



HIMPUNAN MAHASISWA ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS UDAYANA

PETUNJUK PELAKSANAAN



LOMBA CERDAS GERMAT

CONTACT PERSON



DANU



NEWBIEGAMERINDO1



087776705752

MIRZA



MMIRZASS



082246229382



1.1 Ketentuan

1.1.1 Ketentuan Umum

1. Peserta lomba LCC merupakan siswa aktif SMA/SMK sederajat se-Indonesia
2. Peserta melakukan Pendaftaran di web resmi ELCCO 2023 :
<http://www.elcco.unud.ac.id> sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
3. Pengenalan sistem cerdas cermat dapat diakses melalui web cerdas cermat yaitu melalui
(www.oase.unud.ac.id) dan (cerdascermat.unud.ac.id).
4. Setiap Tim diwajibkan melakukan pembayaran biaya pendaftaran sebesar **Rp. 100.000/tim** melalui rekening berikut:
Bank BNI : 1211967539 (atas nama : NI PUTU PUTRI RINASUARI)
DANA : 081246469298 (atas nama : NI PUTU PUTRI RINASUARI)
Pembayaran dilakukan Paling Lambat 12 Februari 2023 bersamaan dengan tenggat waktu penutupan pendaftaran.
5. Peserta yang telah melakukan pendaftaran & pembayaran wajib melakukan konfirmasi pembayaran biaya partisipan ke panitia (1 x 24 jam) melalui WA ke nomor :
081246469298 (NI PUTU PUTRI RINASUARI) dengan format sebagai berikut :
ELCCO8_LCC_Nama Lengkap Ketua_Asal Sekolah_No Rekening
Dengan menyertakan scan Bukti Pembayaran.
6. Peserta tergabung dalam tim dimana setiap tim terdiri dari tiga orang dengan satu ketua dan dua anggota.
7. Setiap peserta diperkenankan tergabung dalam 1 tim saja.
8. Nama tim tidak diperbolehkan mengandung unsur SARA, pornografi, dan sebagainya.
9. Setiap sekolah bebas mendaftarkan jumlah tim, dengan satu sekolah terdiri dari satu guru pembimbing.
10. Peserta yang lolos Penyisihan Online wajib menghadiri Technical Meeting melalui Cisco Webex Meeting.
11. Peserta yang tidak dapat menghadiri Technical Meeting dianggap menerima semua keputusan pada Technical Meeting.
12. Peserta lomba memakai pakaian seragam sekolah masing-masing.
13. Peserta wajib menjaga sopan santun dan ketertiban selama pelaksanaan acara ELCCO 2023.



1.1.2 Ketentuan Penyisihan Online

1. Peserta diwajibkan untuk mengunduh dan memasang aplikasi Teramind pada PC/Laptop, untuk Memantau layer kerja peserta selama lomba berlangsung. Panduan mengunduh dan memasang aplikasi disediakan di lampiran A.
2. Peserta wajib mengunduh aplikasi Webex pada HP dan PC atau Laptop untuk memantau aktivitas saat mengerjakan soal lomba. Panduan mengunduh dan memasang aplikasi disediakan di lampiran B.
3. Peserta diwajibkan untuk menggunakan nama yang sesuai, untuk di hp, missal (CAM1_NAMA TEAM) dan untuk aturan nama webex yang tersambung di PC, misal (NAMA TEAM).
4. Pihak panitia via email akan memberikan username dan password Teramind, link server Webex kepada peserta untuk ujicoba simulasi.
5. Peserta tiba paling lambat 5 menit pada Server Webex sebelum lomba dimulai.
6. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan Server Webex selama kompetisi berlangsung, tanpa seijin panitia.
7. Peserta diharapkan memiliki koneksi internet yang baik, smartphone berkamera, laptop atau komputer.
8. Peserta tidak boleh meninggalkan tempat kerjanya, atau membuat gerakan yang mencurigakan selama proses lomba berlangsung.
9. Handphone/Tablet peserta akan digunakan sebagai kamera untuk memantau sekeliling peserta melalui webex. Ketentuan posisi penempatan handphone/tablet disediakan pada Lampiran B.
10. Jika peserta mengalami gangguan konektivitas, harap menghubungi panitia via WA beserta dengan bukti screenshot dan akan diberi waktu 2 menit untuk menghubungkan aplikasi Webex dan Teramind. Jika dalam 2 menit peserta tidak terhubung dan tidak melapor kepada panitia, maka peserta akan didiskualifikasi.
11. Selama lomba, mikrofon dan kamera Handphone / Tablet harus dalam posisi menyala (On).



12. Peserta wajib menampilkan video yang jelas / pencahayaan yang cukup dan suara mic yang jelas.
13. Peserta hanya diperbolehkan untuk membuka website: cerdascermat.unud.ac.id dan www.oase.unud.ac.id peserta yang melanggar akan didiskualifikasi.
14. Peserta DILARANG bekerja sama / berkomunikasi / mengganggu peserta lain, yang akan menyebabkan sanksi diskualifikasi.
15. Pengumuman peserta yang lolos ke babak selanjutnya dilakukan melalui grup WA.
16. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
17. Ketentuan yang belum tercantum dalam peraturan ini akan akan diputuskan atau diatur kemudian bilamana diperlukan.

1.1.3 Ketentuan Final

1. Peserta diwajibkan membawa Laptop untuk babak final
2. Peserta diwajibkan untuk mengunduh dan memasang aplikasi Teramind pada PC/Laptop, untuk Memantau layer kerja peserta selama lomba berlangsung. Panduan mengunduh dan memasang aplikasi disediakan di lampiran A.
3. Peserta wajib mengunduh aplikasi Webex pada HP dan PC atau Laptop untuk memantau aktivitas saat mengerjakan soal lomba. Panduan mengunduh dan memasang aplikasi disediakan di lampiran B.
4. Tidak Boleh Memakai Smartwatch dan Kalkulator selama lomba berlangsung
5. Tidak Boleh menggunakan Handphone selama lomba berlangsung
6. Peserta Dilarang bekerja sama/ berkomunikasi/mengganggu peserta lain, yang akan menyebabkan sanksi diskualifikasi.
7. Peserta diwajibkan datang 30 menit sebelum lomba berlangsung
8. Tempat Lomba Berlangsung adalah Kampus Sudirman Universitas Udayana , Gedung Wiswakarma (<https://goo.gl/maps/r6te1uZHVVnDMNfL7>)



1.2 Sanksi Melanggar Ketentuan

1. Peserta harus lapor kepada panitia jika peserta belum tiba 10 menit sebelum kompetisi dimulai. Bagi peserta yang terlambat untuk babak penyisihan tidak akan mendapat tambahan waktu.
2. Bagi peserta yang terlambat lebih dari 10 menit setelah kompetisi dimulai dan tidak melapor ke panitia maka peserta dianggap tidak mengikuti kompetisi.
3. Peserta yang melakukan kecurangan akan dikenakan diskualifikasi.
4. Segala bentuk pelanggaran yang dilakukan oleh peserta dengan pertimbangan tertentu dapat berpengaruh terhadap hasil kompetisi.

1.3 Jadwal Kegiatan

1. Pendaftaran & Pembayaran : 26 Desember 2022 – 12 Februari 2023
2. Konfirmasi Pembayaran : 26 Desember 2022 – 12 Februari 2023
3. Penyisihan (Online) : 17 Februari 2023
4. Pengumuman Lolos : 18 Februari 2023
5. Konfirmasi Finalis (16 tim) : 19 Februari 2023 – 27 Februari 2023
6. Technical Meeting : 11 Maret 2023
7. Grand Final (Offline) : 19 Maret 2023
8. Pengumuman Juara : 19 Maret 2023



HIMPUNAN MAHASISWA ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA

ELCCO 2023
ELECTRICAL AND COMPUTER COMPETITION
2023

IMPROVE OUR CREATIVITY TO BUILD
A SUSTAINABLE TECHNOLOGY FOR SOCIETY 5.0



KETENTUAN PERLOMBAAN

2.1 Teknis Setiap Babak

Lomba terdiri dari 2 babak, yaitu Babak Penyisihan yang diadakan pada 17 Februari 2023, Babak Final yang diadakan pada 19 Maret 2023. Sistem pertandingan lomba cerdas cermat ini bisa diakses melalui web LCC (oase.unud.ac.id) dan (cerdascermat.unud.ac.id).



2.2 Babak Penyisihan (ONLINE)

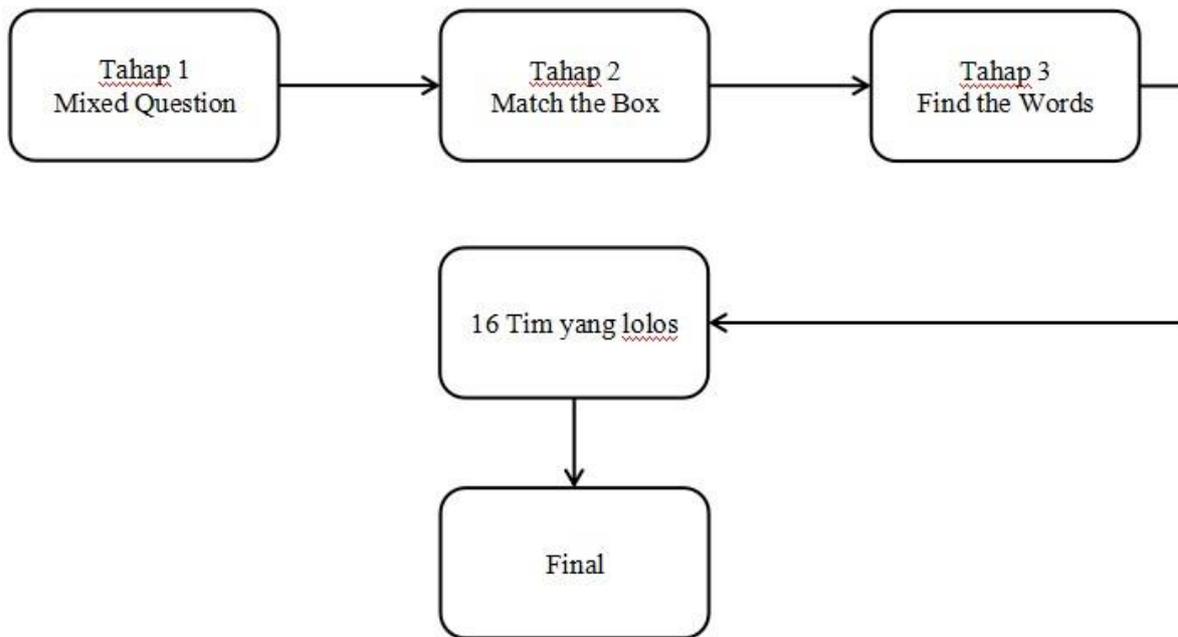
Babak penyisihan online merupakan babak yang terdiri dari 3 tahap. Pada tahap pertama yaitu tahap Mixed question dimana pada tahap ini setiap peserta akan menerima berbagai soal yang berbeda dan soal – soal tersebut dikemas dalam berbagai macam bentuk soal. Pada tahap kedua yaitu Match The Box, dan tahap ketiga yaitu Find Words. Untuk tahap pertama peserta wajib login ke alamat web (cerdascermat.unud.ac.id) (semua tahap menggunakan account yang sama). Setiap tahapnya akan dilakukan penyeleksian (eliminasi) dan akan dicari 16 tim yang lolos ke babak FINAL. Dimana babak FINAL dilakukan secara offline untuk 16 tim yang lolos. Peserta dapat menyelesaikan tahap-tahap tersebut di rumah masing-masing atau tempat yang

TELP : (DANU - 087776705752) DAN (SUGIANTARA - 087761008241)

EMAIL : ELCCO.EE@UNUD.AC.ID WEBSITE : ELCCO.UNUD.AC.ID



terdapat internet untuk mengakses web yang telah disediakan cerdascermat.unud.ac.id dan oase.unud.ac.id (lokasi pengerjaan pada tahap ini di bebaskan), peserta akan menjawab setiap tahap dengan waktu yang telah disediakan oleh panitia. Berikut merupakan alur penyeleksian :



2.2.1 Tahap 1

Soal : Mixed Question

Peserta diharapkan login ke alamat (cerdascermat.unud.ac.id) dengan account yang telah diberikan. Pada tahap ini peserta akan dihadapkan dengan 40 soal yang dikemas dalam multiple choice. Peserta harus mampu menjawab soal – soal tersebut untuk mendapatkan nilai maksimal yaitu (100). Pada tahap mixed.



Pada soal multiple choice peserta akan menyelesaikan soal dengan memilih jawaban yang paling benar dari beberapa jawaban yang telah disediakan dengan ketentuan :

Materi : Dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>



Waktu : 30 menit (waktu keseluruhan pada tahap Mixed Question)

Benar : +2,5 (maksimal pada setiap soal)

Salah : 0

Tidak menjawab : 0

Ketentuan setiap jenis soal pada tahap Mixed Question :

1. Setiap tim dapat menyelesaikan jawaban sebelum waktu yang diberikan habis.
2. Tidak ada ralat soal.
3. Jika terdapat dua atau lebih tim dengan nilai yang sama, maka pengurutan ranking dilakukan berdasarkan waktu penyelesaian jawaban. Tim yang menyelesaikan jawaban terlebih dahulu akan menempati ranking awal.

2.2.2 Tahap 2

Soal : Match The Box

Match The Box

Pasangkan satu kotak dengan satu kotak lainnya sehingga isi dari kedua kotak memiliki hubungan yang tepat, sesuai dengan gambar yang ada

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Pasangkan



Peserta diharapkan mengakses ke alamat (cerdascermat.unud.ac.id), setelah itu login dengan account yang telah diberikan. Pada tahap match the box terdapat beberapa kotak yang memiliki hubungan tetapi diacak sedemikian rupa, peserta akan ditantang mencocokkan 2 kotak berbeda yang memiliki hubungan (Match) antara kotak 1 dengan kotak lainnya seperti contoh gambar diatas. Teknis pada tahap match the box, apabila peserta menemukan kotak 1 dengan kotak lain yang paling memiliki hubungan atau keterkaitan maka peserta dapat menekan tombol pasangkan. Pada tahap ini peserta dapat membatalkan pilihan kotak yang telah dipasangkan apabila peserta mendapatkan kotak lain yang dikira lebih memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kotak yang telah dipasangkan.

Dengan Ketentuan :

Materi : Dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>

TELP : (DANU - 087776705752) DAN (SUGIANTARA - 087761008241)

EMAIL : ELCCO.EE@UNUD.AC.ID WEBSITE : ELCCO.UNUD.AC.ID



Waktu : 15 Menit

Nilai Maksimal : 100

Pasangan Benar : +10

Pasangan Salah : -5

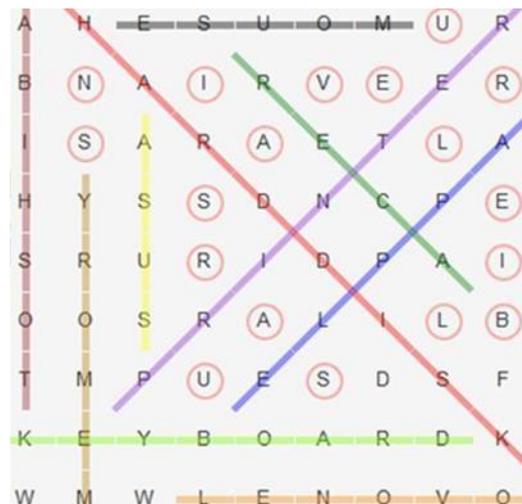
Menghapus Kotak : -2

Ketentuan setiap jenis soal pada tahap Match the box :

1. Jika terdapat dua atau lebih tim dengan nilai yang sama, maka pengurutan ranking dilakukan berdasarkan akumulasi jumlah kotak kemudian akumulasi waktu penyelesaian jawaban. Tim yang membuka kotak paling sedikit dan terlebih dahulu menyelesaikan soal akan menempati ranking yang lebih tinggi.
2. Setiap tim dapat menyelesaikan jawaban sebelum waktu yang diberikan habis.
3. Tidak ada ralat soal.
4. Peserta yang gagal akan mengalami Banned Account dan tidak bisa melanjutkan ke tahap berikutnya.
5. Keputusan tidak bisa diganggu gugat.

2.2.3 Tahap 3

Soal : Kotak Kata (Find Words)



Pada tahap ini setiap tim akan disediakan soal yang berupa pencarian kata dari hurf-huruf yang telah diacak. Peserta diminta untuk mencari kata yang berkaitan mengenai materi yang telah diberikan. Ditahap ini ada 2 tipe pencarian kata, yang 1 adalah Words yaitu pencarian kata



dimana kata dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, ataupun diagonal, dengan arah forward ataupun backward. dan ke-2 adalah Hidden Message yaitu pencarian kata tersembunyi dari games. Khusus pada Hidden Message, kata yang dibentuk didapat dari huruf yang tidak dipergunakan dalam Words, seperti pada gambar diatas yang ditandai dengan tanda bulat yang menghasilkan sebuah kata. Total words yang dicari adalah 15 kata dengan 1 Hidden Message.

Dengan Ketentuan :

Materi : Dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>

Waktu : 15 Menit

Nilai Maksimal : 100

Untuk Word

Kata Benar : +5

Kata Salah : -2

Kata Kosong : 0

Untuk Hidden Message

Kata Benar : +25

Kata Salah : -5

Kata Kosong : 0

Ketentuan setiap jenis soal pada tahap Find Words:

1. Setiap tim dapat menyelesaikan jawaban sebelum waktu yang diberikan habis.
2. Hasil dari tahap semua tahap akan diumumkan langsung setelah waktu tes selesai, kemudian akan dicari 16 tim dengan akumulasi point tertinggi untuk masuk ke FINAL.
3. Tidak ada ralat soal.
4. Jika terdapat dua atau lebih tim dengan nilai yang sama, maka pengurutan ranking dilakukan berdasarkan waktu penyelesaian jawaban. Tim yang menyelesaikan jawaban terlebih dahulu akan menempati ranking yang lebih tinggi.
5. Peserta yang gagal akan mengalami Banned Account dan tidak bisa melanjutkan ke tahap berikutnya.
6. Keputusan juri tidak bisa diganggu gugat.



2.3 Final (OFFLINE)

Babak final diikuti oleh 16 (enam belas) tim yang lolos pada babak penyisihan online dan akan bertanding final secara offline.

Penjelasan Rangkaian Perlombaan pada setiap sesinya akan dijelaskan sebagai berikut, yaitu :

2.3.1 Sesi 1

Untuk 16 tim yang telah lolos pada tahap sebelumnya akan mengikuti sesi satu dimana terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pertama adalah Mixed questions, tahap kedua adalah Find Words V2 dan tahap ketiga adalah Match the box. Pada sesi 1 akan dilakukan akumulasi nilai dari setiap babak, dan akan dicari 8 tim terbaik untuk bertanding pada sesi selanjutnya.

A. Tahap 1 Soal : Mixed Question

Peserta diharapkan login ke alamat (cerdascermat.unud.ac.id) dengan account yang telah diberikan. Pada tahap ini peserta akan dihadapkan dengan 40 soal yang dikemas dalam multiple choice. Peserta harus mampu menjawab soal – soal tersebut untuk mendapatkan nilai maksimal yaitu (100). Pada tahap mixed.

a. Multiple Choice

CPU merupakan kepanjangan dari :

Select one:

- A. Control Processing Unit
- B. Central Pentium Unit
- C. Central Processing Union
- D. Calibration Processing Unit
- E. Central Processing Unit



Pada soal multiple choice peserta akan menyelesaikan soal dengan memilih jawaban yang paling benar dari beberapa jawaban yang telah disediakan.

Materi : dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>
Waktu : 30 Menit (waktu keseluruhan pada tahap Mixed Question)
Benar : +2,5 (maksimal pada setiap soal)
Salah : 0
Kosong : 0

Ketentuan setiap jenis soal pada tahap Mixed Question :

1. Setiap tim dapat menyelesaikan jawaban sebelum waktu yang diberikan habis.
2. Tidak ada Ralat soal.
3. Jika Terdapat dua atau lebih tim dengan nilai yang sama, maka pengurutan ranking dilakukan berdasarkan waktu penyelesaian jawaban. Tim yang menyelesaikan jawaban terlebih dahulu akan menempati ranking awal

b. True/False

Monitor merupakan perangkat masukan

Select one:

True

False

Pada soal true/false peserta akan menjawab suatu pernyataan pada soal dengan jawaban true jika pernyataan benar dan false jika pernyataan salah.

Dengan Ketentuan :

Materi : dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>
Waktu : 30 Menit (waktu keseluruhan pada tahap Mixed Question)
Benar : +2,5 (maksimal pada setiap soal)
Salah : 0
Kosong : 0

c. Fill In the blank



Komputer adalah suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga menghasilkan informasi bermanfaat bagi penggunanya. Pada umumnya komputer terdiri dari 3 elemen utama yaitu

adalah kumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer yang berguna untuk menjalankan suatu perintah

adalah manusia yang menggunakan atau mengoperasikan komputer

adalah suatu komponen yang ada pada komputer, bisa dilihat secara kasat mata dan mampu disentuh secara fisik

Codeware Hardware Software Brainware Masterware

Toolware

Pada soal Fill in the Blank peserta akan melengkapi kalimat yang rumpang dengan katakata yang telah disediakan pada word bank. Jawaban diisi dengan cara menggeser (drag) pilihan kata dibawah menuju kotak kosong.

Dengan Ketentuan :

Materi : dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>

Waktu : 30 Menit (waktu keseluruhan pada tahap Mixed Question)

Benar : +2,5 (maksimal pada setiap soal)

Salah : 0

Kosong : 0

d. Matching

Ekstensi file umum pada komputer

Ekstensi file audio	Choose...	⇅
Ekstensi file word	Choose...	⇅
Ekstensi file video	Choose...	⇅
Ekstensi file excell	Choose...	⇅
Ektensi file citra	Choose...	⇅

Pada soal Matching peserta akan mencocokkan soal dengan memilih jawaban yang tersedia. Jumlah soal dan jawaban pada soal matching tidak selalu sama.

Dengan Ketentuan :

Materi : dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>

Waktu : 30 Menit (waktu keseluruhan pada tahap Mixed Question)

Benar : +2,5 (maksimal pada setiap soal)

Salah : 0



Kosong : 0

e. Ordering



Pada soal Ordering peserta diminta untuk mengurutkan jawaban sesuai perintah yang tertera pada pada soal dengan cara menggeser (drag) jawaban agar sesuai dengan perintah soal.

Dengan Ketentuan :

Materi : dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>

Waktu : 30 Menit (waktu keseluruhan pada tahap Mixed Question)

Benar : +2,5 (maksimal pada setiap soal)

Salah : 0

Kosong : 0

B. Tahap 2 Soal : Find Words V2

Peserta diharapkan mengakses (cerdascermat.unud.ac.id), dan login dengan akun yang sudah disediakan oleh panitia. Pada tahap ini setiap tim akan disediakan soal yang berupa pencarian kata dari huruf-huruf yang telah diacak. Ditahap ini ada 2 tipe pencarian kata, yang 1 adalah Words yaitu pencarian kata dimana kata dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, ataupun diagonal, dengan arah forward ataupun backward. Setiap kata yang sudah ditemukan harus dijelaskan pada kolom yang sudah disediakan lalu akan diperiksa oleh juri. Dan ke-2 adalah Hidden Message yaitu pencarian kata tersembunyi dari games. Khusus pada Hidden Message, kata yang dibentuk didapat dari huruf yang tidak dipergunakan dalam Words. Hidden message yang sudah diketemukan



harus dijelaskan pada kolom yang sudah disediakan. Total words yang dicari adalah 15 kata dengan 1 Hidden Message.

Dengan Ketentuan :

Materi : dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>

Waktu : 15 menit

Nilai Maksimal : 100

Untuk Word

Kata Benar : +2

Kata Salah : -1

Penjelasan Benar : +3

Penjelasan Salah : -1

Penjelasan Kosong : 0

Untuk Hidden Message

Kata Benar : +15

Kata Salah : -5

Penjelasan Benar : +10

Penjelasan Salah : -3

Penjelasan kosong : 0

1. Hal yang termasuk kedalam kategori salah, seperti membuat kata yang tidak ada kaitannya dengan materi.
2. Untuk penjelasan pada Find Words dan Hidden Message akan di ketik pada sistem web.
3. Kata dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, ataupun diagonal, dengan arah forward ataupun backward.
4. Jika terdapat dua atau lebih tim dengan nilai yang sama, maka pengurutan ranking dilakukan berdasarkan waktu tercepat dalam menyelesaikan soal tersebut.
5. Setiap tim dapat menyelesaikan jawaban sebelum waktu yang diberikan habis.



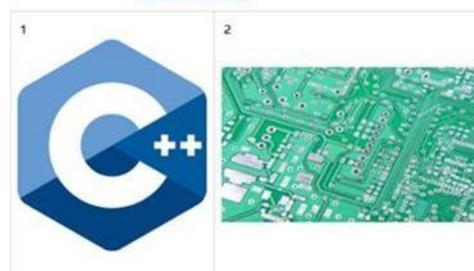
6. Setiap peserta dilarang menggunakan alat bantu apapun kecuali atas dasar perintah pihak panitia.
7. Tidak ada ralat soal.
8. Point yang terkumpul akan diakumulasikan dengan point pada tahap sebelumnya dan tahap selanjutnya.
9. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C. Tahap 3

Soal : Match The Box

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Pasangkan



Peserta diharapkan mengakses ke alamat (cerdascermat.unud.ac.id), setelah itu login dengan account yang telah diberikan. Pada tahap match the box terdapat beberapa kotak yang memiliki hubungan tetapi diacak sedemikian rupa, peserta akan ditantang



mencocokkan 2 kotak berbeda yang memiliki hubungan (Match) antara kotak 1 dengan kotak lainnya seperti contoh gambar diatas. Teknis pada tahap match the box, apabila peserta menemukan kotak 1 dengan kotak lain yang paling memiliki hubungan atau keterkaitan maka peserta dapat menekan tombol pasangan. Pada tahap ini peserta dapat membatalkan pilihan kotak yang telah dipasangkan apabila peserta mendapatkan kotak lain yang dikira lebih memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kotak yang telah dipasangkan.

Dengan Ketentuan :

Materi : Dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>

Waktu : 30 Menit

Pasangan Benar : +5

Pasangan Salah : -2

Menghapus Kotak : 0

Jika terdapat dua atau lebih tim dengan nilai yang sama, maka pengurutan ranking dilakukan berdasarkan akumulasi jumlah membuka kotak kemudian akumulasi waktu penyelesaian jawaban. Tim yang membuka kotak paling sedikit dan terlebih dahulu menyelesaikan soal akan menempati ranking yang lebih tinggi.

- 1) Setiap tim dapat menyelesaikan jawaban sebelum waktu yang diberikan habis.
- 2) Tidak ada ralat soal.
- 3) Hasil dari tahap 2 akan diumumkan langsung setelah waktu tes selesai.
- 4) Peserta yang gagal akan mengalami Banned Account dan tidak bisa melanjutkan ke tahap berikutnya.
- 5) Keputusan tidak bisa diganggu gugat.

2.3.2 Sesi 2

A. Permainan Silang (X) vs Bulat (O)

Pada babak ini soal akan berupa pilihan ganda yang dikemas kedalam permainan silang (X) vs bulat (O). Berikut merupakan gambaran dari permainan Silang (X) vs Bulat (O):



1. Tampilan Awal



2. Peserta akan bergiliran menjawab soal. Soal yang ditampilkan sesuai dengan nomor yang dipilih (apabila peserta mampu menjawab dengan benar, maka pada nomor tersebut akan diberikan tanda X atau O)



3. Peserta yang dinyatakan sebagai pemenang adalah peserta yang mampu memberikan tanda X atau O pada 4 kotak berderet secara vertikal, horizontal atau diagonal



Dengan ketentuan :

- 1) Materi : Dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>
- 2) Waktu : 15 menit / pertandingan



- 3) Tim yang memulai permainan akan diundi pada awal sebelum permainan dimulai.
- 4) Untuk dapat memenangkan babak ini dan melaju ke babak berikutnya peserta harus mengumpulkan X atau O sebanyak 4 tanda secara vertikal, horizontal, ataupun diagonal.
- 5) Jika hingga waktu/soal habis belum terdapat tim yang dapat mengumpulkan X atau O sesuai dengan ketentuan diatas maka pemenangnya akan ditentukan dengan melihat X atau O terbanyak.
- 6) Jika jumlah X dan O sama maka akan dibacakan 1 soal tambahan untuk menentukan pemenang sesi tersebut.
- 7) Petugas pembaca soal (Quiz Master) akan memberikan batas waktu 15 detik untuk tim yang bersangkutan dalam mempersiapkan jawaban dan menjawab. Apabila melebihi 15 detik, maka soal yang tidak terjawab akan tertutup dan soal pada kotak tersebut akan berganti dengan soal lain.
- 8) Penjawab pertanyaan tidak harus dari ketua kelompok/tim.
- 9) Setiap tim dapat menyelesaikan jawaban sebelum waktu yang diberikan habis.
- 10) Setiap peserta dilarang menggunakan alat bantu apapun kecuali atas dasar perintah pihak panitia.
- 11) Tim yang memenangkan Head to Head di babak ini Lanjut ke sesi 3
- 12) Tidak ada ralat soal.
- 13) Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 14) Soal pada setiap sesi babak semifinal merupakan 25% soal berbahasa Inggris dan 75% soal berbahasa Indonesia.

2.3.3 Sesi 3



A. Praktik

Pada tahap praktik, terdapat 3 soal yang dijawab secara rebutan oleh keempat tim. Pada jenis soal ini peserta akan diberikan suatu permasalahan mengenai materi seputaran dunia elektro dan komputer yang nantinya akan di praktikan langsung untuk mengatasi permasalahan tersebut. Clue untuk soal praktik dapat dibaca pada lampiran materi.

Dengan Ketentuan :

- 1) Materi : Dapat dilihat pada <http://elcco.unud.ac.id/>
- 2) Waktu : 15 menit

1. Python

Peserta diminta untuk membuat program sederhana dengan ketentuan dari panitia. Setelah program dirasa benar, kemudian peserta mengirimkan file dengan format (nama tim.ipynb) melalui Chat Webex LCC. Panitia merekomendasikan untuk menulis code menggunakan google colab dikarenakan pihak panitia akan menggunakan google colab untuk memeriksa code dari peserta. Sistem penilaian soal ini adalah dicari yang tercepat dan tepat, bila peserta yang mengumpul pertama jawabannya kurang tepat maka poin berkurang 25 setiap cek point dan dilanjutkan ke pengumpul berikutnya. Apabila waktu sudah habis dan panitia belum menerima jawaban, maka peserta dianggap tidak mengumpulkan.

Ketentuan Poin :

- Peserta yang mengumpul pertama : +100
- Peserta yang mengumpul kedua : +75
- Peserta yang mengumpul ketiga : +50
- Peserta yang mengumpul keempat : +25

Kesalahan : -25 setiap cek point



2. Kecepatan Mengetik

Sebelum perlombaan dimulai panitia akan mengirim link ruangan perlombaan melalui Chat Webex. Kemudian peserta diharapkan untuk membuka link yang telah dikirim. Setelah semua peserta masuk ruangan maka game master akan memulai perlombaan. Pada sesi ini peserta dengan peringkat pertama akan mendapat poin 1 dan sisanya tidak mendapat poin. Sesi ini dilakukan 5 kali, Peserta dengan poin terbanyak yang akan menjadi pemenang pada sesi ini. Apabila terdapat 2 Peserta yang memiliki poin terbanyak maka akan diadakan satu perlombaan untuk menentukan pemenang sesi ini.

Peringkat Pertama	: +100
Peringkat Kedua	: +75
Peringkat Ketiga	: +50
Peringkat Keempat	: +25

3. Babak Rebutan Soal

Peserta akan memperebutkan beberapa soal dengan peserta lainnya, Para Peserta akan berebut menjawab soal yang dibacakan oleh Quiz Master. Peserta yang berhak menjawab adalah peserta yang menekan tombol terlebih dahulu, bila peserta menekan tombol saat Quiz Master sedang membacakan Pertanyaan maka peserta harus menjawab pertanyaan tanpa harus Quiz master menyelesaikan pertanyaannya. Para Peserta diberikan waktu 5 detik berfikir setelah menekan tombol jika lewat maka kesempatan menjawab dilemparkan kepada peserta yang lain. Jika Ada 2 tim yang bernilai sama saat rekapitulasi nilai, maka ada soal tambahan untuk tim yang memiliki nilai yang sama.

Ketentuan Poin :

Jawaban Benar : +100

Jawaban Salah : -50

Poin akan diakumulasi menjadi peringkat

Peringkat Pertama : +100



Peringkat Kedua : +75

Peringkat Ketiga : +50

Peringkat Keempat : +25

Tambahan :

- 1) Soal pada babak final merupakan kombinasi dari soal berbahasa Indonesia dan soal berbahasa Inggris.
- 2) Penjawab pertanyaan tidak harus dari ketua kelompok.
- 3) Petugas pembaca soal (Quiz Master) pada babak final memberikan batas waktu 5 detik untuk setiap tim pada gilirannya.
- 4) Pembaca soal akan membacakan setiap soal hanya satu kali, kecuali bila dianggap perlu oleh pembaca soal, atau juri, pembacaan soal bisa diulangi

Dari poin akhir pertandingan akan dicari :

- 1) Juara 1 (Sertifikat + Uang Pembinaan + Piala)
- 2) Juara 2 (Sertifikat + Uang Pembinaan + Piala)
- 3) Juara 3 (Sertifikat + Uang Pembinaan + Piala) Dan juga selain juara 1, 2, dan 3 terdapat :
 - 1) Best Elimination (Sertifikat + Uang Pembinaan)
 - 2) Juara Penyisihan Online (E-Sertifikat + Uang Pembinaan)

LAMPIRAN A

Panduan Mengunduh dan Menggunakan Aplikasi

TELP : (DANU - 087776705752) DAN (SUGIANTARA - 087761008241)

EMAIL : ELCCO.EE@UNUD.AC.ID WEBSITE : ELCCO.UNUD.AC.ID



1. TERAMIND

A. Link unduh :

Pengguna Mac : <https://bit.ly/ELCCO2023-MAC>

Pengguna Windows :

<https://bit.ly/ELCCO2023-WINDOWS7> (Untuk Windows 7)

<https://bit.ly/ELCCO2023-WINDOWS8KEATAS> (Untuk Windows 8 Keatas)

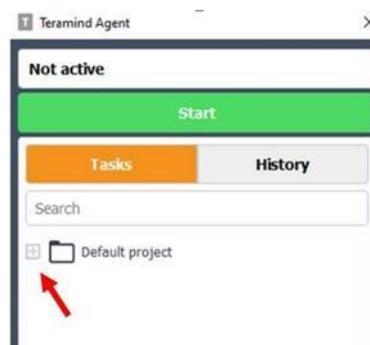
B. Langkah Langkah untuk menjalankan Teramind Agent :

Untuk pengguna Windows :

1. Buka Teramind Agent lalu Sign In dengan email dan password yang diberikan oleh panitia.

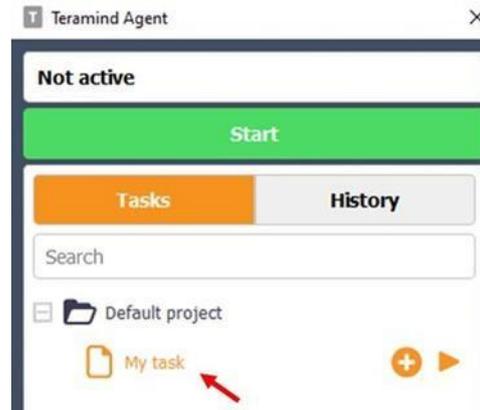


2. Double klik Default Project.

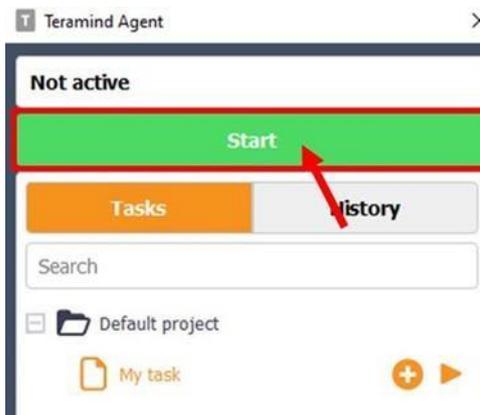




3. Klik My Task.



4. Klik Start.



5. Teramind sudah berjalan dan layar peserta sudah terekam.

Untuk Pengguna Mac :

1. Buka Teramind Agent.

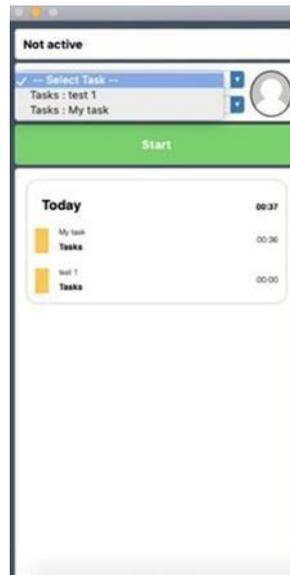




2. Sign In dengan username dan password yang sudah diberikan oleh panitia.



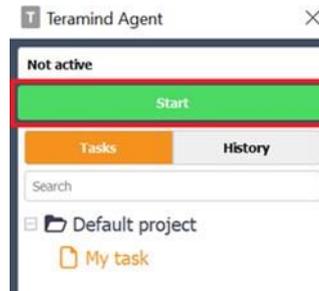
3. Pilih Task



4. Klik Subtask



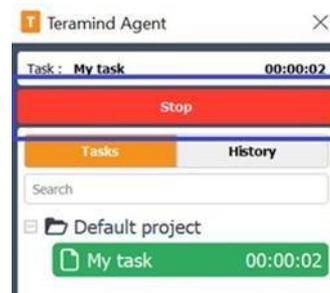
5. Klik Start



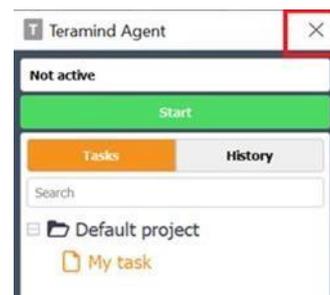
6. Teramind sudah berjalan dan layar peserta sudah terekam.

C. Langkah-Langkah untuk menghentikan Teramind Agent Untuk Pengguna Windows

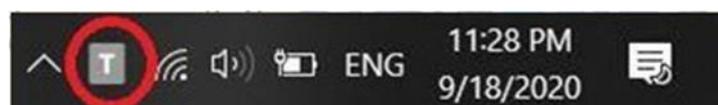
1. Klik Stop



2. Klik Close (Tanda X di bagian kanan atas).



3. Pada bagian kanan window taskbar, klik kanan simbol "T" seperti ditunjukkan pada gambar, kemudian klik exit.

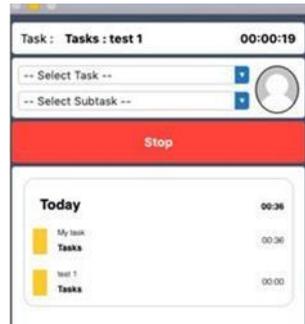


4. Teramind sudah tidak terhubung.



Untuk Pengguna Mac:

1. Klik Stop.



2. Setelah mengklik tombol Stop, tampilan akan menjadi:



3. Pada bagian dock di bawah klik kanan simbol "T" seperti ditunjukkan pada gambar, kemudian klik quit.



4. Teramind sudah tidak terhubung.

2. Webex

A. Panduan mengunduh Webex :

Link mengunduh untuk pengguna apple :

<https://apps.apple.com/id/app/webexmeetings/id298844386>

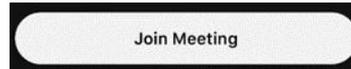
Link mengunduh untuk pengguna Android :



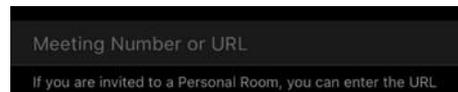
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cisco.webex.meetings>

B. Langkah-Langkah untuk Menjalankan Webex di HP:

1. Buka aplikasi Webex pada HP/Tablet.
2. Klik Join Meeting pada aplikasi Webex yang telah dibuka.



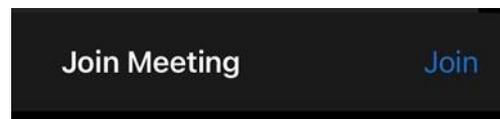
3. Masukkan link Webex yang telah diberikan.



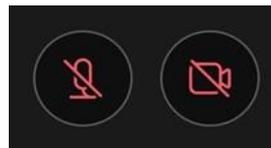
4. Masukkan format username yang telah ditentukan dan email yang dimiliki.



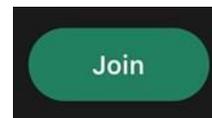
5. Setelah link, username dan email sudah terisi silahkan klik join pada bagian kanan atas.



6. Pastikan mic dan face cam dimatikan sebelum memasuki room Webex seperti ini :



7. Kemudian klik join pada bagian sebelah kanan icon face cam yang sudah dimatikan.



C. Langkah-Langkah untuk menjalankan Webex di windows

1. Buka aplikasi Webex pada PC/Laptop.
2. Masukkan format username yang telah ditentukan dan email yang dimiliki.



Your name

Your email address

- Masukan link Webex yang telah diberikan.

Enter meeting information

- Setelah link dimasukan klik join pada bagian kanan link.

/meet1.webex.com/meet/pr1268224026

Join

- Pastikan mic dan face cam dimatikan sebelum memasukan room Webex seperti ini :

Unmute

Start video

- Kemudian klik join pada bagian sebelah kanan icon face cam yang sudah dimatikan.

Join meeting



HIMPUNAN MAHASISWA ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA

ELCCO 2023
ELECTRICAL AND COMPUTER COMPETITION
2023



**IMPROVE OUR CREATIVITY TO BUILD
A SUSTAINABLE TECHNOLOGY FOR SOCIETY 5.0**

LAMPIRAN B

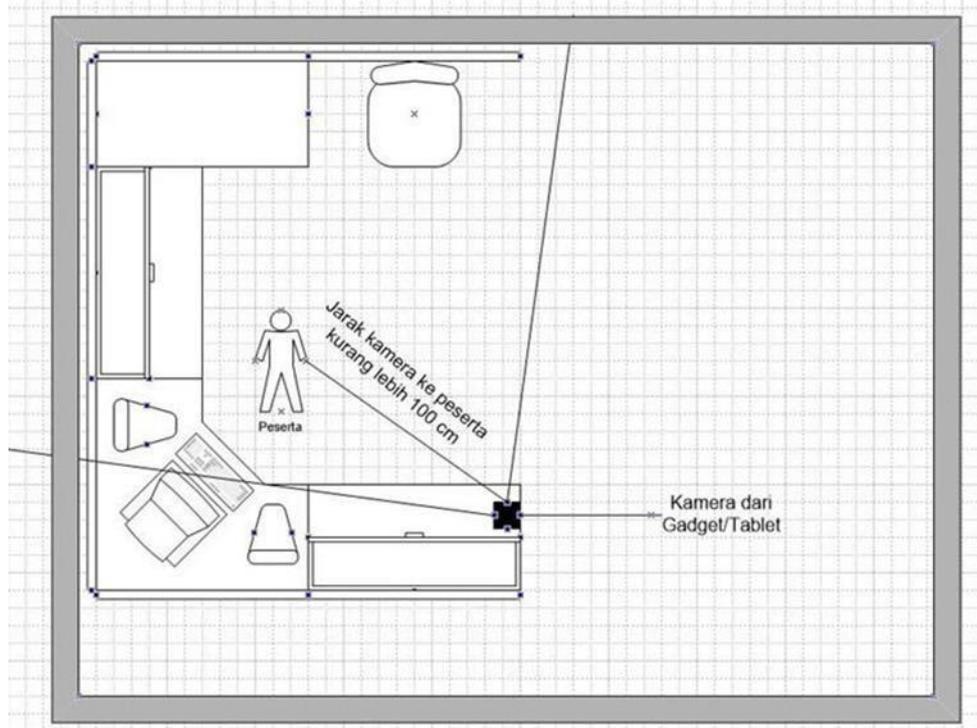
Ketentuan Mengenai Peralatan / Perlengkapan

Ketentuan-ketentuan berikut harus dipenuhi oleh SETIAP PESERTA selama lomba berlangsung.

A. Kamera :

1. Kamera menggunakan handphone/tablet peserta.
2. Feed kamera harus menunjukkan wajah dan tangan peserta.
3. Posisi kamera berjarak 1 m dari peserta dengan kamera, dengan tinggi kamera 1,5 m dari permukaan lantai (pastikan layar kerja tidak tertangkap kamera).

Posisi kamera tampak seperti ilustrasi berikut :



(Catatan: posisi meja dan kursi tidak perlu sesuai gambar)

B. Speaker

1. Tidak boleh memakai headphone atau earphone

C. Microphone

1. Mic Webex dalam keadaan menyala D.

Lingkungan Peserta:

1. Peserta mengikuti lomba dari sekolah atau rumah.
2. Peserta tetap mematuhi protokol kesehatan minimal menggunakan masker.
3. Peserta tidak diperbolehkan untuk didampingi pada saat lomba berlangsung.
4. Peserta harus mengerjakan soal lomba di meja.
5. Meja peserta harus bersih dari barang yang tidak relevan selama lomba berlangsung.
6. Posisi peserta selama lomba berlangsung harus dalam keadaan duduk.
7. Peserta dilarang untuk makan dan minum selama lomba.
8. Peserta mengenakan seragam sekolah masing- masing selama perlombaan berjalan.



HIMPUNAN MAHASISWA ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS UDAYANA

ELCCO 2023
ELECTRICAL AND COMPUTER COMPETITION
2023



**IMPROVE OUR CREATIVITY TO BUILD
A SUSTAINABLE TECHNOLOGY FOR SOCIETY 5.0**

- Rambut peserta tidak boleh menutupi telinga selama perlombaan (jika rambut panjang diikat).

TELP : (DANU - 087776705752) DAN (SUGIANTARA - 087761008241)
EMAIL : ELCCO.EE@UNUD.AC.ID WEBSITE : ELCCO.UNUD.AC.ID