



BUKU PANDUAN KMIPN VII 2026

Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional



**KATEGORI: PENGEMBANGAN
APLIKASI PERMAINAN**



DAFTAR ISI

Syarat Dan Ketentuan Finalis KMIPN VIII 2026.....	3
A. Umum	3
B. Finalis.....	4
C. Presentasi	5
D. Poster	6
E. Administrasi.....	7
F. Penghargaan.....	8
Fasilitas Finalis KMIPN VIII 2026.....	9
Jadwal Kegiatan KMIPN VIII 2026	10
A. Kategori Internet Of Things (Iot), Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, E-Governement, Cipta Inovasi Bidang TIK	10
Rundown Pembukaan KMIPN VIII 2026.....	11
Rundown Penutupan KMIPN VIII 2026	12
Ketentuan Dan Penilaian Babak Final KMIPN VIII 2026	13
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Pengembangan Aplikasi Permainan...	14



SYARAT DAN KETENTUAN FINALIS KMIPN VIII 2026

A. UMUM

1. Finalis KMIPN VIII 2026 yang lolos wajib mengikuti Grand Final yang diadakan di Politeknik Negeri Ujung Pandang baik secara online maupun onsite.
2. Kategori lomba yang pelaksanaan finalnya dilakukan secara daring (*online*) yaitu kategori **E-Government, Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Internet of Things, Cipta Inovasi Bidang TIK, dan Pengembangan Aplikasi Permainan** wajib melakukan registrasi dan pembayaran pada Website KMIPN VIII 2026 melalui akun ketua tim masing-masing finalis.
3. Jika finalis tidak melakukan registrasi dan pembayaran hingga tanggal 31 Agustus 2026 pukul 12.00 WITA, maka finalis akan didiskualifikasi.
4. Finalis pada kategori lomba yang pelaksanaan finalnya secara luring (*onsite*) yaitu **Hackathon dan Keamanan Siber** wajib registrasi dan pembayaran pada Website KMIPN VIII 2026 melalui akun ketua tim masing-masing finalis.
5. Bagi finalis kategori lomba yang tidak melakukan registrasi sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan yaitu 31 Agustus 2026 pukul 12.00 WITA dianggap mengundurkan diri dan membuka peluang untuk finalis cadangan mengikuti lomba.
6. Tim yang dinyatakan lolos, ketua beserta seluruh anggotanya wajib hadir untuk mengikuti babak final.
7. Peserta wajib hadir baik secara *online* maupun *onsite* pada babak final tanggal 9 – 12 September 2026 dan mengikuti *Technical Meeting* yang diselenggarakan oleh panitia.
8. Karya yang diikutsertakan merupakan karya orisinal, tidak melanggar hak cipta yang dituangkan dalam Surat Pernyataan di atas meterai 10.000 dan ditandatangani oleh dosen Pembimbing serta Ketua Tim (dokumen asli dibawa dan diserahkan kepada panitia pada saat Final di Politeknik Negeri Ujung Pandang) sesuai dengan format yang tersedia pada website KMIPN VIII 2026.



9. Dewan juri dan panitia tidak bertanggung jawab apabila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya yang sudah dikirim, baik terkait dengan hak cipta, kepemilikan, karya intelektual, atau hal lain yang melanggar hukum.
10. Keputusan juri bersifat final, tidak dapat diganggu gugat dan tidak ada surat menyurat.

B. FINALIS

1. Finalis wajib mengikuti seluruh rangkaian acara *Grand Final* KMIPN VIII 2026 mulai dari *Technical Meeting*, *Opening Ceremony*, Penjurian, Pameran Poster, hingga *Closing Ceremony*.
2. *Technical Meeting* untuk seluruh tim finalis dilaksanakan tanggal 12 Agustus 2026 pada pukul 10.00 WITA.
3. *Technical Meeting* tim finalis untuk masing-masing kategori dilaksanakan tanggal 7 September 2026 pada pukul 10.00 WITA.
4. Kategori Keamanan Siber wajib mengikuti registrasi dan ***Briefing*** pada tanggal 9 September 2026 pada pukul 14.00 WITA.
5. Finalis wajib menempati ruangan lomba baik *online* maupun *onsite* yang telah disediakan panitia, pembagian ruangan lomba akan diatur oleh panitia.
6. Finalis wajib mengisi daftar hadir yang ada di masing-masing acara.
7. Peserta diwajibkan foto lengkap/bersama tim memakai jas almamater dengan latar belakang foto berwarna hijau (**kode RGB #41BD00**) bagi jas almamater selain hijau. Bagi jas almamater berwarna hijau, menggunakan latar belakang foto berwarna magenta (**kode RGB #D900D9**). Format nama file: **Kategori_NamaTim.png**



Contoh Foto Bersama Tim

8. Unggah logo perguruan tinggi dengan background transparan dan minimal ukuran 500x500 px menggunakan format *.png* dan diberikan nama **Logo_NamaPT.png**
9. Foto Tim dan Logo Perguruan Tinggi dapat diunggah melalui Website KMIPN VIII 2026.

C. PRESENTASI

1. Materi presentasi dibuat dalam bentuk *softcopy* dengan format ppt, pdf, atau pptx maksimal ukuran 10 MB dan diunggah pada laman Website KMIPN VIII 2026 melalui akun ketua tim.
2. Format nama file ppt: **KategoriLomba_NamaTim_JudulKarya_NamaPoliteknikAsal**
(Contoh: **Animasi_Tim Elang_Vokasi Menguatkan Indonesia_Politeknik Negeri Ujung Pandang**).
3. Masing-masing Perguruan Tinggi akan didampingi oleh satu orang *Liaison Officer* (LO).
4. Waktu penjurian diberikan selama 30 menit untuk seluruh kategori KECUALI kategori Keamanan Siber, dengan rincian 5 menit persiapan, 10 menit presentasi, 15 menit tanya jawab.
5. Isi slide presentasi tidak boleh menyinggung unsur SARA, kekerasan, pornografi dan kata-kata tidak sesuai dengan etika, jika terjadi pelanggaran pada poin ini, maka segala keputusan adalah kewenangan juri.



6. Finalis yang sedang presentasi tidak diperkenankan meninggalkan ruangan (*online* maupun *onsite*) selama presentasi berlangsung tanpa seizin panitia, kecuali ada keperluan yang mendesak.
7. Peserta diwajibkan menggunakan pakaian rapi, formal, dan sopan (tidak boleh mengenakan kaos, celana/rok pendek, dan sandal) serta wajib menggunakan sepatu.
8. Peserta diwajibkan menggunakan jas almamater politeknik masing-masing untuk agenda *Opening Ceremony* dan *Closing Ceremony*.
9. Dokumen karya finalis dapat diunggah pada laman Website KMIPN VIII 2026 melalui akun ketua tim paling lambat tanggal 31 Agustus 2026 pukul 23.59 WIB.

D. POSTER

1. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat poster dalam bentuk *softcopy* ukuran x-banner (60 x 160 cm) yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN VIII 2026, dan gambaran karya yang dibuat. Poster ditampilkan pada saat penjurian.
2. Kategori yang mengikuti lomba poster adalah Hackathon, Internet of Things (IoT), Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, E-Government, Cipta Inovasi Bidang TIK.
3. Poster diunggah pada laman Website KMIPN VIII 2026 melalui akun ketua tim dalam bentuk *softcopy* dengan format *.png* atau *.jpg* dengan minimum size 1000 pixel dan maksimum file size sebesar 2 MB. Poster diunggah paling lambat tanggal 31 Agustus 2026 pukul 23.59 WIB.



E. ADMINISTRASI

1. Tim yang lolos menjadi finalis wajib melakukan pembayaran Kontribusi Finalis sebesar **Rp1.000.000 per tim** untuk lomba kategori *daring/online*, dan **Rp1.500.000 per mahasiswa** untuk lomba kategori *luring/onsite* melalui transfer ke rekening BCA dibawah ini dengan keterangan pembayaran yaitu: **Final_NamaTim_Asal Politeknik** (contoh: Final_Tim Elang_Politeknik Negeri Ujung Pandang), **biaya kontribusi ditanggung oleh Perguruan Tinggi masing-masing**. Berikut Nomor Rekening BCA:

Bank BCA dengan Virtual Account (VA): 6418069348107
atas nama: JURUSAN TIK

2. Bagi peserta yang mengikuti lomba *luring/onsite*, pembayaran kontribusi tidak termasuk Biaya penginapan Hotel dan City Tour. Panitia dapat membantu peserta untuk pengurusan dan pemesanan Hotel Dalton Makassar dan City Tour dengan menghubungi kontak Panitia yang terdapat pada Website KMIPN VIII 2026.
3. Untuk kemudahan akomodasi, transportasi, komunikasi, dan kelancaran kegiatan selama lomba, panitia merekomendasikan peserta untuk menginap di Hotel Dalton Makassar yang beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan No.16, Kec. Biringkanaya, Makassar, Sulawesi Selatan.
4. Dalam hal pemesanan Hotel Dalton Makassar, panitia dapat membantu peserta untuk memesan hotel dengan biaya Rp.800.000,- per orang untuk penginapan selama 4 hari 3 malam mulai tanggal 9 - 12 September 2026 dan dapat mentransfer biaya pemesanan Hotel Dalton Makassar ke Nomor Rekening BCA di atas. Adapun detail agenda umum kegiatan KMIPN adalah sebagai berikut:
 - Rabu, 9 September 2026 : (Check-in Hotel Pukul 12.00 WITA dan Pembukaan KMIPN)
 - Kamis, 10 September 2026 : (Pelaksanaan Lomba Luring/Onsite di Hotel)
 - Jum'at, 11 September 2026 : (Pelaksanaan City Tour dan Penutupan KMIPN)
 - Sabtu, 12 September 2026 : (Social & Communities Branding dan Check-out Hotel Pukul 12.00 WITA)



Adapun biaya pemesanan Hotel tersebut sudah termasuk pelayanan sarapan selama menginap di Hotel, City Tour Kota Makassar, dan penjemputan di Bandara sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh panitia. Adapun jumlah orang yang akan menginap dalam satu kamar adalah sebanyak dua orang dan akan diatur susunannya oleh panitia pelaksana.

5. Peserta yang melakukan pemesanan Hotel di luar dari Hotel Dalton Makassar maka akan menjadi tanggung jawab masing-masing peserta dan tidak mendapatkan pelayanan penjemputan dari Bandara dan transportasi lainnya selama lomba berlangsung. Keterlambatan peserta untuk hadir lomba karena kendala teknis transportasi, macet, dan kendala teknis lainnya di luar pelayanan dari Hotel Dalton Makassar maka akan menjadi tanggung jawab oleh masing-masing peserta.
6. Peserta dapat mengupload bukti bayar Biaya Kontribusi dan pemesanan Hotel Dalton serta City Tour pada laman website KMIPN VIII 2026 melalui akun Ketua Tim.
7. Bukti transfer dapat berupa foto, scan, atau pdf diunggah pada laman Website KMIPN VIII 2026 melalui akun ketua tim. Rentang waktu pembayaran terhitung mulai tanggal 9 sampai 31 Agustus 2026 pukul 23.59 WIB.

F. PENGHARGAAN

1. Setiap kategori mendapatkan juara perlombaan yang terdiri dari:
 - Juara 1
 - Juara 2
 - Juara 3
2. Penghargaan lain yang terdiri dari beberapa kategori juara lomba akan ditentukan dari keputusan dewan juri dan akan diumumkan saat penutupan Lomba KMIPN VIII 2026.



FASILITAS FINALIS KMIPN VIII 2026

- A. Berdasarkan biaya kontribusi peserta lomba *daring/online*, Peserta kategori Lomba Internet of Things (IoT), Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, E-Governement, dan Cipta Inovasi Bidang TIK akan menerima fasilitas berupa:
1. Registrasi Kegiatan
 2. E-Sertifikat Finalis.
- B. Berdasarkan biaya kontribusi peserta lomba *luring/onsite*, Peserta kategori Lomba Hackathon dan Keamanan Siber akan menerima fasilitas berupa:
1. Registrasi Kegiatan
 2. Konsumsi selama kegiatan berlangsung.
 3. Baju KMIPN VIII 2026
 4. ID-Card peserta
 5. Goodie bag
 6. Perlengkapan Lomba, ATK, dan seminar kit
 7. Sertifikat Finalis



JADWAL KEGIATAN KMIPN VIII 2026

A. Kategori Internet of Things (IoT), Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, E-Governement, Cipta Inovasi Bidang TIK

Tanggal	Waktu (WITA)	Kegiatan	Ket	Lokasi
Senin, 7 September 2026	15.00 – 16.30	Technical Meeting (Online via Zoom) – seluruh kategori	Online	Zoom
Rabu, 9 September 2026	18.30 – 21.30	Mengikuti Opening Ceremony KMIPN VIII 2026 (streaming)		Zoom
Kamis, 10 September 2026	07.30 – 08.30	Registrasi ulang & pengecekan koneksi di breakout room masing-masing kategori		Zoom
	08.30 – 09.00	Briefing teknis presentasi oleh Juri (via Zoom)		Zoom
	09.00 – 12.00	Sesi Presentasi I (Tim 1 – 6) 6 tim x 30' = 180'		Zoom (per kategori)
	12.00 – 13.00	ISHOMA		-
	13.00 – 15.30	Sesi Presentasi II (Tim 7 – 11) 5 tim x 30' = 150'		Zoom (per kategori)
	15.30 – 16.00	ISTIRAHAT (Sholat Ashar)		-
	16.00 – 18.00	Sesi Presentasi III (Tim 12 – 15) 4 tim x 30' = 120'		Zoom (per kategori)
	18.00	Sesi IV dilanjutkan pada hari Jumat		-
Jumat, 11 September 2026	08.00 – 11.00	Sesi Presentasi IV (Tim 16 – 21) 5 tim x 30' = 180'		Zoom
	11.00 – 11.15	Penutupan sesi & pengumpulan berkas final		Zoom
	11.15	SELESAI LOMBA ONLINE – semua kategori tuntas		Zoom
	18.30 – 21.30	Mengikuti Closing Ceremony KMIPN VIII 2026 (streaming)		Zoom



RUNDOWN PEMBUKAAN KMIPN VIII 2026

Rabu, 9 September 2026

Waktu (WITA)	Kegiatan
18.30 – 19.00	Registrasi Peserta dan Tamu Undangan (onsite & online)
19.00 – 19.10	Penampilan Maskot & Pemutaran Video Profil Finalis KMIPN VIII
19.10 – 19.20	Pembukaan oleh MC
19.20 – 19.25	Doa
19.25 – 19.40	Tarian Pembuka (Tari Daerah)
19.40 – 19.45	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya
19.45 – 19.55	Laporan Ketua Pelaksana KMIPN VIII
19.55 – 20.05	Sambutan oleh Direktur Politeknik Penyelenggara
20.05 – 20.15	Sambutan oleh Ketua BAKORMA
20.15 – 20.25	Sambutan oleh Gubernur / Walikota setempat
20.25 – 20.35	Sambutan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi (Kemendikbudristek)
20.35 – 20.45	Pembukaan Resmi Pagelaran KMIPN VIII Tahun 2026
20.45 – 21.00	Parade Peserta & Penyerahan Piala Bergilir
21.00 – 21.15	Hiburan (Musik / Tari / Pentas Seni)
21.15 – 21.30	Penutupan oleh MC & Pengarahan teknis lomba



RUNDOWN PENUTUPAN KMIPN VIII 2026

Jumat, 11 September 2026

Waktu (WITA)	Kegiatan
18.30 – 19.00	Registrasi Peserta dan Tamu Undangan (onsite & online)
19.00 – 19.05	Pemutaran Video Recap / Kilas Balik Kegiatan KMIPN VIII
19.05 – 19.15	Pembukaan oleh MC
19.15 – 19.20	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya
19.20 – 19.25	Doa
19.25 – 19.35	Sambutan oleh Wakil Direktur III / Ketua Panitia KMIPN VIII
19.35 – 19.45	Sambutan oleh Direktur Politeknik Penyelenggara
19.45 – 20.00	Hiburan Penutupan (Tari / Musik)
20.00 – 21.00	Laporan Dewan Juri & Pengumuman Pemenang per Kategori (Hackathon, Keamanan Siber, E-Government, Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Internet of Things, Cipta Inovasi Bidang TIK, Pengembangan Aplikasi Permainan)
21.00 – 21.15	Pengumuman & Penyerahan Piala Juara Umum (Piala Bergilir)
21.15 – 21.25	Penutupan Resmi oleh MC & Doa Penutup
21.25 – 21.45	Foto Bersama (offline & virtual) & Acara Bebas / Hiburan



KETENTUAN DAN PENILAIAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026



KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026 KATEGORI PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN

A. Aturan Pelaksanaan

Pelaksanaan lomba pengembangan aplikasi permainan dilaksanakan secara online melalui Zoom. Pada babak final, finalis akan mempresentasikan hasil karya aplikasi permainan yang dikembangkan di depan dewan juri secara daring lewat zoom pada tanggal 10 September 2026. Berikut adalah ketentuan finalis untuk kategori Pengembangan Aplikasi Permainan:

1. Wajib hadir secara daring via zoom pada proses penjurian di tanggal 9-11 September 2026
2. Dokumen pendukung dan Aplikasi Permainan yang *executable* atau *installer* wajib di simpan dalam Google Drive Ketua Tim, kemudian memasukkan link Google Drive-nya pada file persentase.
3. Peserta wajib mengupload Link Video Youtube Persentase Karya dengan durasi video selama 10 menit, file persentase (PPT/PDF/PPTX), dan poster di Website KMIPN VIII melalui akun ketua tim paling lambat tanggal 31 Agustus 2026.
4. Bagi yang menggunakan tambahan perangkat lain atau menggunakan mekanik tambahan seperti VR, harap dilaporkan saat *Technical Meeting* dan diharapkan mendemokan sendiri pada perangkat tambahan tersebut.
5. Karya Permainan belum pernah dipresentasikan/menjuarai dalam lomba atau tempat selain KMIPN VIII 2026.
6. Karya Permainan merupakan karya orisinal, tidak melanggar hak cipta dituangkan dalam Surat Pernyataan diatas meterai 10.000.
7. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat x-banner, portrait, yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN VIII, dan gambaran karya yang dibuat, isinya sesuai dengan kriteria pada penilaian poster.



8. Dewan juri dan panitia tidak akan bertanggung jawab apabila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya yang sudah dikirim, baik terkait dengan hak cipta, kepemilikan, karya intelektual, atau apapun lainnya.
9. Keputusan juri bersifat final, tidak dapat diganggu gugat dan tidak ada surat menyurat.

Kegiatan yang akan dilakukan saat babak final selama 30 menit, dimana terbagi atas:

1. Presentasi tentang aplikasi permainan yang dikembangkan, selama 5 menit.
2. Demo aplikasi permainan yang dikembangkan, selama 5 menit.
3. Menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh tim juri, selama 15 menit.
4. Transisi antar peserta, selama 5 menit.

B. Bobot Penilaian

Penilaian dari aplikasi permainan yang dikembangkan didasarkan pada 3 elemen: *Story*, *Mechanics*, dan *Aesthetics* dengan melihat dari sisi edukasi yang diunggulkan, kreatifitas, *gameplay* menarik dan menghibur. *Gameplay* di sini lebih kepada aktivitas yang dilakukan oleh pemain ketika bermain. Penjelasan tiga elemen penilaian yang diambil dari referensi buku Jesse Schell yang berjudul “The Art of Game Design: A book of lenses” sebagai berikut:

1. *Mechanics* membicarakan prosedur-prosedur dan aturan-aturan dari aplikasi permainan yang Anda kembangkan. *Mechanics* juga menggambarkan tujuan dari aplikasi permainan Anda, apa yang bisa dilakukan dan tidak bisa dilakukan oleh seorang pemain untuk mencapai tujuan permainan, dan apa yang terjadi seandainya pemain mencoba suatu aksi.
2. *Story* merupakan rangkaian kejadian yang ada pada aplikasi permainan yang Anda kembangkan. Aplikasi permainan yang mempunyai story yang baik biasanya akan terasa lebih menyenangkan dan mudah untuk dimengerti.



3. Aesthetics membicarakan tentang bagaimana aplikasi permainan Anda terlihat dan dirasakan secara langsung oleh pemain. Isu desain grafis yang menarik, user experience yang baik sangat kuat pada aspek Aesthetics ini.

Secara lebih rinci, penilaian lomba pengembangan aplikasi permainan akan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Unsur pendidikan yang ada pada permainan, manfaat dan dampak dari permainan.
2. Unsur pendidikan dapat terlihat dan dirasakan, salah satunya, pada story yang ada pada permainan. Selain itu, unsur pendidikan juga dapat terlihat dari core mechanicsnya. Misal, mechanics yang diusulkan mengasah keterampilan tertentu dari seorang pemain yang kemudian bisa dimanfaatkan untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari (contoh: math problems, typing, dan simulation).
3. Kreativitas dalam pengembangan permainan. Misal, jika peserta mampu melahirkan 37 mechanics atau aturan dan prosedur permainan yang belum pernah diusulkan dan digunakan sebelumnya (berdasarkan pandangan juri) pada aplikasi permainan yang sudah ada, peserta akan mendapat nilai bagus pada aspek ini.
4. Unsur Aesthetics (desain grafis, user experience, suara, musik, dan sebagainya) yang baik dan menarik Gameplay secara keseluruhan yang menarik dan menghibur.
5. Kesesuaian dengan fitur-fitur atau fungsi yang sudah dinyatakan pada proposal pengembangan aplikasi permainan.

Persentase komponen penilaian final dirincikan pada tabel berikut:

No.	Komponen	Bobot (%)
1	Unsur pendidikan (Edukasi)	25
2	Kreativitas	25
3	Aesthetic	25
4	Demo dan Presentasi	25



C. Rundown

Rangkaian Acara Penjurian Finalis Kategori Pengembangan Aplikasi Permainan

Hari, tanggal	Waktu (WITA)	Finalis	Kegiatan	
Rabu, 9 September 2026	18.00 – 21.30	Opening ceremony	Mengikuti opening ceremony (streaming)	
Kamis, 10 September 2026	07.30 – 09.00	Registasi Ulang dan Briefing Teknis	Pengarahan tata tertib lomba dan <i>Technical Meeting</i> , sekaligus pengundian urutan presentasi	
	09.00 – 09.30	Finalis 1	Presentasi finalis	
	09.30 – 10.00	Finalis 2		
	10.00 – 10.30	Finalis 3		
	10.30 – 11.00	Finalis 4		
	11.00 – 11.30	Finalis 5		
	11.30 – 12.00	Finalis 6		
	12.00 – 13.00	ISHOMA		
	13.00 – 13.30	Finalis 7	Presentasi Finalis	
	13.30 – 14.00	Finalis 8		
	14.00 – 14.30	Finalis 9		
	14.30 – 15.00	Finalis 10		
	15.00 – 15.30	Finalis 11		
	15.30 – 16.00	ISTIRAHAT	Sholat Ashar	
	16.00 – 16.30	Finalis 12	Presentasi Finalis	
	16.30 – 17.00	Finalis 13		
	17.00 – 17.30	Finalis 14		
	17.30 – 18.00	Finalis 15		
		18.00	ISTIRAHAT	Sesi dilanjutkan pada hari Jumat
	Jumat, 11 September 2026	08.00 – 08.30	Finalis 16	Presentasi Finalis
08.30 – 09.00		Finalis 17		
09.00 – 09.30		Finalis 18		
09.30 – 10.00		Finalis 19		
10.00 – 10.30		Finalis 20		
10.30 – 11.00		Finalis 21		
11.00 – 11.15		Penutupan Sesi & Pengumpulan Berkas Final		
11.15		SELESAI LOMBA		