



PANDUAN FINALIS KMIPN VIII 2026

Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional



“ Inovasi Informatika Vokasional Untuk
Transformasi Digital Berkelanjutan “



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
Penjemputan Dan Kepulangan Finalis KMIPN VIII 2026	10
Keperluan Finalis KMIPN VIII 2026	11
Jadwal Kegiatan KMIPN VIII 2026	12
A. Kategori Hackathon Dan Keamanan Siber	12
B. Kategori Internet Of Things (IoT), Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, E-Government, Cipta Inovasi Bidang TIK	13
Rundown Pembukaan KMIPN VIII 2026.....	14
Rundown Penutupan KMIPN VIII 2026	15
Ketentuan Dan Penilaian Babak Final KMIPN VIII 2026	16
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Hackathon	17
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Keamanan Siber	21
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Animasi	25
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Pengembangan Aplikasi Permainan...29	
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Cipta Inovasi Bidang TIK	33
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori E-Government.....	36
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Internet Of Things	40
Ketentuan Babak Final KMIPN VIII 2026 Kategori Perencanaan Bisnis Bidang TIK	44



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



PENJEMPUTAN DAN KEPULANGAN FINALIS KMIPN VIII 2026

1. Peserta kategori Hackathon dan Keamanan Siber WAJIB memberitahukan terkait jadwal TIBA dan jadwal PULANG sampai dengan batas tanggal 8 September 2026 pukul 12.00 WITA melalui tautan <https://s.id/KedatanganKMIPN2026>
2. Peserta WAJIB sudah tiba di Makassar, tanggal 9 September 2026 pukul 13.00 WITA.
3. Kedatangan Finalis LANGSUNG menuju ke tempat acara yaitu Hotel Dalton Makassar.
4. Penjemputan menggunakan bus yang telah disediakan panitia.
5. Penjemputan Finalis hanya akan dilakukan di Bandara Internasional Sultan Hasanuddin dengan jam keberangkatan bus dari bandara ke Hotel Dalton Makassar sebagai berikut:
 - Penjemputan 1: Pukul 11.00 WITA
 - Penjemputan 2: Pukul 13.00 WITA
6. Jika peserta tiba di bandara setelah atau sebelum waktu penjemputan dan tidak ingin menunggu lama jadwal penjemputan, dipersilakan menggunakan transportasi umum lainnya dengan biaya sendiri. LO Anda akan membantu mengarahkan perjalanan Anda. Fasilitas penjemputan yang disediakan oleh panitia hanya dari bandara ke Hotel Dalton Makassar.



KEPERLUAN FINALIS KMIPN VIII 2026

Peserta kategori Hackathon dan Keamanan Siber wajib membawa perlengkapan berikut untuk digunakan selama pertandingan secara luring/onsite di Makassar:

1. Pakaian rapi dan sopan
2. Jas Almamater
3. Bendera Institusi / Politeknik
4. Sepatu
5. Sandal
6. Perlengkapan pribadi
7. Perlengkapan ibadah
8. Obat-obatan pribadi
9. Kartu Tanda Mahasiswa / Surat Keterangan Aktif Kuliah
10. Khusus untuk kategori lomba keamanan siber, masing-masing peserta wajib membawa perangkat USB to LAN Adapter yang akan digunakan untuk menghubungkan antara komputer/laptop peserta dengan jaringan menggunakan kabel UTP.



JADWAL KEGIATAN KMIPN VIII 2026

A. Kategori Hackathon dan Keamanan Siber

Tanggal	Waktu (WITA)	Kegiatan	Ket	Lokasi
Rabu, 9 September 2026	08.00 – 15.00	Kedatangan & Registrasi Peserta	Onsite	Ballroom
	14.00 – 14.30	Registrasi Ulang		Ballroom
	14.30 – 14.45	Briefing / Technical Meeting		Ballroom
	14.45 – 18.30	Sesi Mentoring Hackathon (Paralel 2 Ruang)		Ballroom
	15.00 – 18.30	Persiapan Opening (Umum)		Ballroom
	18.30 – 19.00	Registrasi Opening		Ballroom
	19.00 – 21.30	OPENING CEREMONY		Ballroom
	21.30 – Selesai	Istirahat		Ballroom
Kamis, 10 September 2026	08.30 – 09.00	Briefing Teknis Lomba		Ballroom
	09.00 – 12.00	SESI LOMBA I		Ballroom
	12.00 – 13.00	ISHOMA		Ballroom
	13.00 – 15.05	SESI LOMBA II		Ballroom
	15.05 – 15.30	ISTIRAHAT (SORE)		Ballroom
	15.30 – 17.35	SESI LOMBA III		Ballroom
	17.35 – 18.30	SESI LOMBA IV (AKHIR)		Ballroom
	18.30	SELESAI LOMBA		Ballroom
Jumat, 11 September 2026	08.00 – 09.00	Persiapan City Tour		
	09.00 – 15.00	CITY TOUR		Kota Makassar
	15.00 – 16.00	Kembali ke Kampus 2 PNUP		Kota Makassar
	16.00 – 18.30	Rapat Juri (Pleno)		Ballroom
	18.30 – 19.00	Registrasi Closing		Kampus PNUP
	19.00 – 21.45	CLOSING CEREMONY		Kampus PNUP
	21.45 – Selesai	Foto Bersama & Pengantaran		Kampus PNUP
Sabtu, 12 September 2026	06.00 – 08.00	Sarapan Bersama		Ballroom
	08.00 – 11.00	Social & Communities Branding		Ballroom
	11.00 – 12.00	Check out hotel & persiapan kepulangan peserta		



B. Kategori Internet of Things (IoT), Perancangan Bisnis Bidang TIK, Animasi, Pengembangan Aplikasi Permainan, E-Government, 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 HACKATHON

A. Aturan Pelaksanaan

1. Seluruh tim finalis wajib hadir di Hotel Dalton Makassar / Politeknik Negeri Ujung Pandang pada Rabu, 9 September 2026, untuk mengikuti *Briefing* yang akan dilaksanakan pada pukul 14.00 WITA.
2. Setiap tim finalis diharapkan membawa perangkat laptop masing-masing beserta seluruh aplikasi dan *software* pendukung yang diperlukan.
3. Pada babak final, tim finalis menyajikan aplikasi atau produk yang telah selesai dibuat untuk diperlihatkan kepada mentor industri dan juri akademisi (dosen).
4. Karya yang ditampilkan belum pernah diajukan, dipresentasikan, maupun memenangkan kompetisi lain, selain pada ajang KMIPN VIII 2026.
5. Peserta wajib mengupload Video Demo program/aplikasi/karya/produk yang diupload pada Youtube, file persentase (PPT/PDF/PPTX), dan poster di Website KMIPN VIII melalui akun ketua tim paling lambat tanggal 31 Agustus 2026.
6. Proses penjurian akan dilaksanakan selama dua hari, yaitu Tanggal 9 dan 10 September 2026.
7. Pada hari pertama (Rabu, 9 September 2026), setiap tim akan mendapatkan waktu untuk mentoring bersama mentor industri, serta difasilitasi ruangan yang dilengkapi listrik dan akses internet, kemudian hari kedua (10 September 2026) pelaksanaan lomba.
8. Urutan tim untuk presentasi akan ditentukan melalui undian pada saat *Briefing/Technical Meeting* (TM).
9. Mentor industri akan memberikan saran, masukan, penilaian, serta tantangan kepada setiap tim.
10. Tim finalis diberikan waktu untuk menyelesaikan tantangan dari mentor industri, sebelum produk akhir dipresentasikan kepada dewan juri pada hari kedua.
 - a. Seluruh aplikasi, produk, maupun file presentasi (PPT/PDF/PPTX) wajib dikumpulkan sebelum kegiatan presentasi dimulai.



- b. Batas akhir pengumpulan (*due date*) adalah pada Kamis, 10 September 2026 pukul 08.00 WITA.

11. Pada hari kedua (Kamis, 10 September 2026), setiap tim akan mempresentasikan karya yang telah disempurnakan berdasarkan masukan mentor, di hadapan dewan juri akademisi (dosen).

12. Durasi presentasi dan demo setiap tim adalah maksimal 30 menit, dengan pembagian waktu sebagai berikut:

- Persiapan dan transisi antar tim selama 5 menit.
- Presentasi dan demo selama 10 menit.
- Sesi tanya jawab selama 15 menit.

13. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

B. Bobot Penilaian

a. Rubrik Penilaian Poster KMIPN VIII Kategori Hackathon

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Bobot (%)
1	Isi/Teks	Disajikan secara singkat, padat, jelas, serta merepresentasikan produk yang dilombakan.	40
2	Desain	Memperhatikan kesesuaian warna, proporsi ukuran elemen penyusun, serta kejelasan pesan yang ingin disampaikan.	30
3	Gambar	Menarik secara visual, bermakna, serta memiliki orisinalitas.	30

b. Penilaian Presentasi KMIPN VIII Kategori Hackathon

No.	Tim Penilai	Deskripsi	Bobot (%)
1	Penilaian dari Mentor Industri	- Kemampuan menjelaskan ide secara jelas dan terstruktur. - Tingkat ketercapaian proses pengerjaan. - Kemampuan menjawab pertanyaan dengan baik dan meyakinkan. - Kemampuan berpikir kritis terhadap masukan/kritik, ditinjau dari	50



		penyelesaian masalah yang diangkat oleh mentor.	
2	Penilaian dari Juri Akademisi	a. Kejelasan dan ketepatan dalam menyampaikan gagasan saat presentasi. b. Tingkat penguasaan materi terhadap ide/gagasan. c. Kemampuan menjawab pertanyaan juri dengan baik. d. Kualitas hasil akhir produk aplikasi/proyek yang ditampilkan.	50

C. Rundown Kegiatan

Rangkaian Acara Penjurian Finalis Kategori Hackathon

Hari, Tanggal	Waktu (WITA)	Kegiatan	
Rabu, 9 September 2026	14.00 – 14.30	Registrasi Ulang	
	14.30 – 14.45	Briefing / Technical Meeting	
	Parallel Session (Mentoring dengan Juri Industri)		
		Room 1	Room 2
	14.45 – 15.10	Finalis 1	Finalis 10
	15.10 – 15.35	Finalis 2	Finalis 11
	15.35 – 16.00	Finalis 3	Finalis 12
	16.00 – 16.25	Finalis 4	Finalis 13
	16.25 – 16.50	Finalis 5	Finalis 14
	16.50 – 17.15	Finalis 6	Finalis 15
	17.15 – 17.40	Finalis 7	Finalis 16
	17.40 – 18.05	Finalis 8	Finalis 17
	18.05 – 18.30	Finalis 9	Finalis 18
	18.30 – 19.00	SELESAI MENTORING – peserta menuju Opening Ceremony	
Kamis, 10 September 2026	Penilaian Juri Akademisi (Dosen)		
	09.00 - 09.25	Finalis 1	
	09.25 - 09.50	Finalis 2	
	09.50 - 10.15	Finalis 3	
	10.15 - 10.40	Finalis 4	
	10.40 - 11.05	Finalis 5	
	11.05 - 11.30	Finalis 6	
	11.30 - 12.00	Finalis 7	
	12.00 - 13.00	ISHOMA	
	13.00 - 13.25	Finalis 8	
	13.25 - 13.50	Finalis 9	
	13.50 - 14.15	Finalis 10	
	14.15 - 14.40	Finalis 11	
	14.40 - 15.05	Finalis 12	



	15.05 - 15.30	ISHOMA
	15.30 - 15.55	Finalis 13
	15.55 - 16.20	Finalis 14
	16.20 - 16.45	Finalis 15
	16.45 - 17.10	Finalis 16
	17.10 - 17.35	Finalis 17
	17.35 - 18.00	Finalis 18
	18.00 - Selesai	Penutupan Sesi & Pengumpulan Berkas Final



KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026 KATEGORI KEAMANAN SIBER

A. Aturan Pelaksanaan

- Babak Final Keamanan Siber akan dilaksanakan secara luring/*onsite* di Hotel Dalton Makassar / Politeknik Negeri Ujung Pandang, dengan metode perlombaan *Capture The Flag* (CTF)-Jeopardy pada hari Kamis, tanggal 10 September 2026. Berikut adalah ketentuan finalis untuk kategori Keamanan Siber:
 1. Metode CTF-Jeopardy dilaksanakan pada:
Hari/tanggal: Kamis, 10 September 2026
Waktu: 09.00 – 16.00 WITA
Lokasi: Ballroom Hotel Dalton Makassar
 2. Menghadiri registrasi dan *briefing* yang akan dilakukan pada tanggal 9 September 2026 pukul 14.00 WITA yang akan dihadiri oleh Peserta, Panitia, dan Tim Juri.
 3. Peserta wajib hadir lomba pada hari Kamis, tanggal 10 September 2026, dimana proses registrasi akan diadakan pada hari sebelumnya yaitu hari Rabu, 9 September 2026 dimulai pukul 14.00 WITA.
 4. Peserta diwajibkan membawa perangkat pribadi (laptop) dengan tersedia Ethernet Port.
 5. Akun (*username, password*) untuk masuk ke dalam platform Final akan diinformasikan melalui email ketua paling lambat H-3 sebelum Final.
 6. Gambaran umum mekanisme pelaksanaan lomba berupa CTF-Jeopardy: peserta diberikan sekumpulan soal yang berisi *flag* yang dikeluarkan secara bertahap. Peserta melakukan submisi *flag* pada platform yang telah disediakan.
 7. Penilaian ditentukan dari total nilai yang didapatkan masing-masing tim, serta konten *writeup*.
 8. *Scoreboard* dibekukan 60 menit sebelum kompetisi berakhir (masih bisa mengumpulkan flag/jawaban).



9. Setiap tim diwajibkan membuat serta mengumpulkan *writeup* dengan format nama file **KMIPNVIII-namatim.pdf** yang terdiri atas: nama soal, penjelasan mengenai langkah penyelesaian, serta *flag*.
10. Pengumpulan *writeup* selambat-lambatnya 1 jam setelah kompetisi berakhir (soal akan tetap dibuka sampai batas pengumpulan *writeup*) melalui tautan yang akan diinformasikan oleh tim panitia kepada peserta saat lomba berlangsung.
Note: Setiap tim wajib mengumpulkan writeup di akhir babak yang akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk skor yang diperoleh oleh tim tersebut. Ketepatan waktu pengumpulan writeup menjadi pertimbangan tambahan.
11. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

- **Teknik Pelaksanaan CTF Jeopardy:**

1. Masing-masing tim diberikan akun yang dapat digunakan bersama untuk masuk ke platform Jeopardy. Peserta diberikan sekumpulan soal yang berisi flag yang dikeluarkan secara bertahap, yang terdiri atas kategori: *Web Exploitation*, *Reverse Engineering*, *Digital Forensic*, *Cryptography*, *Binary Exploitation*, dan *Misc*. Dimana masing-masing kategori terdiri atas 1 soal.
2. Peserta mengumpulkan flag pada platform yang telah disediakan.
3. Penilaian berdasarkan pengumpulan flag sesuai dengan soal yang telah dituntaskan.
4. Penilaian akhir berdasarkan total keseluruhan pengumpulan flag pada platform yang disediakan beserta penulisan *writeup* yang jelas.
5. Scoreboard akan dibekukan 60 menit sebelum waktu perlombaan selesai.
6. Pengumpulan *writeup* diwajibkan per tim paling lambat 1 jam setelah waktu perlombaan dinyatakan selesai.



- **Aturan Babak Final**

1. Selama kompetisi berlangsung peserta dilarang:
 - a. Melakukan DoS (*Denial of Service*) atau DDoS (*Distributed Denial of Service*) kepada sistem dalam bentuk apapun.
 - b. Bekerja sama dalam bentuk apapun dengan yang bukan termasuk peserta dalam tim yang bersangkutan.
 - c. Menyebabkan suatu kerugian atau gangguan dalam bentuk apapun terhadap peserta lain maupun panitia.
2. Tim yang terindikasi melakukan pelanggaran atau kecurangan akan diberikan sanksi (diskualifikasi atau pengurangan poin).

B. Bobot Penilaian

Penjelasan Model Lomba KMIPN VIII 2026 Kategori Keamanan Siber CTF-Jeopardy Babak Final:

Pada perlombaan CTF Jeopardy, tim akan diberikan akun yang dapat diakses secara bersamaan bagi masing-masing peserta dalam 1 tim. Selanjutnya peserta dapat mengakses platform yang telah disediakan beberapa soal dengan berbagai kategori yang terdiri atas: Web Exploitation, Reverse Engineering, Digital Forensic, Cryptography, Binary Exploitation, dan Miscellaneous, dengan tujuan untuk mencari, menemukan serta mengumpulkan *flag* yang disembunyikan di dalam sistem dan dengan Kemampuan dalam menyelesaikan studi kasus yang tersedia pada platform berdasarkan tingkat kesulitan yang berbeda serta berdasarkan kategori dengan bobot akhir 100%. Di akhir perlombaan, setiap tim wajib membuat *writeup* ataupun *Proof Of Concept* (POC) sebagai bukti penyelesaian soal dan kemudian mengirimkannya ke panitia melalui alamat yang disediakan pada saat lomba berlangsung. Setiap soal bernilai beberapa pointer gantung dari tingkat kesulitan soal tersebut. Metode penilaian CTF model Jeopardy ini didapat dari banyaknya jumlah poin yang dapat dikumpulkan masing-masing peserta/tim serta kejelasan konten dari penulisan *writeup* yang baik.



C. Rundown Kegiatan

Rangkaian kegiatan finalis kategori Keamanan Siber

Hari, Tanggal	Waktu (WITA)	Kegiatan	Uraian
Rabu, 9 September 2026	14.00 – 15.00	Registrasi ulang & pengecekan perangkat (laptop + ethernet port)	Pembukaan dan pengarahan kembali mengenai tertib lomba dan <i>Technical Meeting</i> , hal apa saja yang harus dilakukan oleh peserta, hal yang diperbolehkan maupun yang dilarang sebelum lomba dimulai/lomba sedang berlangsung oleh komunikator. Serta foto bersama peserta finalis tim.
	15.00 – 15.30	Briefing dan pengarahan teknis CTF Jeopardy oleh Juri	
Kamis, 10 September 2026	09.00 – 12.00	CTF Jeopardy – Sesi 1	Pada pelaksanaan lomba, peserta sudah diperbolehkan mengakses soal berdasarkan platform yang telah disediakan. Nilai dari setiap flag yang berhasil didapatkan akan dihitung secara otomatis oleh sistem dan ditampilkan melalui <i>scoreboard</i> .
	12.00 – 13.00	ISHOMA	Tidak ada aktivitas lomba
	13.00 – 15.30	CTF Jeopardy – Sesi 2	Peserta melanjutkan lomba
	15.30 – 16.30	Pembekuan <i>Scoreboard</i> dan Pengumpulan <i>Writeup</i>	Panitia membekukan scoreboard 60 menit sebelum waktu perlombaan selesai. Penutupan lomba dengan menghentikan seluruh aktivitas sementara. Setelah itu peserta dapat melanjutkan kembali aktivitasnya dalam menyusun <i>writeup</i> .
	16.30 – 17.30	Tahap Penjurian (Juri memeriksa <i>writeup</i> & validasi flag)	Juri memeriksa <i>writeup</i> dan memvalidasi <i>flag</i> dari masing-masing peserta. Hasil pemeriksaan akan dimasukkan sebagai nilai pendukung dalam menentukan pemenang lomba.



KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026

KATEGORI ANIMASI

A. Aturan Pelaksanaan

1. Lomba Animasi dilaksanakan secara Online melalui Zoom.
2. Karya Animasi pada babak final:
 - a. Berdurasi **5-7 menit** tidak termasuk credit title.
 - b. Resolusi karya minimal 1280x720 (**720p**).
 - c. Dalam karya animasi harus terdapat logo KMIPN VIII 2026.
3. Karya belum pernah dipresentasikan/menjuarai dalam lomba atau event selain KMIPN VIII 2026.
4. Karya boleh dibuat dengan metode, antara lain *shader/rendering* bebas (ray trace, realistic, kartun, dan lain-lain) serta boleh menggunakan *plug-in* kecuali dalam hal cerita, karakter, environment, property.
5. Audio (*dubbing/voice over*) harus bersifat orisinil (karya sendiri), tidak diperbolehkan untuk mengambil klip maupun *plug-in* yang sudah ada.
6. Musik dalam karya animasi merupakan karya sendiri (orisinil) atau diperbolehkan mengambil dari sumber terbuka dan *free copyright* dengan menyertakan sumbernya dibagian credit title, namun dilarang memproduksi musik dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*).
7. Peserta wajib mengirimkan karya utuh film animasi, file presentasi, file poster, surat pernyataan orisinalitas, dan video presentasi karya ke dalam satu folder Google Drive yang akan dikirimkan link nya oleh panitia paling lambat tanggal 7 September 2026 Pukul 23.59 WIB.
8. Pelanggaran atas Hak Cipta atas karya animasi (asset, karakter, environment, musik, dll) merupakan tanggung jawab peserta.
 - a. Dewan juri dan panitia tidak bertanggung jawab apabila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya tersebut.



- b. Apabila peserta yang mendapatkan predikat Juara, dikemudian hari terbukti melakukan pelanggaran hak cipta (dan atau dituntut pihak lain), maka gelar juara akan dicabut.

B. Bobot Penilaian

• Ketentuan Penilaian Babak Final:

1. Peserta harus mempresentasikan hasil karyanya di hadapan dewan juri secara daring (*online*) sesuai ketentuan Panitia.
2. Semua Anggota Tim Peserta Wajib hadir dalam penilaian, tidak diperkenankan pergantian anggota tim, Dosen Pembimbing tidak wajib hadir, dan apabila berkenan hadir tidak diperbolehkan terlibat dalam diskusi.
3. Peserta wajib memastikan koneksi/jaringan internet aman, dan mengaktifkan kamera selama penilaian.
4. Tim Peserta harus hadir di ruang (*main room*) pertemuan daring (*zoom meeting*) 60 menit sebelum jadwalnya.
5. Tim peserta diperbolehkan menggunakan satu komputer/laptop untuk bersama atau masing-masing anggota.
6. Setiap Tim Wajib menggunakan dua kamera untuk join zoom, satu kamera untuk tampak depan (wajah peserta) dan satu kamera lainnya untuk ruangan (POV dari belakang peserta).
7. Setiap tim diberikan waktu selama 30 menit untuk persiapan, presentasi dan penilaian dengan rincian:
 - a. 5 menit untuk proses masuk/keluar zoom dan persiapan tim.
 - b. 10 menit presentasi dan pemutaran karya animasi.
 - c. 15 menit selanjutnya, tanya jawab dengan Dewan Juri.
 - d. Peserta dibebaskan untuk memulai Presentasi atau pemutaran karya animasi terlebih lebih dahulu.
 - e. Waktu akan dipandu Panitia/LO Animasi.
8. File presentasi maksimal 12 slide (termasuk Judul dan Penutup).



9. Penayangan slide presentasi dan karya animasi dilakukan secara mandiri oleh masing-masing peserta.
10. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi pada saat *Technical Meeting* (TM).
11. Peserta yang tidak hadir sesuai jadwal, atau terlambat akan diberikan kesempatan di urutan terakhir dan mendapatkan pengurangan nilai.
12. Format penamaan akun zoom: **noUrut_NamaTim_NamaPeserta**
 - a. **noUrut**: Sesuai hasil undian.
 - b. **NamaTim** : CamelCase, tanpa spasi.
 - c. **NamaPeserta** : Nama Lengkap Ketua/Anggota Tim.
13. Keputusan juri bersifat final, tidak dapat diganggu gugat dan tidak diperbolehkan surat menyurat.

• **Kriteria Penilaian Babak Final Animasi:**

No.	Kriteria	Keterangan	Bobot (%)
1	Kesesuaian Tema	Kesesuaian konsep Animasi dengan tema perlombaan dalam sudut pandang yang jelas	10
2	Komunikatif	Cara penyampaian ide, alur cerita dan komunikasi dalam animasi mudah dipahami serta mengandung pesan moral.	15
3	Kreativitas, Estetika	Sejauh mana karya diilustrasikan dengan nilai kreativitas, estetika, artistik, dan unsur sinematografi.	25
4	Teknik Pembuatan	Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya animasi seperti pemodelan aset, pencahayaan, pergerakan dan menerapkan prinsip-prinsip animasi lainnya.	20
5	Orisinalitas	Sejauh mana ide dan elemen Animasi yang dibuat tidak meniru/tidak melanggar hak cipta dan etika pembuatan karya cipta.	20
6	Presentasi	Kemampuan peserta mempresentasikan karyanya di depan Dewan Juri	10



C. Rundown Kegiatan

Rangkaian Acara Penjurian Finalis Kategori Animasi

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
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	



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		



KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026 KATEGORI CIPTA INOVASI BIDANG TIK

A. Aturan Pelaksanaan

- **Ketentuan Poster**

1. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat xbanner yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN VIII, dan gambaran karya yang dibuat.
2. Materi poster diunggah dalam bentuk *softcopy* dengan format .png atau .jpg (dengan minimum size 1000 pixel) dan maksimum file size sebesar 2 MB.

- **Ketentuan Final Presentasi**

Peserta yang lolos ke babak final akan mempresentasikan idenya secara daring/online melalui zoom dihadapan tim dewan juri KMIPN VIII 2026 pada tanggal 9 – 10 September 2026 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi pada saat Technical Meeting.
2. Produk harus sudah berfungsi (minimal prototipe) berupa *software* dan atau ditambah dengan *hardware*-nya.
3. Pada saat *technical meeting* semua tim wajib sudah mengumpulkan materi presentasi dan poster di Website KMIPN VIII 2026.
4. 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.
5. Uraian kegiatan final untuk masing-masing tim adalah sebagai berikut:
 - Presentasi 10 menit.
 - Tanya jawab 15 menit
 - Waktu jeda antar tim 5 menit.



- **Kriteria Penilaian Presentasi**

1. Penyampaian gagasan dalam presentasi, kualitas penyampaian gagasan dalam presentasi sangat mempengaruhi pemahaman dan penilaian juri akan gagasan yang diajukan, maka dari itu peserta diharapkan menyajikan dengan metode presentasi yang baik.
2. Penguasaan materi, juri akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan permasalahan ataupun gagasan yang diajukan dari presentasi, kemampuan peserta yang baik dalam menjawab akan sangat mendukung penilaian babak final.

B. Bobot Penilaian

Kriteria dan bobot penilaian poster

No.	Kriteria	Bobot (%)
1	Isi/teks (singkat, padat, dan jelas)	40
2	Desain (warna, ukuran elemen penyusun dan pesan yang ingin disampaikan)	30
3	Gambar (menarik, bermakna, dan orisinal)	30

Kriteria dan bobot penilaian karya dan presentasi

No.	Kriteri Penilaian	Bobot (%)	Nilai (0 - 100)
1	Pemaparan: a. Sistematika penyajian dan isi. b. Ketepatan dan kemutakhiran alat bantu c. Penggunaan bahasa yang baku. d. Cara dan sikap presentasi. e. Ketepatan waktu	10	
2	Kreativitas Gagasan dan Produk: a. Orisinalitas. b. Ketepatan solusi. c. Adopsi dan ketepatan ipteks/metode/standar/regulasi. d. Manfaat dan nilai tambah. e. Dampak ekonomis.	50	
3	Diskusi:	40	



	a. Kesesuaian jawaban terhadap pertanyaan b. Tingkat pemahaman gagasan solusi dan produk		
	Total	100	

C. Rundown Kegiatan

Rangkaian Acara Penjurian Finalis Kategori Cipta Inovasi Bidang TIK

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
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	



KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026 KATEGORI E-GOVERNMENT

A. Aturan Pelaksana

a. Ketentuan Umum

1. Lomba kategori E-Government akan diadakan secara Daring/Online melalui Zoom.
2. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat poster yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN VIII 2026, dan gambaran karya yang dibuat.
3. Materi poster ukuran xbanner (60 x 160 cm) diunggah dalam bentuk *softcopy* dengan format .png atau .jpg (dengan minimum size 1000 pixel) dan maksimum file size sebesar 2 MB.
4. Finalis harus mempresentasikan aplikasi atau produk yang dibuat dihadapan dewan juri.
5. Peserta menjelaskan aplikasi atau produk yang dibawa, melakukan demonstrasi, dan menjawab pertanyaan yang diajukan dewan juri.
6. 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.
7. Karya belum pernah dikumpulkan/diajukan/dipresentasikan/menjuarai kompetisi atau tempat selain KMIPN VIII 2026.

b. Ketentuan Final Presentasi

Peserta yang lolos ke babak final akan mempresentasikan idenya secara daring/online melalui zoom dihadapan tim dewan juri KMIPN VIII 2026 pada tanggal 9 – 11 September 2026 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi pada saat *Technical Meeting*.
2. Produk harus sudah berfungsi (minimal prototipe) berupa *software* dan atau ditambah dengan *hardware*-nya.



3. Pada saat *technical meeting* semua tim wajib sudah mengumpulkan materi presentasi dan poster.
4. Semua bahan (project, presentasi dan poster) dikumpulkan pada website KMIPN VIII 2026 melalui akun ketua tim.
5. Uraian kegiatan final untuk masing-masing tim adalah sebagai berikut:
 - Presentasi 10 menit.
 - Tanya jawab 15 menit.
 - Waktu jeda antar tim 5 menit.

c. Kriteria Penilaian

1. Aplikasi e-Government dapat diimplementasikan dalam bentuk *web-based*, *mobile-based* atau kombinasi keduanya.
2. Karya mencakup sub bidang kategori diatas yakni G2C, G2B, G2E atau G2G.
3. Karya merupakan ide atau gagasan yang sesuai dengan tema KMIPN VIII 2026.
4. Penyampaian gagasan dalam presentasi, kualitas penyampaian gagasan dalam presentasi sangat mempengaruhi pemahaman dan penilaian juri akan gagasan yang diajukan, maka dari itu peserta diharapkan menyajikan dengan metode presentasi yang baik.
5. Penguasaan materi, juri akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan permasalahan ataupun gagasan yang diajukan dari presentasi, kemampuan peserta yang baik dalam menjawab akan sangat mendukung penilaian babak final.

B. Bobot Penilaian

Kriteria dan bobot penilaian karya dan presentasi

No.	Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot (%)
	Karya		
1	Fungsi dan Fitur	Fitur yang ada pada aplikasi dapat berjalan sesuai aturan fungsionalitasnya.	40



	Keunikan	Memiliki ciri khas tersendiri sehingga dapat dilihat perbedaannya dengan aplikasi lainnya.	
		Aplikasi sudah dapat diimplementasikan dengan baik dan memiliki mitra yang sudah digunakan untuk kebermanfaatan sistem yang dibuat.	
	Presentasi		
2	Pemaparan	a. Sistematika penyajian dan isi. b. Ketepatan dan kemutakhiran alat bantu. c. Penggunaan bahasa yang baku. d. Cara dan sikap presentasi. e. Ketepatan waktu	60
	Komunikatif	Cara penyampaian ide, alur cerita dan komunikasi dalam aplikasi mudah dipahami serta mengandung kebermanfaatan kedua belah pihak.	
	Kreativitas gagasan dan produk	a. Orisinalitas. b. ketepatan solusi. c. adopsi dan ketepatan ipteks/metode/standar/regulasi. d. manfaat dan nilai tambah. e. dampak ekonomis.	
	Diskusi	a. Kesesuaian jawaban terhadap pertanyaan. b. Tingkat pemahaman gagasan solusi dan produk.	

Kriteria penilaian poster

No	Kriteria	Bobot (%)
1	Isi/teks (singkat, padat, dan jelas)	40
2	Desain (warna, ukuran elemen penyusun dan pesan yang ingin disampaikan)	30
3	Gambar (menarik, bermakna, dan orisinal)	30



C. Rundown Kegiatan

Rangkaian Kegiatan Penjurian Finalis Kategori E-Government

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		



KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026

KATEGORI INTERNET OF THINGS

A. Aturan Pelaksanaan

Peserta yang lolos ke babak final akan mempresentasikan idenya secara daring/*online* melalui zoom dihadapan tim dewan juri KMIPN VIII 2026 pada tanggal 9 – 11 September 2026 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi pada saat Technical Meeting.
2. Produk harus sudah berfungsi (minimal prototipe) berupa software dan atau ditambah dengan hardware nya.
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. Poster Minimum size 1000 pixel dan Maksimum file 2 MB.
5. Uraian kegiatan final untuk masing-masing tim adalah sebagai berikut:
 - Presentasi 10 menit.
 - Tanya jawab 15 menit.
 - Waktu jeda antar tim 5 menit.

B. Bobot Penilaian

1. Orisinalitas Ide dari Produk/Karya IoT yang dipresentasikan.
2. Kesesuaian karya dengan tema: Pendidikan, Kesehatan, Pertanian, Perkebunan, Peternakan, Perikanan, Lingkungan, Produksi industri, Transportasi, Lifestyle, Rumah tangga, Bidang lainnya.
3. Kejelasan penyampaian gagasan dalam presentasi.
4. Keberhasilan dalam melakukan demo Karya/Produk/Alat pada babak final.
5. Kemampuan peserta dalam menjawab dan merespons pertanyaan dari Juri.



Kriteria dan bobot penilaian

No.	Komponen	Sub-Komponen		Bobot (%)	Total (%)
1	Presentasi (20%)	SK11	Kemampuan menjelaskan permasalahan.	20	100
		SK12	Akurasi penggunaan kalimat dan struktur kata.	20	
		SK13	Kejelasan artikulasi dalam bicara	20	
		SK14	Postur, gestur, kontak mata, dan ekspresi wajah.	20	
		SK15	Alat bantu/ <i>tools</i> dalam penyajian bahan tayang (misal: animasi).	20	
2	Gagasan (35%)	SK21	Latar belakang dan masalah.	25	100
		SK22	Manfaat ide yang diajukan.	25	
		SK23	Kejelasan data dan referensi sebagai acuan.	25	
		SK24	Kejelasan metode dalam mengimplementasikan gagasan.	25	
3	Implementasi Karya (45%)	SK31	Implementasi konsep sensor-aktuator.	15	100
		SK32	Implementasi pengiriman data sensor ke cloud.	15	
		SK33	Implementasi pengiriman data dari cloud ke end user (mobile/web).	15	
		SK34	Ketepatan data serta action yang dikirim dan diterima pada end user.	15	
		SK35	Pengujian karya yang dibuat.	15	
		SK36	Ketercapaian implementasi karya.	15	
		SK37	Dampak edded value terhadap Masyarakat/pengguna dari karya yang dibuat.	10	



Form penilaian

#	Kode Tim	Nama Tim	Presentasi (20%)					Gagasan (35%)					Implementasi (45%)							Total	
			SK11	SK12	SK13	SK14	SK15	N1	SK21	SK22	SK23	SK24	N2	SK31	SK32	SK33	SK34	SK35	SK36		SK37
1	IOT001						0,00					0,00								0,00	0,00
2	IOT002						0,00					0,00								0,00	0,00
3	IOT003						0,00					0,00								0,00	0,00
4	IOT004						0,00					0,00								0,00	0,00
5	IOT005						0,00					0,00								0,00	0,00
6	IOT006						0,00					0,00								0,00	0,00
7	IOT007						0,00					0,00								0,00	0,00
8	IOT008						0,00					0,00								0,00	0,00
9	IOT009						0,00					0,00								0,00	0,00
10	IOT010						0,00					0,00								0,00	0,00
11	IOT011						0,00					0,00								0,00	0,00
12	IOT012						0,00					0,00								0,00	0,00
13	IOT013						0,00					0,00								0,00	0,00
14	IOT014						0,00					0,00								0,00	0,00
15	IOT015						0,00					0,00								0,00	0,00
16	IOT016						0,00					0,00								0,00	0,00
NOTE: NOMOR URUT SESUAI NOMOR UNDIAN																					
1. Skala penilaian tiap sub kriteria dalam range 0-100																					

C. Rundown Kegiatan

Rangkaian Kegiatan Penjurian Finalis Kategori Internet of Things

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	



KETENTUAN BABAK FINAL KMIPN VIII 2026 KATEGORI PERENCANAAN BISNIS BIDANG TIK

A. Aturan Pelaksanaan

- **Ketentuan Poster**

1. Setiap Tim Finalis diwajibkan membuat poster yang memuat judul, tim pengusul, logo Politeknik asal, logo KMIPN VIII 2026, dan gambaran karya yang dibuat.
2. Materi poster diunggah dalam bentuk *softcopy* dengan format .png atau .jpg (dengan minimum size 1000 pixel) dan maksimum file size sebesar 2 MB.

- **Ketentuan Final Presentasi**

Peserta yang lolos ke babak final akan mempresentasikan idenya secara daring/*online* melalui zoom dihadapan tim dewan juri KMIPN VIII 2026 pada tanggal 9 – 11 September 2026 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Penyampaian *Technical Meeting* berupa durasi masing-masing kegiatan (persiapan tim, pemaparan/presentasi ide bisnis dan tanya jawab dengan tim juri).
2. Urutan tim yang akan presentasi ditentukan/diundi setelah Technical Meeting.
3. Produk harus sudah berfungsi (minimal prototipe) berupa *software*, dimana realisasi ide bisnis dalam software minimal 60%.
4. 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.
5. Uraian kegiatan final untuk masing-masing tim adalah sebagai berikut:
 - Waktu jeda antar tim dan persiapan tim 5 menit.
 - Presentasi 10 menit.
 - Tanya jawab 15 menit



- **Kriteria Penilaian Presentasi**

1. Penyampaian gagasan dalam presentasi, kualitas penyampaian gagasan dalam presentasi sangat mempengaruhi pemahaman dan penilaian juri akan gagasan yang diajukan, maka dari itu peserta diharapkan menyajikan dengan metode presentasi yang baik.
2. Penguasaan materi, juri akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan permasalahan ataupun gagasan yang diajukan dari presentasi, kemampuan peserta yang baik dalam menjawab akan sangat mendukung penilaian babak final.

B. Bobot Penilaian

Kriteria dan bobot penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Nilai (0 - 100)
1	Pemaparan: a. Sistematika penyajian dan isi. b. Ketepatan dan kemutakhiran alat bantu. c. Penggunaan bahasa yang baku. d. Cara dan sikap presentasi. e. Ketepatan waktu	20	
	Kreativitas Gagasan dan Produk: a. Orisinalitas. b. Ketepatan solusi. c. Adopsi dan ketepatan ipteks/metode/standar/regulasi. d. Manfaat dan nilai tambah. e. Dampak ekonomis.	40	
	Diskusi: a. Kesesuaian jawaban terhadap pertanyaan b. Tingkat pemahaman gagasan solusi dan produk	40	
Total		100	



C. Rundown Kegiatan

Rangkaian Kegiatan Penjurian Finalis Kategori Perencanaan Bisnis Bidang TIK

Hari, tanggal	Waktu (WITA)	Finalis	Kegiatan
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	Finalis 12	
	16.00 – 16.30	ISTIRAHAT	Sholat Azhar
	16.30 – 17.00	Finalis 13	Presentasi Finalis
	17.00 – 17.30	Finalis 14	
	17.30 – 18.00	Finalis 15	
	18.00 – 18.30	Finalis 16	
	18.30 – 19.00	Finalis 17	
	19.00 – 19.30	ISTIRAHAT	Sholat Magrib
	19.30 – 20.00	Finalis 18	Presentasi Finalis
	20.00 – 20.05	Penutupan Sesi & Pengumpulan Berkas Final	
	20.05	SELESAI LOMBA	