



Guidebook FESTIKA²⁰²⁶

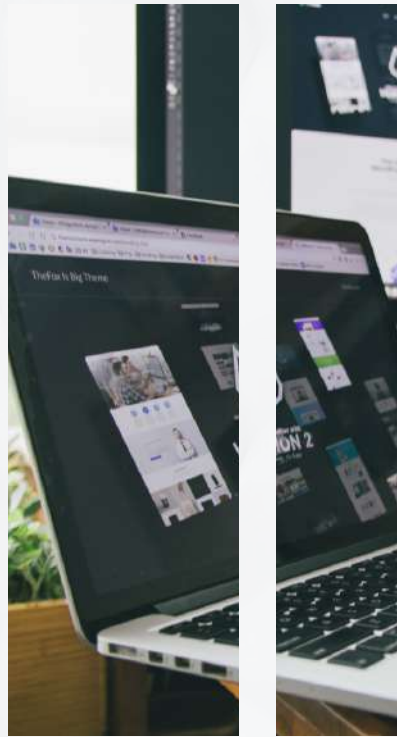
NextGen Tech: Creating the
Future Today

 [festika.ua](https://www.instagram.com/festika.ua)

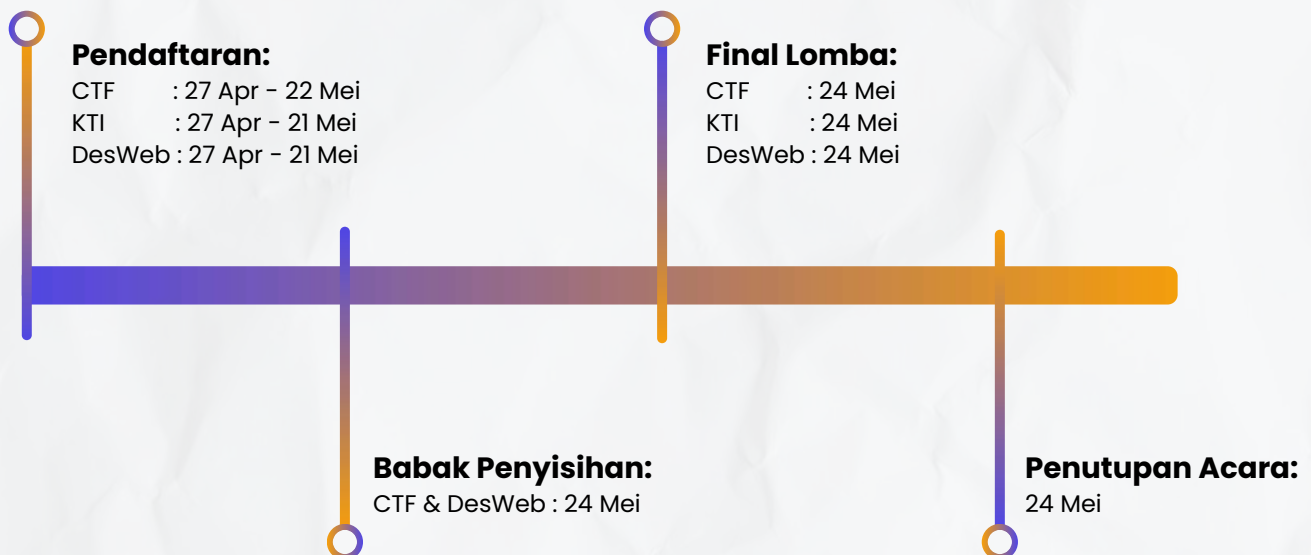
 [festika.unand](https://www.tiktok.com/festika.unand)

Pendahuluan

FESTIKA 2026 merupakan festival tahunan yang menjadi ajang kompetisi serta pengembangan potensi di bidang teknologi digital. Pada tahun ini, FESTIKA 2026 menghadirkan tiga kategori utama, yaitu **Capture The Flag (CTF) Competition, Web Design Competition, dan Lomba Karya Tulis Ilmiah (KTI)**. Ketiga kompetisi ini dirancang untuk menunjukkan bakat, kreativitas, dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Festika ini bertemakan "TechSpark: Unleashing and Modern Creativity in the Technological World". Kegiatan Festika ini bertemakan "NextGen Tech : Creating the Future Today".



Timeline



Daftar Lomba

01

Desain Web

Page
04

02

Karya Tulis Ilmiah (KTI)

Page
10

03

Capture the Flags (CTF)

Page
18



Desain Web

SOP Peserta

1. Setiap peserta diharapkan berpakaian sopan
2. Peserta diperbolehkan membawa keyboard tambahan.

Sistem Kompetisi

1. Lomba Web Desain FESTIKA 2026 dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu babak penyisihan (online) dan babak final (offline). Pada babak penyisihan, peserta mengerjakan project website secara mandiri sesuai tema yang diberikan panitia. Babak final dilaksanakan secara offline dengan format Web Styling (live coding) dan presentasi hasil karya di hadapan dewan juri.
2. Seluruh rangkaian lomba dilaksanakan sesuai timeline yang telah ditentukan. Informasi teknis lebih lanjut akan disampaikan melalui Technical Meeting (TM) dan grup komunikasi resmi. Penentuan peserta yang lolos ke babak final dilakukan berdasarkan hasil penilaian babak penyisihan oleh dewan juri.

Sistem Babak Penyisihan (Online):

- Peserta mengerjakan project website secara individu dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Project harus sesuai dengan tema dan struktur yang diberikan panitia.
- Peserta wajib mengumpulkan source code serta video penjelasan sebagai bentuk validasi hasil kerja. Seluruh proses pengerjaan wajib dilakukan secara mandiri dan akan diverifikasi oleh panitia untuk memastikan keaslian karya.

Sistem Babak Final (Offline):

Babak final terdiri dari dua sesi utama:

- Day 1 - Web Styling (Live Coding):
 - Peserta diberikan base code HTML oleh panitia dan diminta untuk mengembangkan tampilan website menggunakan CSS dan Bootstrap dalam waktu terbatas.
- Day 2 - Presentasi Project:
 - Peserta mempresentasikan hasil pengerjaan di hadapan dewan juri, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menguji pemahaman konsep desain dan implementasi.
 - Urutan presentasi peserta akan ditentukan melalui sistem pengundian.

Penanganan Kecurangan: Setiap indikasi kecurangan seperti plagiarisme, penggunaan AI secara langsung, atau pelanggaran aturan teknis akan dilakukan verifikasi oleh panitia. Jika terbukti melanggar, peserta akan dikenakan sanksi berupa diskualifikasi.

Kehadiran dan Keterlambatan:

Peserta wajib hadir:

- 15 menit sebelum pelaksanaan lomba (Day-1)
- 30 menit sebelum sesi presentasi (Day-2)
- Keterlambatan dapat mengakibatkan pengurangan nilai atau diskualifikasi sesuai kebijakan panitia.

Tanggung Jawab Peserta

Peserta bertanggung jawab atas:

- Keaslian karya yang dikumpulkan.
- Kelengkapan file dan format pengumpulan.
- Kesiapan mengikuti seluruh rangkaian lomba.
- Segala kendala teknis pada babak online (seperti koneksi internet atau perangkat) menjadi tanggung jawab masing-masing peserta.

Pengawasan dan Monitoring:

Selama babak online, panitia akan melakukan verifikasi terhadap hasil karya dan video pengerjaan. Pada babak final, pengawas akan melakukan monitoring secara langsung selama lomba berlangsung untuk memastikan kepatuhan peserta terhadap aturan yang berlaku.

Alur Kompetisi

Babak Penyisihan (online) :

- Tahap Persiapan :
 - Setelah peserta mendaftar gfrom registrasi, akan diberikan link google drive berisi panduan pengerjaan project babak online beserta link pengumpulan project online nya.
 - Link File Ketentuan Project :
https://drive.google.com/drive/folders/1XJsECayZ9W0-Rm1XKasNtEnEYT4eLmQM?usp=drive_link
- Tahap Pelaksanaan :
 - Peserta diberikan kebebasan penuh (100 % kreativitas) untuk menentukan arsitektur informasi, jumlah bagian (section) dan fitur antarmuka di dalam website.
- Tahap Pengumpulan :
 - Peserta mengumpulkan source kode dan link video pada form pengumpulan yang tersedia pada file google drive sebelum batas waktu (deadline).
 - Pengumpulan yang melewati batas waktu akan di diskualifikasi karena form pengumpulan project telah ditutup.
- Tahap Penilaian :
 - Penilaian project peserta berdasarkan rubik penilaian yang telah ditetapkan.
 - Dipilih 10 peserta untuk masuk babak offline (final)
- Bantuan Teknis : Jika terjadi kendala pada server pengumpulan, peserta diminta untuk menghubungi panitia via chat.

Babak Final day-1 (offline) :

- Tahap persiapan :
 - Peserta wajib hadir di ruangan 15 menit sebelum perlombaan dilaksanakan.
 - Peserta wajib menggunakan kokarde peserta sebagai identitas pengenalan.
 - Peserta tidak diperkenankan membawa perangkat digital apapun ke dalam ruangan (akan ada pemeriksaan dari panitia).
 - Peserta tidak perlu membawa alat tulis ke dalam ruangan karena sudah disediakan oleh panitia.
- Tahap pengerjaan :
 - Peserta terpilih babak final akan melakukan live coding di tempat yang disediakan panitia (labor komputer)
 - Peserta menggunakan komputer yang telah disediakan pihak panitia.
 - Peserta diberikan struktur kode HTML sebagai kerangka project yang nantinya akan di desain oleh peserta menggunakan CSS dan Bootstrap class
 - Panitia membacakan tema dan kriteria pelombaan.
 - Pengerjaan akan dimulai setelah panitia memberikan aba- aba "MULAI". Tidak ada penambahan waktu bagi peserta yang terlambat.
 - Peserta diharapkan tenang selama perlombaan dilaksanakan.
 - Pengawas akan melakukan monitoring secara berkala selama perlombaan.
 - Batas waktu pengerjaan disampaikan di sesi pembacaan tema.
- Tahap pengumpulan :
 - Peserta menyimpannya dalam folder khusus di perangkat.
 - Format pengumpulan disampaikan di sesi pembacaan tema.
 - Jika terjadi kendala teknis, peserta dipersilakan untuk memberi tanda kepada panitia dengan mengangkat tangan.

Babak Final day-2 (offline) :

- Peserta dengan hasil project terbaik akan mempresentasikan web nya di depan juri sebagai bagian dari rubrik penilaian.
- Peserta wajib hadir 30 menit sebelum sesi presentasinya dimulai.
- Urutan presentasi atau demo project akan diundi setelah sesi pembacaan kriteria penilaian.

Peraturan Kompetisi

1. Peserta dilarang melakukan plagiarisme dalam bentuk apapun, termasuk menyalin sebagian atau seluruh source code dari pihak lain. Jika ditemukan indikasi pelanggaran, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
2. Peserta tidak diperkenankan menggunakan hasil AI secara langsung (copy-paste) dalam pengerjaan project. Apabila terbukti menggunakan AI tanpa pengolahan mandiri, peserta akan didiskualifikasi.
3. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan (selama babak final day-1):
 - IDE (Visual Studio Code)
 - Web Browser (Google Chrome / Mozilla Firefox)
 - Dokumentasi resmi (W3Schools dan Bootstrap)
 - Project hasil babak penyisihan (untuk referensi saat final)
 - Penggunaan aplikasi, tools, atau referensi lain di luar ketentuan tidak diperbolehkan.
4. Aturan Selama Babak Online:
 - Peserta wajib menyertakan video penjelasan dari proyek berdurasi max 20 menit.
 - Peserta wajib mengumpulkan source code dan video penjelasan sebelum batas waktu yang ditentukan.
 - Keterlambatan pengumpulan project melebihi deadline akan **didiskualifikasi** karena form pengumpulan project ditutup.
5. Aturan Selama Babak Final (Offline):
 - Peserta tidak diperkenankan membawa perangkat digital tambahan ke dalam ruangan lomba.
 - Peserta hanya boleh menggunakan perangkat yang disediakan oleh panitia.
 - Peserta dilarang membuka aplikasi selain yang telah ditentukan selama lomba berlangsung.
6. Peserta wajib menjaga ketertiban selama lomba berlangsung dan mengikuti instruksi panitia serta pengawas.
7. Jika terjadi kendala teknis, peserta wajib melapor kepada panitia tanpa mengganggu jalannya lomba.
8. Pelanggaran ringan akan diberikan peringatan oleh panitia
9. Pelanggaran berulang atau berat akan dikenakan diskualifikasi
10. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

Pendaftaran: *Gratis*



<https://festika2026.ifportofolio.com/>

Alur Pertandingan

- Registrasi: 27 April - 22 Mei 2026
- Babak Online : 28 April 2026 - 22 Mei 2026
- Penilaian babak online : 14 - 22 Mei 2026
- Pengumuman finalis : 22 - 23 Mei 2026
- Technical meeting : 23 Mei 2026
- Offline : 24 Mei 2026

Prize List

- **Juara 1** : Piala, Sertifikat, dan Uang Tunai Rp300.000
- **Juara 2** : Piala, Sertifikat, dan Uang Tunai Rp200.00
- **Juara 3** : Piala, Sertifikat, dan Uang Tunai Rp100.000
- **Harapan 1** : Sertifikat, dan Uang Tunai Rp50.000

Contact Person

- **Deriel Chaerahman** : 0823-8746-4332
- **Dzhillan Dzhalila** : 0831-8429-2876
- **Khaula Lathifa Firdausyi** : 0822-8597-0654



Lomba Karya Tulis Ilmiah (KTI)

SOP Peserta

Sebelum Lomba

- Peserta wajib melakukan registrasi ulang sesuai jadwal yang telah ditentukan panitia.
- Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum sesi presentasi dimulai.
- Panitia memberikan toleransi keterlambatan maksimal 15 menit dari jadwal presentasi.
- Jika peserta tidak hadir tanpa konfirmasi setelah batas toleransi berakhir, peserta dapat dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.
- Peserta wajib mengenakan pakaian rapi dan sopan sesuai ketentuan panitia.
- Peserta wajib membawa:
 - File presentasi (PPT/PDF)
 - Backup file presentasi
 - Laptop pribadi (jika diperlukan)
- Peserta wajib memastikan file presentasi dapat dibuka dan digunakan dengan baik sebelum presentasi dimulai.
- Peserta wajib mengikuti Technical Meeting (TM) yang diselenggarakan panitia.

Saat Lomba Berlangsung

- Peserta menempati tempat presentasi yang telah ditentukan panitia.
- Peserta melakukan presentasi sesuai urutan yang telah ditentukan.
- Waktu presentasi maksimal 20 menit dan sesi tanya jawab maksimal 10 menit.
- Peserta wajib menjaga ketertiban dan tidak mengganggu peserta lain yang sedang presentasi.
- Peserta wajib menggunakan bahasa yang sopan dan ilmiah selama presentasi berlangsung.
- Peserta dilarang melakukan tindakan yang mengandung unsur plagiarisme, manipulasi data, atau penyampaian informasi palsu.
- Peserta wajib mengikuti seluruh arahan panitia dan dewan juri.
- Jika terjadi kendala teknis, peserta wajib segera melapor kepada panitia.

Setelah Lomba Selesai

- Peserta wajib menunggu hasil penilaian resmi dari panitia dan dewan juri.
- Peserta wajib menjaga ketertiban selama pengumuman hasil lomba berlangsung.
- Peserta yang ditetapkan sebagai pemenang wajib mengikuti sesi dokumentasi dan penyerahan hadiah.

Peraturan Lomba

Ruang Lingkup dan Ketentuan Lomba

- Lomba Karya Tulis Ilmiah (KTI) FESTIKA 2026 merupakan kompetisi ilmiah yang bertujuan mengembangkan kemampuan analisis, penelitian, dan inovasi peserta dalam menjawab permasalahan aktual berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Seluruh peserta wajib menjunjung tinggi integritas akademik, sportivitas, dan etika ilmiah selama kegiatan berlangsung.
- Semua keputusan teknis mengenai pelaksanaan lomba, validasi karya, penilaian, serta penanganan pelanggaran berada di bawah kewenangan panitia dan dewan juri serta bersifat final.

Ketentuan Peserta

- Kompetisi dapat diikuti oleh pelajar SMA/ sederajat.
- Peserta dapat mengikuti lomba secara individu atau tim sesuai ketentuan panitia.
- Setiap peserta/tim wajib menunjuk satu ketua sebagai perwakilan resmi komunikasi dengan panitia.
- Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu karya ilmiah.
- Pergantian anggota tim hanya diperbolehkan sebelum batas akhir pengumpulan karya dan harus mendapat persetujuan panitia.

Ketentuan Karya Tulis

- Tema Utama : “Inovasi dan Kontribusi Generasi Muda dalam Menjawab Tantangan Era Digital Berkelanjutan”
- Subtema
Peserta dapat memilih salah satu subtema berikut :
 - Inovasi teknologi digital dalam bidang pendidikan
 - Pemanfaatan teknologi informasi untuk peningkatan pelayanan publik
 - Solusi berbasis digital terhadap permasalahan lingkungan
 - Peran generasi muda dalam pengembangan masyarakat berbasis teknologi
 - Artificial Intelligence dan tantangan etika di era digital
 - Transformasi digital dalam bidang kesehatan dan sosial
 - Ekonomi kreatif berbasis teknologi digital
 - Keamanan data dan privasi di era digital

Ketentuan Umum Penulisan

- Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (format ilmiah)
- Font: *Times New Roman*
- Ukuran Font: 12pt
- Spasi: 1,5
- Margin:
 - Kiri: 4cm
 - Kanan: 3cm
 - Atas: 3cm
 - Bawah: 3cm
- Format file: PDF
 - Ukuran Kertas: A4

Sistematika Penulisan KTI

A. Bagian Awal

1. Halaman Judul (Cover)

- Judul Karya Tulis (maksimal 15 kata, jelas, dan spesifik)
- Nama Penulis
- Asal Instansi atau Sekolah
- Logo Instansi (opsional)
- Tahun penulisan

2. Lembar Pengesahan (Opsional)

- Judul Karya
- Nama Penulis
- Tanda tangan pembimbing (jika ada)
- Tanda tangan panitia atau juri

3. Kata Pengantar

- Ucapan syukur
- Tujuan penulisan
- Ucapan terima kasih
- Harapan penulis
- Dengan panjang $\pm$ 1 halaman

4. Daftar Isi

- Memuat seluruh isi karya beserta nomor halaman.

5. Daftar Gambar/Tabel (jika ada)

- Berisi daftar gambar atau tabel yang digunakan dalam karya

6. Abstrak

- Ditulis dalam 1 paragraf
- Maksimal 1000 kata
- Berisi
 - latar belakang singkat
 - tujuan
 - metode
 - hasil
 - kesimpulan
- Diakhiri dengan kata kunci (3-5 kata)

B. Bagian Inti

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

- Menjelaskan alasan pemilihan topik
- Mengandung fakta/data pendukung
- Mengarah ke masalah utama

1.2 Rumusan Masalah

- Ditulis dalam bentuk pertanyaan
- Fokus pada masalah utama

1.3 Tujuan Penelitian

- Menjawab rumusan masalah
- Ditulis secara jelas dan terarah

1.4 Manfaat Penelitian

- Manfaat teoritis (ilmu pengetahuan)
- Manfaat praktis (masyarakat/instansi)

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

- Teori-teori yang relevan dengan topik
- Sumber dari jurnal, buku, dll

2.2 Penelitian Terdahulu

- Ringkasan penelitian sebelumnya
- Perbandingan dengan penelitian yang dilakukan

2.3 Kerangka Berpikir

- Alur pemikiran penulis
- Bisa dalam bentuk diagram (opsional)

2.4 Hipotesis (opsional)

- Dugaan sementara terhadap masalah (jika penelitian kuantitatif)

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

- Kualitatif / kuantitatif / studi literatur

3.2 Waktu dan Tempat

- Waktu pelaksanaan penelitian
- Lokasi penelitian (jika ada)

3.3 Subjek / Objek Penelitian

- Sasaran Penelitian

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Contoh:

- Observasi
- Wawancara
- Studi Literatur
- Kuesioner

3.5 Teknik Analisis Data

- Cara mengolah data
- Metode analisis yang digunakan

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

- Data yang diperoleh
- Hasil pengamatan atau studi

4.2 Pembahasan

- Analisis hasil penelitian
- Keterkaitan dengan teori
- Argumentasi ilmiah

4.3 Solusi / Inovasi yang Ditawarkan

- Gagasan atau solusi yang diusulkan
- Keunggulan solusi

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

- Ringkasan hasil penelitian
- Menjawab rumusan masalah

5.2 Saran

- Ringkasan hasil penelitian
- Menjawab rumusan masalah

C. BAGIAN AKHIR

1. Daftar Pustaka

- Minimal 5 sumber
- Sumber terpercaya (jurnal, buku, dll)
- Menggunakan format: APA Style / IEEE

2. Lampiran (opsional)

- Data penelitian
- Dokumentasi
- Kuesioner

Ketentuan Tambahan Penulisan

- Gunakan bahasa ilmiah (formal dan baku)
- Hindari penggunaan bahasa tidak resmi
- Setiap kutipan harus mencantumkan sumber
- Dilarang plagiarisme dan penggunaan AI sebagai penulis utama
- Penomoran bab menggunakan format:
 - BAB I, II, III, dst
- Penomoran subbab:
 - 1.1, 1.2, 1.3, dst

Catatan Penting untuk Lomba

- Wajib menyertakan diagram/ilustrasi (jika ada)
- Minimal 5–10 referensi ilmiah
- Wajib menggunakan data yang relevan
- Karya harus memiliki inovasi atau solusi nyata

Ketentuan Teknis Karya

- Karya harus merupakan hasil karya asli peserta.
- Karya belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba lain.
- Tingkat plagiarisme maksimal 20%.
- Dilarang menggunakan AI sebagai alat utama dalam penulisan.
- Setiap karya wajib dilengkapi:
 - Surat pernyataan orisinalitas
 - Surat pernyataan bebas plagiarisme

Mekanisme Pengumpulan Karya

- Pengumpulan dilakukan secara online melalui Google Form / platform resmi.
- Format nama file:
 - KTI_NamaPeserta_AsallInstansi.pdf
- Batas waktu pengumpulan sesuai jadwal panitia.

Standar Kualitas Karya

- Relevan dengan tema
- Memiliki kebaruan ide
- Mengandung analisis yang kuat
- Menggunakan referensi yang valid
- Memiliki solusi yang aplikatif

Larangan

- Peserta dilarang melakukan hal-hal berikut:
- Melakukan plagiarisme sebagian maupun keseluruhan isi karya.
- Menggunakan Artificial Intelligence (AI) sebagai alat utama dalam penyusunan karya tulis ilmiah.
- Memalsukan data penelitian, hasil observasi, atau sumber referensi.
- Menggunakan karya milik orang lain tanpa mencantumkan sumber.
- Mengganggu jalannya presentasi peserta lain.
- Menyampaikan unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, atau konten yang melanggar norma hukum dan akademik.
- Melakukan tindakan tidak sportif selama perlombaan berlangsung.

Sanksi

- Teguran
- Pengurangan nilai
- Pembatalan hasil penilaian
- Diskualifikasi dari kompetisi
- Pembatalan status juara apabila pelanggaran ditemukan setelah pengumuman pemenang
- Penentuan sanksi sepenuhnya menjadi kewenangan panitia dan dewan juri.

Prosedur Protes

- Protes hanya dapat diajukan oleh ketua peserta/tim.
- Protes disampaikan maksimal 15 menit setelah pengumuman hasil penilaian.
- Protes wajib disampaikan secara sopan, jelas, dan disertai alasan yang relevan.
- Keputusan panitia dan dewan juri terhadap protes bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

Sistem Lomba

Struktur Lomba

- Babak Penyisihan (Seleksi Karya Tulis)
- Babak Final (Presentasi Karya)

Sistem Penilaian

Babak Penyisihan, meliputi :

- Kesesuaian tema
- Orisinalitas karya
- Sistematika penulisan
- Kedalaman analisis
- Solusi yang ditawarkan

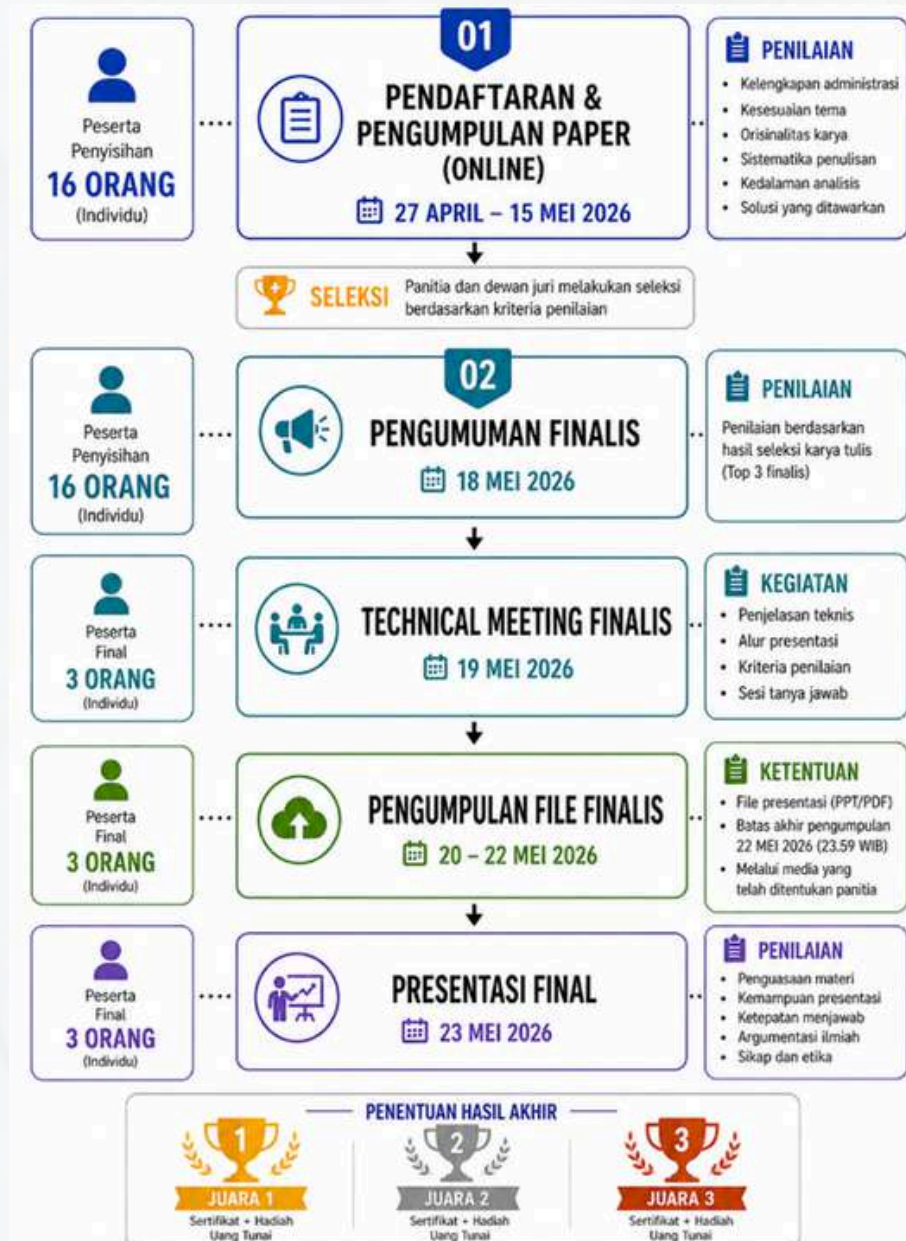
Babak final, meliputi :

- Penguasaan materi
- Kemampuan presentasi
- Ketepatan menjawab pertanyaan
- Argumentasi ilmiah
- Sikap dan etika presentasi

Sistem Tie-Breaker

Jika terdapat nilai akhir yang sama, maka penentuan pemenang dilakukan berdasar :

- Nilai orisinalitas karya tertinggi
- Nilai presentasi tertinggi
- Keputusan dewan juri



- Pendaftaran:
 - 27 April - 22 Mei 2026
- Pengumpulan Karya:
 - 27 April - 22 Mei 2026
- Seleksi Karya:
 - 16 April - 22 Mei 2026
- Pengumuman Finalis:
 - 22 Mei 2026

- Technical Meeting (TM):
 - 23 Mei 2026
- Babak Final dan Presentasi:
 - 24 Mei 2026

Prize List

- **Juara 1:** Sertifikat dan uang tunai Rp300.000
- **Juara 2:** Sertifikat dan uang tunai Rp200.000
- **Juara 3:** Sertifikat dan uang tunai Rp100.000

Pendaftaran: Gratis



<https://festika2026.ifportofolio.com/>

Capture The Flag (CTF)

SOP Peserta

Sebelum Lomba

- Setiap tim wajib melakukan registrasi ulang sesuai jadwal yang ditentukan.
- Peserta wajib hadir di ruang lomba paling lambat 15 menit sebelum pertandingan dimulai.
- Panitia memberikan toleransi keterlambatan maksimal 5 menit dari jadwal.
- Jika tim hadir terlambat, pertandingan tetap berjalan tanpa tambahan waktu.
- Jika tim tidak hadir setelah 10 menit tanpa konfirmasi, tim dapat dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.
- Peserta wajib mengenakan seragam sekolah atau pakaian rapi sesuai ketentuan.
- Peserta wajib membawa perangkat pribadi masing-masing.
- Peserta wajib memastikan perangkat, akun, dan koneksi internet dalam kondisi siap.

Saat Lomba Berlangsung

- Peserta menempati posisi yang telah ditentukan panitia.
- Peserta melakukan login ke akun atau classroom yang telah diberikan.
- Peserta mulai mengerjakan challenge setelah aba-aba resmi dari panitia.
- Seluruh diskusi hanya diperbolehkan antar anggota tim.
- Peserta dilarang berkomunikasi dengan pihak luar.
- Peserta wajib menjaga ketertiban dan tidak mengganggu tim lain.
- Peserta wajib mengikuti seluruh instruksi panitia.
- Jika terjadi kendala teknis, peserta segera melapor kepada panitia.

Setelah Lomba Selesai

- Peserta wajib berhenti bekerja ketika waktu dinyatakan habis.
- Submission setelah waktu berakhir tidak akan dihitung.
- Peserta menunggu hasil resmi dari panitia.
- Peserta wajib menjaga ketertiban hingga pengumuman hasil.

Peraturan Lomba

Ruang Lingkup dan Ketentuan Umum

- Kompetisi Capture The Flag (CTF) FESTIKA 2026 merupakan perlombaan di bidang keamanan siber yang menggunakan platform picoCTF sebagai media utama pelaksanaan lomba.
- Seluruh peserta wajib menjunjung tinggi integritas, sportivitas, serta etika digital selama kegiatan berlangsung.
- Semua keputusan teknis mengenai pelaksanaan lomba, termasuk interpretasi aturan, validasi hasil, dan penanganan kendala, berada di bawah kewenangan panitia dan bersifat final.
- Peserta diperbolehkan menggunakan software, tools, maupun website yang relevan untuk membantu pemecahan challenge, seperti tools decoding, enkripsi, atau website seperti CyberChef dan sejenisnya, selama tidak melanggar larangan kompetisi dan tidak melibatkan bantuan dari pihak luar.

Ketentuan Tim Peserta

- Kompetisi diikuti oleh 32 tim.
- Setiap tim terdiri dari 3 peserta aktif dari jenjang SMA/ sederajat.
- Setiap tim wajib menentukan satu peserta sebagai kapten tim.
- Kapten tim bertanggung jawab sebagai perwakilan resmi dalam komunikasi dengan panitia.
- Pergantian anggota tim hanya diperbolehkan dalam kondisi darurat dan harus mendapatkan persetujuan panitia sebelum lomba dimulai.
- Setiap peserta hanya diperbolehkan terdaftar dalam satu tim.

Larangan

- Berbagi flag, jawaban, writeup, akun, atau akses dengan tim lain.
- Berkomunikasi dengan pihak luar untuk memperoleh bantuan selama lomba berlangsung.
- Menggunakan lebih dari satu akun resmi yang telah didaftarkan.
- Menyerang infrastruktur panitia, server lomba, jaringan peserta lain, atau sistem di luar ruang lingkup challenge.
- Melakukan sabotase, spam submission, atau tindakan lain yang dapat mengganggu jalannya lomba.
- Menggunakan software ilegal, malware, atau aktivitas yang melanggar hukum.
- Mengakses video tutorial, streaming, atau konten pembelajaran dari pihak ketiga selama perlombaan berlangsung.
- Menggunakan bantuan software berbasis kecerdasan buatan (AI), termasuk pada chatbot, code generator, atau tools otomatis lainnya untuk menyelesaikan challenge.

Sanksi

- Teguran
- Pengurangan poin
- Pembatalan poin atau challenge tertentu
- Diskualifikasi dari kompetisi
- Pelaporan kepada pihak sekolah apabila diperlukan
- **Penentuan sanksi disesuaikan dengan tingkat pelanggaran dan sepenuhnya menjadi kewenangan panitia.**

Prosedur Protes

- Protes hanya dapat diajukan oleh kapten tim.
- Protes disampaikan kepada panitia selama babak berlangsung atau paling lambat 10 menit setelah babak berakhir.
- Protes harus disampaikan secara jelas dan disertai alasan yang relevan.
- Keputusan panitia terhadap protes bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

Ketentuan Kendala Teknis

- Peserta wajib segera melaporkan kepada panitia apabila terjadi kendala teknis.
- Panitia berhak menghentikan sementara pertandingan apabila terjadi gangguan sistem.
- Panitia dapat menambah waktu, mengulang sesi, atau melakukan penyesuaian teknis lainnya untuk menjaga keadilan kompetisi.

Sistem Lomba

Struktur Lomba

- Kompetisi dilaksanakan selama 2 hari.
- Kompetisi terdiri dari tiga fase utama, yaitu:
 - -Babak Penyisihan hingga Perempat Final
 - -Babak Semi-Final
 - -Babak Grand Final

Sistem Penilaian

- Setiap challenge memiliki nilai poin yang berbeda sesuai tingkat kesulitan.
- Tim akan memperoleh poin apabila berhasil menemukan dan mengirimkan flag yang valid.
- Flag yang salah atau tidak sesuai format tidak akan mendapatkan poin.
- Sistem leaderboard akan menampilkan peringkat secara real-time selama kompetisi berlangsung.

Kategori Soal

- Soal dalam lomba dapat mencakup :
 - Web Exploitation
 - Cryptography
 - Forensics
 - General Skills
- Tingkat kesulitan soal dibagi menjadi :
 - Easy dengan nilai 1 poin
 - Medium dengan nilai 3 poin
 - Hard dengan nilai 5 poin

Sistem Tie-Breaker

Jika terdapat skor yang sama, maka penentuan peringkat dilakukan berdasarkan :

- Waktu submit terakhir tercepat
- Keputusan panitia

Biaya Pendaftaran: 100K



<https://festika2026.ifportofolio.com/>

Alur Pertandingan

- Pendaftaran: 27 Maret – 22 Mei 2026
- Technical Meeting (TM): 23 Mei 2026
- Babak Penyisihan: 24 Mei 2026
- Babak Semi-Final dan Grand-Final: 24 Mei 2026
- Pemberian hadiah & penutupan lomba: 24 Mei 2026

Prize List

- **Juara 1:** Serfitikat, dan uang tunai Rp1.250.000.
- **Juara 2:** Serfitikat, dan uang tunai Rp1.000.000.
- **Juara 3:** Serfitikat, dan uang tunai Rp750.000.
- **Harapan 1:** Serfitikat, dan uang tunai Rp500.000.



Our Partner

