

PETUNJUK TEKNIS
LOMBA MENGETIK CEPAT
SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA
IDENTIC 4.0 TAHUN 2026
Ver 1.0

A. PELAKSANAAN LOMBA

- Tanggal : Kamis, 7 Mei 2026
- Tempat : Aula Mahasabha Widya Dharma

B. KUOTA PESERTA LOMBA

Kuota peserta untuk masing-masing kategori sebagai berikut:

- Kategori SD/MI : 30 Peserta
- Kategori SMP/MTs : 30 Peserta

C. PAKAIAN SAAT LOMBA

Peserta diwajibkan menggunakan seragam sekolah. Jenis seragam yang digunakan dibebaskan, sesuai pilihan peserta.

D. PERANGKAT KERAS PERLOMBAAN

Perangkat yang digunakan selama perlombaan adalah sebagai berikut:

1. Laptop.
2. Keyboard Merk Logitech Tipe K120.
3. Monitor Eksternal yang berfungsi untuk menampilkan layar ke arah penonton.

Seluruh perangkat lomba disiapkan oleh panitia. Peserta **TIDAK DIPERBOLEHKAN** menggunakan perangkat pribadi dalam pelaksanaan lomba.

E. PERANGKAT LUNAK PERLOMBAAN

Perlombaan menggunakan Website Pembelajaran Mengetik 10 Jari yang merupakan salah satu produk digital Siswa SMK TI Bali Global Singaraja yaitu www.astyping.com.

Panitia juga mengantisipasi dengan menyiapkan dua aplikasi cadangan jika aplikasi utama mengalami kendala saat perlombaan. Aplikasi tersebut adalah www.10fastfingers.com (online) dan MaxTyping (offline).

F. TEKNIS PERLOMBAAN

Perlombaan terdiri dari tiga babak yaitu Penyisihan, Semifinal, dan Final.

1. **Babak Penyisihan.** Pada babak ini semua peserta mendapat dua kali kesempatan mengetik (attempt). Teks antara Attempt 1 dan Attempt 2 sama.

2. **Babak Semifinal.** Pada babak ini semua peserta mendapat dua kali kesempatan mengetik. Teks antara Attempt 1 dan Attempt 2 sama.
3. **Babak Final.** Pada babak ini semua peserta mendapat dua kali kesempatan mengetik. Teks antara Attempt 1 dan Attempt 2 sama namun berisi kalimat-kalimat yang menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

INFORMASI TAHAP-TAHAP DAN SKENARIO PERLOMBAAN PER KATEGORI DISAMPAIKAN PADA BAGIAN AKHIR PETUNJUK TEKNIS INI.

G. TEKS PERLOMBAAN

Teks yang digunakan dalam perlombaan disesuaikan karakter SMK TI yaitu sekolah berbasis IT dan Hospitality IT. Hospitality IT adalah konsep yang diusung oleh Kompetensi Keahlian Perhotelan yang merupakan jurusan baru di SMK TI Bali Global Singaraja. Pada Babak Penyisihan dan Babak Semifinal, peserta akan menerima teks yang membahas tentang teknologi informasi. Sementara itu, pada Babak Final, peserta akan mengetik satu teks bertemakan teknologi yang berisi kalimat dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Jenis-jenis karakter yang mungkin muncul pada teks antara lain:

- a-z
- A-Z
- 0-9
- Tanda baca titik (.), koma (,), dan petik dua (“”).
- Spasi

H. KRITERIA PENILAIAN

Penilaian didasarkan pada dua aspek utama, yaitu kecepatan mengetik (speed) dan tingkat akurasi (accuracy). Kecepatan memiliki bobot 60%, sedangkan akurasi memiliki bobot 40%. Nilai akhir diperoleh dari penjumlahan hasil Attempt 1 dan Attempt 2 yang kemudian diberikan pembobotan sesuai proporsi tersebut.

Contoh:

- Pada Attempt 1, peserta memperoleh kecepatan mengetik (**speed**) sebesar 70 WPM dan tingkat akurasi (**accuracy**) sebesar 95%.
- Pada Attempt 2, speed yang dicapai adalah 75 WPM dengan accuracy sebesar 92%.

Skor total dihitung dengan rumus:

$((\text{Speed Attempt 1} + \text{Speed Attempt 2}) \times 60\%) + ((\text{Accuracy Attempt 1} + \text{Accuracy Attempt 2}) \times 40\%)$

$$((70 + 75) \times 60\%) + ((95 + 92) \times 40\%) = (145 \times 0,6) + (187 \times 0,4) = 87 + 74,8 = 161,8$$

Maka Skor akhir adalah **161.8**

Apabila terdapat dua atau lebih peserta dengan skor akhir yang sama, maka pemenang ditentukan berdasarkan **TOTAL AKURASI TERTINGGI**.

I. KETERTIBAN LOMBA DAN MEKANISME DISKUALIFIKASI

Hal-Hal Penting yang Harus Diperhatikan dalam Lomba:

- Peserta **wajib mematuhi seluruh ketentuan lomba** yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Sebelum attempt 1 dan attempt 2, peserta diberikan waktu 15 detik untuk latihan. Sesi latihan akan dipandu oleh pengarah lomba dengan menggunakan timer 15 detik.
- Pengetikan (attempt 1 dan attempt 2) akan dimulai **serentak** setelah aba-aba **hitungan ketiga** dari panitia pengarah lomba.
- Selama proses pengetikan (**attempt**), peserta **dilarang melakukan refresh atau memuat ulang halaman**. Pelanggaran terhadap ketentuan ini akan mengakibatkan skor **0 (nol)** pada attempt tersebut.
- Jika terjadi kendala teknis yang disebabkan oleh **masalah perangkat keras (hardware)** atau **sistem operasi**—bukan akibat kesalahan peserta—maka peserta diperbolehkan **mengulang attempt** dengan persetujuan panitia.
- Setelah waktu pengetikan selesai, peserta **tidak diperbolehkan menekan tombol apa pun** pada keyboard maupun **mengklik mouse**. Pelanggaran terhadap poin ini mengakibatkan pemberian skor 0 (nol) pada attempt tersebut.

J. HADIAH LOMBA

Setiap kategori akan menghasilkan lima pemenang yaitu Juara 1, Juara 2, Juara 3, Harapan 1, dan Harapan 2. Masing-masing pemenang akan mendapatkan Trophy, Sertifikat Juara dan Uang Pembinaan. Bagi peserta yang belum meraih juara akan diberikan sertifikat peserta digital/elektronik.

Penyerahan Trophy, Sertifikat Juara, dan Uang Pembinaan akan dilakukan pada penutupan kegiatan lomba Hari Kamis, 7 Mei 2026 berbarengan dengan penyerahan juara lomba-lomba lain.

K. LAYOUT VANUE LOMBA

