



GUIDE BOOK

Coding With Scratch

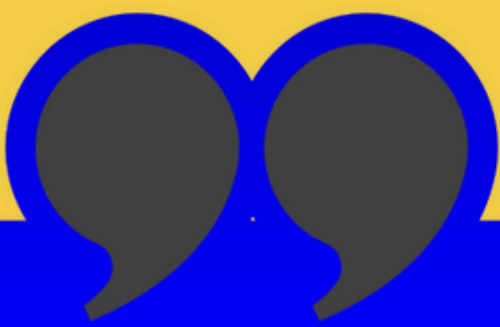
*Innovation and Development
of Technology & IT Competition*

www.identic4.online



DAFTAR ISI

- **Coding With Scratch**
- **Ketentuan Peserta**
- **Mekanisme Pendaftaran**
- **Berkas Pendaftaran**
- **Penghargaan**
- **Timeline**
- **Mekanisme Lomba**
- **Pelaksanaan Test**
- **Sistem Penilaian**
- **Penentuan diskualifikasi**
- **Kisi-Kisi**
- **Contact Person**





Coding With Scratch



Coding With Scratch merupakan serangkaian kegiatan kompetisi pada acara IdentIC 4.0 yang diadakan oleh SMK TI Bali Global Singaraja, bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan generasi muda khususnya SD.



KETENTUAN PESERTA

- **Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada link pendaftaran dan telah melengkapi berkas pendaftaran dengan benar dan lengkap.**
- **Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai batas waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.**
- **Biaya pendaftaran yang telah diterima oleh panitia Identic 4.0 tidak dapat ditarik Kembali dengan alasan apapun.**
- **Peserta merupakan siswa/siswi dari SD yang terdaftar pada sekolah tersebut dibuktikan dengan surat keterangan dari kepala sekolah.**
- **Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian acara, prosedur dan ketentuan Lomba Coding with Scratch Identic 4.0.**
- **Panitia berhak mendiskualifikasi serta mambatalkan nilai bagi peserta yang melakukan pelanggaran serta kecurangan dalam pelaksanaan lomba**
- **Keputusan juri tidak bisa diganggu gugat.**



MEKANISME PENDAFTARAN

- **Peserta mengisi formulir pendaftaran pada website identic4.online dan mengisi data diri dengan lengkap.**
- **Peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran ke nomor rekening yang tertera pada website identic4.online.**
- **Peserta melakukan upload bukti pembayaran pada link pendaftaran.**
- **Peserta mengupload surat keterangan dari kepala sekolah.**
- **Peserta wajib mengikuti media sosial IdentIC 4.0.**
- **Pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 1x24 jam.**
- **Peserta yang telah diverifikasi akan secara resmi menjadi peserta Lomba Coding With Scratch IdentIC 4.0 tahun 2026.**



Berkas Pendaftaran

- ▶ Surat Keterangan Dari Kepala Sekolah.
- Bukti Pembayaran.
- Mengikuti media sosial @IDENTIC_STIBAL.





PENGHARGAAN



Hadiah Juara

Kategori SMP & SD

Juara 1

Piala + Uang
Pembinaan +
Sertifikat +
Beasiswa

Juara 2

Piala + Uang
Pembinaan +
Sertifikat +
Beasiswa

Juara 3

Piala + Uang
Pembinaan +
Sertifikat +
Beasiswa

Harapan 1

Piala +
Sertifikat

Harapan 2

Piala +
Sertifikat



TIMELINE LOMBA



Pendaftaran

1 April- 30
April 2026

Rabu, 29 April 2026
Via Zoom meeting



Technical
meeting



Perlombaan

Rabu, 6 Mei 2025
at SMK TI Bali Global Singaraja

Kamis, 7 Mei 2025
at SMK TI Bali Global Singaraja



Pengambilan Hadiah



MEKANISME PERLOMBAAN

- **Perlombaan dilaksanakan secara luring di SMK TI Bali Global Singaraja.**
- **Peserta lomba mengerjakan soal praktik yang diberikan dalam waktu 90 menit.**
- **Hal-hal yang belum diinformasikan pada mekanisme lomba ini akan disampaikan lebih lanjut pada technical meeting.**



PELAKSANAAN LOMBA

- Panitia melakukan pengawasan di setiap ruangan yang digunakan sebagai tempat lomba.
- Peserta hanya diperkenankan membawa pulpen, air minum dan juga snack box ke dalam ruangan.
- Peserta harus sudah ada di ruangan 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
- Peserta yang terlambat datang diperkenankan untuk masuk tetapi waktu akan sesuai dengan peserta lain yang sudah tepat waktu.
- Peserta yang terbukti melakukan kecurangan dengan cara apapun dan bagaimanapun akan mendapatkan pengurangan nilai sebanyak 20 poin.
- Peserta yang terbukti melakukan kecurangan lebih dari 2 kali akan langsung didiskualifikasi.
- Peserta akan mendapatkan kertas A4 dari Panitia Peserta mengerjakan soal dikomputer yang disediakan oleh Panitia.





SISTEM PENILAIAN

- **Juara ditentukan dari total poin yang dikumpulkan.**
- **Jika terjadi jumlah poin yang sama, maka peringkat ditentukan berdasarkan waktu pengerjaan.**
- **Peserta dengan poin tertinggi ditetapkan sebagai juara 1, 2, dan 3.**
- **Peserta dengan poin tertinggi ke 4 dan ke 5 ditetapkan sebagai harapan 1 dan harapan 2.**



KETENTUAN DISKUALIFIKASI

- **Peserta yang tidak memenuhi persyaratan administrasi.**
- **Peserta yang melakukan kecurangan lebih dari 2 kali dengan cara apapun.**
- **Peserta yang mengganggu peserta lain pada saat lomba berlangsung.**
- **Peserta melakukan tindak kerusuhan pada saat lomba berlangsung.**



Kisi - Kisi

- Menggerakkan sprite otomatis.
- Menggerakkan sprite dengan tombol keyboard.
- Menggerakkan sprite dengan pointer mouse.
- Menggerakkan sprite ke arah tertentu.
- Menggerakkan sprite ke arah acak.
- Menghilangkan sprite Merotasi sprite
Perubahan costume atau animasi.
- Mengaplikasikan sound pada sprite dengan sound yang sudah disediakan pada scratch.
- Membuat game sederhana menggunakan hal- hal tersebut diatas.



CONTACT *Person*



**MR. TIRTHA (PENANGGUNG JAWAB)
082137150297**