



GUIDEBOOK

ALOGARITMA PROGRAM



AUTOMATION WEEK IX

A. Latar Belakang

Lomba Algoritma Program adalah kompetisi yang ditujukan bagi SMA, SMK, dan MA untuk menguji kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah melalui penyelesaian soal-soal matematika yang disusun oleh panitia bersama dosen juri. Kompetisi ini menantang peserta untuk menyelesaikan soal secara cepat dan tepat dalam batas waktu yang ditentukan, sehingga tidak hanya menuntut ketepatan jawaban, tetapi juga kecepatan berpikir dan strategi pengerjaan yang efisien.

Dalam lomba ini, peserta dituntut untuk memahami konsep dasar algoritma dan logika matematika, serta mampu menerapkannya dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan sistem perolehan poin berdasarkan ketepatan dan kecepatan jawaban. Dengan format kerja sama tim yang terdiri dari dua anggota, peserta juga dilatih untuk membangun komunikasi, pembagian tugas, dan pengambilan keputusan bersama di bawah tekanan waktu.

Kompetisi ini hadir sebagai bagian dari rangkaian acara Automation Week IX, yang bertujuan untuk memperkenalkan dunia otomasi dan teknologi kepada generasi muda, sekaligus menumbuhkan keterampilan problem solving, berpikir kritis, dan kerja sama tim. Melalui Lomba Algoritma Program, diharapkan peserta dapat lebih memahami pentingnya logika pemrograman dan kemampuan analitis dalam mendukung perkembangan dunia teknologi, serta terdorong untuk terus mengasah kemampuan berpikir komputasional sejak dini.

B. Persyaratan Peserta Lomba

1. Setiap tim wajib terdiri dari maksimal 2 peserta.
2. Satu tim dapat didampingi oleh 1 pembimbing yang berasal dari instansi yang sama dengan anggota tim.
3. Setiap Instansi Pendidikan dibebaskan mengirimkan jumlah tim yang akan didaftarkan.
4. Peserta masih berada dalam satu sekolah yang sama.
5. Setiap tim terdiri dari 1 (satu) orang ketua tim dan 1 (satu) orang anggota tim.
6. Peserta lomba wajib membawa Kartu Pelajar/Kartu Tanda siswa pada saat Perlombaan.
7. Bila kuota pendaftar sudah terpenuhi sebelum batas waktu, maka pendaftaran dapat ditutup lebih awal.

C. Pendaftaran

Peserta melakukan pendaftaran secara online dengan mengisi formulir yang tersedia. Peserta wajib melengkapi berkas pendaftaran sesuai dengan ketentuan panitia. Pendaftaran dibuka tanggal 8 September 2026 sampai dengan tanggal 1 oktober 2026

1. Pendaftaran dilakukan secara online melalui: <https://automationweek-ppns.org/>
2. Setiap peserta wajib mengikuti akun sosial media AUTOMATION WEEK yaitu sebagai berikut Instagram : @automationweek & @himato.ppns
3. Setiap peserta diwajibkan upload twibbon di sosial media yang disediakan pada link: https://drive.google.com/drive/folders/1_OxKBZp2KYyEiLBL9bhyOlhv-ZJA3DLb?usp=sharing. jangan lupa tag akun Instagram @automationweek dan @himato.ppns kemudian screenshot.
4. Peserta wajib melakukan registrasi dengan mengisi data diri di Google Form dan melakukan pembayaran biaya pendaftaran sebesar :
5. Rp.150.000,00 per tim, dan segera melakukan konfirmasi kepada panitia paling lambat 1 minggu sebelum perlombaan dimulai. Untuk konfirmasi pembayaran bisa menghubungi nomor dibawah ini.

1. CP Pembayaran :

- 085755184808 (Titis nabila)
- 0895396129215 (Shafaatur R.)

2. platform pembayaran berikut :

- Seabank : 2104121333 / a.n Titis Nabila
- BRI : 375701061838531 / a.n Shafaatur R.

D. Penghargaan

Peserta Algoritma Program yang terpilih masuk finalis akan mendapatkan e-sertifikat grand finalis. Bagi pemenang (Juara I, II, dan III,) diberikan penghargaan berupa sertifikat dan trophy serta uang pembinaan sesuai dengan peringkatnya.

1. Juara 1: E-sertifikat + trophy + uang pembinaan
2. Juara 2: E-sertifikat + trophy + uang pembinaan
3. Juara 3: E-sertifikat + trophy + uang pembinaan

E. Persiapan Perangkat Peserta

Spesifikasi minimum laptop:

1. Processor Pentium 2,4 Ghz
2. OS Windows 7 / 8 / 8.1 / 10 / 11, 32-bit / 64-bit
3. RAM 8 GB
4. Hard Disk free space 8 GB

F. Timeline Acara

1. Table Acara

Waktu	Kegiatan	Lokasi
8 September 2026	Pendaftaran	Website Automation Weeks IX
1 Oktober 2026	Tutup Pendaftaran	
4 Oktober 2026	Technical Meeting	Online Zoom
13 November 2026	Pelatihan	
14 November 2026	Babak Sesi 1	PPNS (Gedung J Lt 6 ruangan 612 Lab CAD dan 613 Lab Perancangan)
14 November 2026	Babak Sesi 2	
15 November 2026	Final	
15 November 2026	Grand Final	

2. Technical Meeting (4 Oktober 2026)

Technical Meeting merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menjelaskan teknis dan ketentuan pelaksanaan perlombaan kepada seluruh peserta.

3. Pelatihan (13 November 2026)

Sesi simulasi Pengerjaan menggunakan Website yang sudah disediakan Panitia agar peserta terbiasa dengan tampilan, cara login, cara submit jawaban, serta membaca status penilaian sebelum hari perlombaan.

4. Babak Penyisihan sesi 1 & sesi 2 (14 November 2026)

Dilaksanakan secara Offline/Luring di kampus PPNS Gedung J Lantai 6. Peserta wajib mengikuti ketentuan perlombaan secara luring yang meliputi registrasi, pengecekan perangkat, tata tertib, dan ketentuan teknis lainnya.

5. Babak Final & Grand Final (15 November 2026)

Dilaksanakan secara Offline/Luring di kampus PPNS Gedung J Lantai 6. Peserta wajib mengikuti ketentuan perlombaan secara luring yang meliputi pengecekan perangkat, tata tertib, dan ketentuan teknis lainnya.

G. Sistem Perlombaan dan Persyaratan

1. Sistem Pertandingan

a. Ketentuan umum

1. Perlombaan dilaksanakan menggunakan sistem penjurian otomatis Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Python 3.
3. Setiap tim diberikan 1 (satu) akun Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program oleh panitia.
4. Satu akun hanya boleh digunakan oleh anggota tim yang terdaftar.
5. Setiap tim terdiri dari 2 (dua) peserta dan diperbolehkan menggunakan maksimal 2 (dua) laptop.
6. Kedua peserta diperbolehkan login menggunakan akun tim yang sama pada kedua laptop.
7. Kedua laptop dapat digunakan secara bersamaan untuk mengerjakan, menguji, dan mengirimkan program.
8. Seluruh submission yang dilakukan menggunakan akun tersebut dihitung sebagai submission tim.

b. Waktu Perlombaan

1. Waktu perlombaan dimulai sesuai waktu yang diumumkan oleh panitia.
2. Seluruh peserta memiliki waktu pengerjaan selama 60 menit.
3. Peserta dapat membaca soal, menulis program, menguji program, dan mengirimkan jawaban selama waktu perlombaan berlangsung.
4. Pengiriman jawaban setelah waktu perlombaan berakhir tidak akan diterima oleh sistem.
5. Waktu server Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program menjadi acuan resmi waktu perlombaan.
6. Peserta yang terlambat tetap dapat mengikuti perlombaan apabila diizinkan oleh pengawas, tetapi waktu pengerjaan tetap mengikuti waktu server dan tidak diberikan tambahan waktu.

2. Sistem Babak dan Eliminasi

a. Babak Sesi 1

Seluruh tim mengerjakan 5 soal matematika sederhana, seperti menghitung luas bangun datar sederhana dan volume bangun ruang. Pada babak ini tidak dilakukan eliminasi, sehingga seluruh tim otomatis melanjutkan ke Babak Sesi 2.

b. Babak Sesi 2

Seluruh tim mengerjakan 5 soal aplikasi yang meliputi geometri kombinasi bangun datar dan bangun ruang, aritmatika keuangan, serta statistika (mean dan median). Setelah babak ini, dilakukan eliminasi dan hanya 10% tim dengan skor tertinggi yang melanjutkan ke Babak Final.

c. Babak Final

Babak ini diikuti oleh 10% tim hasil Babak Sesi 2. Jumlah tim yang lolos dari Babak Sesi 2 dihitung berdasarkan 10% dari jumlah seluruh tim dan dibulatkan ke atas. Setelah babak ini, dilakukan eliminasi dan hanya 3 tim dengan skor tertinggi yang melanjutkan ke Babak Grand Final.

d. Babak Grand Final

Babak ini diikuti oleh 3 tim hasil Babak Final. Hasil perolehan skor pada babak ini digunakan untuk menentukan Juara 1, Juara 2, dan Juara 3.

3. Sistem Soal dan Skor

Daftar soal dan skor disusun dari tingkat kesulitan dari termudah hingga tersulit, dan disesuaikan dengan jenis soal pada masing – masing babak.

a. Table Skor Babak Sesi 1

Soal	Tingkat Kesulitan	Skor Maksimum
A	Sangat Mudah	20
B	Mudah	30
C	Mudah	40
D	Menengah	50
E	Menengah	60
Total		200

b. Table Skor Babak Sesi 2

Soal	Tingkat Kesulitan	Skor Maksimum
A	Menengah	30
B	Menengah	35
C	Menengah Sulit	45
D	Menengah Sulit	50
E	Sulit	60
Total		220

c. Table Babak Final

Soal	Tingkat Kesulitan	Skor Maksimum
A	Menengah	25
B	Menengah	30
C	Menengah	35
D	Menengah sulit	40
E	Menengah Sulit	45
F	Sulit	60
G	Sulit	70
H	Sangat Sulit	90
Total		395

d. Table Babak Grand Final

Soal	Tingkat Kesulitan	Skor Maksimum
A	Menengah	40
B	Menengah Sulit	50
C	Menengah Sulit	55
D	Menengah Sulit	60

E	Sulit	70
F	Sulit	75
G	Sangat Sulit	90
H	Expert	100
Total		540

Skor yang tercantum pada tabel merupakan skor rencana. Skor resmi yang berlaku selama perlombaan adalah skor yang tercantum pada Sistem Pengerjaan Lomba. Perubahan skor setelah Guidebook diterbitkan akan diinformasikan kepada peserta sebelum babak dimulai.

H. Sistem Penilaian dan Peringkat

1. Sistem Penilaian

- Jawaban **benar (Accepted/AC)** mendapat skor penuh.
- Jawaban selain AC **tidak mendapat skor**.
- Boleh kirim jawaban **berkali-kali**.
- Nilai akhir = **total skor dari semua soal yang berhasil diselesaikan**.

2. Penentuan Peringkat

Peringkat Peserta ditentukan berdasarkan urutan berikut:

- Peringkat peserta ditentukan berdasarkan jumlah skor yang diperoleh, dari yang tertinggi.
- Jika terdapat skor yang sama, maka peserta dengan total penalty time yang lebih kecil menempati peringkat lebih tinggi.
- Jika skor dan total penalty time sama, maka peserta dengan waktu Accepted terakhir yang lebih awal menempati peringkat lebih tinggi.
- Jika seluruh komponen penilaian tersebut sama, maka peserta dinyatakan memiliki peringkat yang sama.

I. Penalti Waktu

Penalty waktu adalah waktu penalti yang digunakan untuk menentukan peringkat apabila terdapat peserta dengan skor yang sama. Ketentuan penalty time adalah sebagai berikut

- Penalty time untuk setiap soal yang berhasil diselesaikan dihitung sejak waktu perlombaan dimulai hingga submission pertama berstatus Accepted.
- Setiap submission yang salah sebelum Accepted akan menambah penalty sebesar 20 menit untuk setiap kesalahan.
- Submission dengan status Compile Error tidak dikenakan penalty.

4. Submission salah pada soal yang tidak berhasil diselesaikan tidak diperhitungkan dalam penalty time.

a. Contoh Perhitungan Penalty

b. Misalnya peserta menyelesaikan suatu soal dengan kondisi berikut:

1. Menit ke-20: Wrong Answer
2. Menit ke-30: Wrong Answer
3. Menit ke-50: Accepted
4. Maka perhitungan penalty time adalah:

- $50 + (2 \times 20) = 90$ menit
- Sistem Eliminasi

J. Status Hasil Penjurian

Setelah mengirimkan program, peserta akan menerima salah satu status berikut:

1. Accepted (AC): Jawaban benar.
2. Wrong Answer (WA): Jawaban salah.
3. Time Limit Exceeded (TLE): Waktu habis.
4. Runtime Error (RTE): Error saat dijalankan.
5. Compile Error (CE): Program tidak dapat diproses oleh sistem, misalnya karena kesalahan sintaks.
6. Memory Limit Exceeded (MLE): Memori melebihi batas.
7. Pending/Queued: program Masih diproses.
8. Keputusan yang ditampilkan oleh Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program merupakan hasil penjurian sementara dan dapat diperiksa kembali oleh dewan juri apabila ditemukan gangguan teknis.

K. Ketentuan Program

1. Program harus ditulis menggunakan Python 3.
2. Program harus membaca masukan dari standard input.
3. Program harus menampilkan keluaran ke standard output.
4. Program tidak boleh membaca atau membuat berkas di luar ketentuan soal.
5. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan koneksi internet untuk mengakses Sistem Pengerjaan Lomba atau layanan lain yang secara khusus diizinkan oleh panitia.
6. Program harus mematuhi batas waktu dan batas memori yang ditentukan pada setiap soal.
7. Peserta diperbolehkan menggunakan modul dari pustaka standar Python selama modul tersebut tersedia pada server Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program.

8. Program tidak boleh memuat kode berbahaya atau mencoba mengganggu sistem perlombaan.
9. Peserta bertanggung jawab memastikan program dapat berjalan pada versi Python yang tersedia di Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program.

L. Persiapan yang Wajib diibawa dan Disiapkan Peserta

1. Laptop pribadi yang akan digunakan selama perlombaan, maksimal 2 (dua) unit per tim.
2. Kedua laptop harus sudah login/test koneksi sebelum perlombaan dimulai.
3. Software untuk membuat program, seperti VS Code, PyCharm, IDLE, atau Notepad++.
4. Terminal untuk menjalankan dan menguji program.
5. Python 3 yang sesuai dengan versi yang digunakan oleh Sistem Pengerjaan Lomba.
6. Dokumentasi atau materi referensi yang diperbolehkan oleh panitia.
7. Kertas kosong dan alat tulis, jika diperlukan.
8. Seluruh software dan tools harus sudah diinstal, dikonfigurasi, dan diuji sebelum perlombaan dimulai.
9. Peserta bertanggung jawab memastikan laptop dan software yang digunakan dapat berjalan dengan baik selama perlombaan.

M. Larangan

selama perlombaan, peserta dilarang:

1. Berkomunikasi atau bertukar informasi dengan peserta lain.
2. Menyalin kode peserta lain.
3. Membagikan kode, algoritma, atau jawaban kepada peserta lain.
4. Mengakses internet tanpa izin panitia.
5. Menggunakan aplikasi pesan, media sosial, surel, atau forum daring.
6. Menggunakan kecerdasan buatan generatif seperti ChatGPT, Copilot, Gemini, Claude, atau layanan sejenis.
7. Mengakses kode sumber yang telah dibuat sebelum perlombaan, kecuali templat yang disediakan panitia.
8. Menggunakan perangkat penyimpanan eksternal tanpa izin.
9. Melakukan serangan, eksploitasi, atau percobaan mengganggu server Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program.
10. Menggunakan akun milik peserta lain.
11. Meninggalkan ruang perlombaan tanpa izin pengawas.
12. Melakukan tindakan lain yang dianggap sebagai kecurangan oleh panitia.

13. Pelanggaran dapat dikenai peringatan, pengurangan nilai, pembatalan jawaban, atau diskualifikasi.

N. Pertanyaan dan Klarifikasi Soal

1. Peserta dapat menyampaikan pertanyaan mengenai soal kepada panitia atau juri.
2. Jika peserta ingin bertanya kepada juri, pertanyaan harus disampaikan melalui panitia terlebih dahulu.
3. Peserta tidak diperbolehkan menemui atau menghubungi juri secara langsung tanpa melalui panitia.
4. Pertanyaan harus disampaikan dengan jelas dan tidak memuat kode program lengkap.
5. Jawaban atau klarifikasi yang dianggap penting dapat diumumkan kepada seluruh peserta.
6. Klarifikasi hanya dapat digunakan untuk menanyakan maksud soal, format input/output, batasan soal, atau hal lain yang berpotensi menimbulkan kesalahpahaman terhadap soal.
7. Peserta tidak diperbolehkan meminta petunjuk mengenai algoritma, metode penyelesaian, atau jawaban soal.

O. Papan Peringkat

1. Papan peringkat menampilkan skor dan hasil sementara peserta.
2. Papan peringkat dapat dibekukan pada 30 menit terakhir perlombaan.
3. Selama papan peringkat dibekukan, peserta tetap dapat mengirimkan jawaban dan melihat hasil pengiriman miliknya sendiri.
4. Peringkat akhir diumumkan setelah seluruh pengiriman diperiksa dan papan peringkat dibuka kembali.
5. Papan peringkat yang tampil selama perlombaan belum tentu merupakan hasil akhir.

P. Gangguan Teknis

1. Peserta wajib segera melapor kepada pengawas apabila mengalami gangguan komputer, jaringan, akun, atau sistem Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program.
2. Peserta wajib menunjukkan gangguan teknis kepada pengawas sebelum melakukan tindakan terhadap perangkat atau sistem.
3. Peserta tidak diperbolehkan memperbaiki atau mengubah konfigurasi jaringan sendiri.
4. Tambahan waktu hanya dapat diberikan apabila terjadi gangguan sistem secara umum atau gangguan yang terbukti berasal dari fasilitas panitia.
5. Kerusakan program, kesalahan algoritma, lupa menyimpan kode, atau kesalahan penggunaan komputer oleh peserta tidak menjadi alasan pemberian tambahan waktu.
6. Apabila Sistem Pengerjaan Lomba Algoritma Program mengalami gangguan menyeluruh, panitia dapat menghentikan sementara waktu perlombaan.

7. Keputusan mengenai tambahan waktu ditetapkan oleh ketua dewan juri.
8. Peserta tidak diperbolehkan melakukan restart, mengganti perangkat, mengubah konfigurasi jaringan, atau melakukan tindakan teknis lainnya sebelum mendapat izin pengawas.

Q. Pemeriksaan Kecurangan

1. Panitia berhak memeriksa kode sumber seluruh peserta.
2. Kode dapat diperiksa menggunakan sistem pendeteksi kemiripan program.
3. Kemiripan kode yang tidak wajar dapat dianggap sebagai indikasi plagiarisme.
4. Peserta dapat diminta memberikan penjelasan mengenai algoritma atau kode yang dikirimkan.
5. Peserta yang tidak dapat menjelaskan kode miliknya dapat dikenai pemeriksaan lanjutan.
6. Keputusan mengenai plagiarisme ditetapkan oleh dewan juri setelah mempertimbangkan bukti yang tersedia.

R. Diskualifikasi

Peserta dapat diskualifikasi apabila:

1. Terbukti melakukan plagiarisme.
2. Menggunakan akun peserta lain.
3. Mengakses internet atau alat bantu terlarang.
4. Berkomunikasi atau bekerja sama dengan peserta dari tim lain selama perlombaan.
5. Mengganggu sistem perlombaan.
6. Mengabaikan peringatan pengawas.
7. Melanggar tata tertib perlombaan secara sengaja.
8. Melakukan tindakan yang merugikan peserta lain atau panitia.

S. Keputusan Dewan Juri

1. Dewan juri berwenang menafsirkan dan menerapkan seluruh aturan perlombaan.
2. Dewan juri dapat melakukan penjurian ulang apabila ditemukan kesalahan data uji, validator, atau sistem.
3. Dewan juri dapat membatalkan soal apabila soal terbukti bermasalah dan tidak dapat diperbaiki secara adil.
4. Jika suatu soal dibatalkan, nilai soal tersebut tidak diperhitungkan untuk seluruh peserta.
5. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

T. Rundown Acara

1. Technical Meeting (4 Oktober 2026)

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Lokasi
1	09.00 – 09.30	30 menit	Persiapan	Zoom Meeting
2	09.30 - 09.45	15 menit	Pembukaan dan Sambutan	
3	09.45 – 10.45	60 menit	Pemaparan Materi	
4	10.45 – 11.00	15 Menit	Sesi tanya jawab	
5	11.15 – 11.30	15 menit	Sesi Foto Bersama	
6	11.30 – 11.40	10 menit	Penutup	

2. Pelatihan (13 November 2026)

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Lokasi
1	10.40 – 10.55	15 menit	Persiapan	Zoom Meeting
2	10.55 – 11.10	15 menit	Pembukaan dan Sambutan	
3	11.10 – 12.40	90 menit	Pelatihan	
4	12.40 – 12.55	15 menit	Penutupan	

3. Babak Penyisihan 1 (14 November 2026)

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Lokasi
1	08.00 – 08.30	30 Menit	Persiapan dan Registrasi Peserta	PPNS (Gedung J lt 6 ruangan 612 Lab CAD dan 613 Lab Perancangan)
2	08.30 – 08.45	15 Menit	Pembukaan dan sambutan	
Penyisihan				
3	08.45 – 09.00	15 Menit	Penjelasan Soal juri serta sesi tanya jawab	
4	09.00 – 09.10	10 Menit	Persiapan dan pengecekan device peserta	
5	09.10 – 10.10	60 Menit	Pengerjaan Soal	
6	10.10 – 10.25	15 Menit	Pengumuman Skor Peserta, dan Pengumuman Eliminated	
7	10.25 – 12.00	95 Menit	Ishoma	

4. Babak Penyisihan 2 (14 November 2026)

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Lokasi
Penyisihan				PPNS (Gedung J lt 6 ruangan612 Lab CAD dan 613 Lab Perancangan)
8	12.00 – 12.10	10 Menit	Persiapan	
9	12.10 – 13.10	60 Menit	Pengerjaan Soal	
10	13.10 – 13.25	15 Menit	Pengumuman Skor Peserta, Pengumuman Eliminated	
11	13.25 – 13.35	10 Menit	Pengumuman Masuk Babak Final	

5. Babak Final (15 November)

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Lokasi
1	08.00 – 08.30	30 Menit	Persiapan dan Registrasi Peserta	PPNS (Gedung J lt 6 ruangan 612 Lab CAD dan 613 Lab Perancangan)
2	08.30 – 08.45	15 Menit	Pembukaan dan sambutan	
Final				
4	08.45 – 09.00	15 Menit	Penjelasan Soal juri serta sesi tanya jawab	
5	09.00 – 10.00	60 Menit	Pengerjaan Soal	
6	10.00 – 10.20	20 Menit	Pengumuman 3 Besar	

6. Babak Grand Final (15 November 2026)

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	Lo kas i
7	10.20 – 10.30	10 Menit	Persiapan Peserta 3 Tim Grand Final	PPNS (Gedung J lt 6 ruangan612 Lab CAD dan 613 Lab Perancangan)
Grand Final				
8	10.30 – 11.30	60 Menit	Pengerjaan Soal	
9	11.30 – 11.50	20 Menit	Pengumuman juara pemenang	
10	11.50 – 12.10	20 Menit	Penutupan	

U. Persetujuan Peserta

Dengan mengikuti perlombaan, peserta dianggap telah:

1. Membaca dan memahami seluruh peraturan.
2. Menyetujui sistem penilaian yang digunakan.
3. Bersedia mematuhi keputusan panitia dan dewan juri.
4. Bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan pelanggaran.

V. Penutup

Demikian panduan mengenai petunjuk teknis perlombaan Algoritma Program pada Automation Week IX ini dibuat. Diharapkan segala persyaratan dan ketentuan dapat ditaati dan dilaksanakan oleh setiap individu dan tim baik sebelum, saat, maupun sesudah perlombaan berlangsung.

Tetap semangat para petarung untuk menjadi pemenang dalam Automation Week IX ini. Junjung segala kejujuran dan semangat sportivitas serta selamat bertanding!

W. Narahubung

1. Pertanyaan Seputar Pembayaran

- a. Titis Nabila: WA085755184808
- b. Shafaatur R.: WA0895396129215

2. Pertanyaan Seputar Mekanisme Pertandingan

- a. Cak Dzaki: WA089687324830
- b. Cak Anang: WA085815587476