

LOMBA MENGETIK CEPAT
SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA
BULELENG DIGITAL EXPO - BULELENG FESTIVAL 2026

A. PELAKSANAAN LOMBA

- Kategori SD/MI : Rabu, 19 Agustus 2026 Pukul 17.30 Wita
- Kategori SMP/MTs : Kamis, 20 Agustus 2026 Pukul 17.30 Wita
- Kategori SMA/MA/SMK/MAK/UMUM : Jumat, 21 Agustus 2026 Pukul 17.30 Wita

B. PAKAIAN SAAT LOMBA

Ketentuan pakaian peserta:

- Peserta kategori SD/MI dan SMP/MTs diwajibkan menggunakan seragam sekolah. Jenis seragam yang digunakan dibebaskan, sesuai pilihan peserta.
- Peserta kategori SMA/MA, SMK, dan Umum diperbolehkan menggunakan seragam sekolah maupun pakaian bebas rapi.

C. 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.

D. PERANGKAT LUNAK PERLOMBAAN

Perlombaan menggunakan Website Pembelajaran Mengetik 10 Jari yang merupakan salah satu produk digital 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).

E. 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 **BERBEDA**.
 - Attempt 1 merupakan teks cerita tentang Budaya dan Sejarah Buleleng
 - Attempt 2 merupakan teks dengan kata acak.

F. TEKS PERLOMBAAN

Teks pada setiap babak akan berbeda. Teks yang digunakan dalam perlombaan disesuaikan dengan tema Buleleng Digital Expo, yaitu Uriping Rasa. Pada Babak Penyisihan dan Semifinal, peserta akan menerima teks tentang kebudayaan dan sejarah Buleleng. Sementara itu, pada Babak Final, peserta akan mengetik dua jenis teks, yaitu

- Attempt 1: Teks naratif tentang Budaya dan Sejarah masa lalu Buleleng
- Attempt 2: Teks acak berupa kumpulan kata-kata tanpa struktur kalimat.

Jenis-jenis karakter yang mungkin muncul pada teks antara lain:

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

G. 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**.

H. KETERTIBAN LOMBA DAN MEKANISME DISKUALIFIKASI

Hal-Hal Penting yang Harus Diperhatikan dalam Lomba:

- Peserta **wajib mematuhi seluruh ketentuan lomba** yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Pengetikan 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**.

I. HADIAH LOMBA

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

Penyerahan Throphy, Sertifikat Juara, dan Uang Pembinaan akan dilaksanakan langsung setelah masing-masing kategori lomba selesai diperlombakan.

Besaran uang pembinaan yang diberikan pada Lomba Mengetik Cepat ini sebagai berikut:

- Juara 1 : Rp. 200.000,-
- Juara 2 : Rp. 150.000,-
- Juara 3 : Rp. 150.000,-



J. LAYOUT VANUE LOMBA

