



Kategori : Coding Elementary- Online (10 – 16 Tahun)

Kebudayaan Android App

A. Peserta Lomba

- Peserta lomba adalah harus murid Aktif Robotics education centre – Kota Wisata
- Minimal usia Peserta saat mendaftar adalah 10 Tahun
- Maksimal usia peserta saat mendaftar adalah 16 Tahun

B. Alat dan Bahan Perlombaan

- Setiap Peserta Lomba wajib memiliki Komputer atau laptop
- Setiap peserta diwajibkan memiliki Jaringan internet yang stabil dengan minimum kecepatan 10 Mbps
- Software Zoom untuk masuk dalam Perlombaan

C. Peraturan dan Ketentuan Perlombaan

- Setiap Peserta Wajib melakukan registrasi ulang 15 menit sebelum lomba dimulai
- Setiap Peserta menggunakan pakaian Bebas dan Rapi.
- Setiap Peserta Wajib menyalakan camera selama pelaksanaan perlombaan.
- Setiap Peserta wajib Mute Suara saat tidak diminta open mic oleh panitia selama perlombaan.
- Setiap Peserta dilarang menggunakan Software yang tidak berkaitan dengan perlombaan (ubah suara atau manipulasi gambar video zoom dilarang)
- Setiap peserta wajib mengerjakan materi perlombaan sesuai tema yang diberikan.
- Setiap Peserta wajib mengerjakan Misi perlombaan yaitu membuat Sebuah Aplikasi sesuai dengan ketentuan penilaian Juri.
- Perlombaan akan berlangsung selama 1 hari, pembagian waktu sebagai berikut :
 1. Pembukaan : ± 10 Menit (Via Zoom) Sabtu, 6 Juni 2026
 2. Foto Sesi : ± 5 Menit (Via Zoom)
 3. Pembacaan Rule : ± 5 Menit (Via Zoom)
 4. Sesi Tanya Jawab : ± 30 Menit (Via Zoom)
 5. Perlombaan : 6 Juni , selama 120 menit
 6. Pengumpulan Project : Sabtu, 6 Juni 2026 (Via Zoom)
- Perlombaan dimulai setelah Zoom Selesai.
- Selama Perlombaan setiap Peserta wajib mengerjakan Sendiri tanpa bantuan Pihak manapun.

- Misi utama Aplikasi ini adalah membuat Sebuah Aplikasi Android yang bertemakan kebudayaan Indonesia.
- Screen Awal wajib ada Logo robotics (sebagai start screen) dan nama Lengkap Peserta
- Peserta Wajib menamakan project dengan Format :
“nama lengkap peserta _ Coding Elementary”
contoh : “AgesPutra_Coding elementary
- Pengumpulan Project dalam bentuk .AIA atau file project yang dapat dilihat isi program dan aset nya
- Penentuan pemenang akan dilihat dari penilaian jumlah score terbanyak.a

D. Penilaian

- | | |
|------------------------------------|------------------|
| - Start Screen dan program | : 50 Point |
| - Keunikan Aplikasi | : 50 - 100 Point |
| - Kerumitan program Aplikasi | : 50 - 100 Point |
| - Terdapat Effect Suara | : 25 Point |
| - Terdapat Effect Suara background | : 25 Point |
| - Terdapat Screen Info Aplikasi | : 25 Point |

TOTAL SCORE Maksimal adalah 325 Point..

E. Pengumuman Pemenang

Pemenang perlombaan akan diumumkan melalui Website Perlombaan pada 18 Juni 2026 pukul 12:00. Dan jadwal penyerahan dan pengambilan hadiah pada Sabtu, 20 Juni 2026 di Mall Living World , untuk waktu akan diinformasikan Kembali mengikuti Agenda lomba Robotics di lokasi Acara.

- < END > -