Totolab
Learn - Create - Grow

CODING
COMPETITION
2026

Coding Competition Guidebook

Small Ideas / Big Impact



Code for a Brighter Future!

Totolab
Coding Competition 2026

Welcome to

Totolab Coding Competition 2026!

Bersama kita bisa berkarya untuk dunia yang lebih aman!

Totolab Coding Competition 2026 adalah kompetisi coding yang diselenggarakan oleh Totolab untuk mengasah kreativitas, logika, dan kemampuan pemecahan masalah melalui teknologi.

Di tahun ini, peserta diajak untuk membuat proyek coding dengan tema **"Disaster Tech Architect: Code Your Solution for a Safer World"** dengan menggunakan platform Scratch 3.0.

Panduan ini akan membantu kamu memahami alur kompetisi, kategori peserta, ketentuan teknis, serta tips persiapan.
Yuk, baca dengan saksama dan siapkan karya terbaikmu!

Salam hangat,

Tim Totolab

Siap Coding? Let's Go!



DAFTAR ISI

Temukan informasi penting seputar kompetisi di halaman berikut.

1	Welcome	01
2	The 4 Disaster Missions	03
3	Kategori Peserta	04
4	Timeline & Tahapan Kompetisi	05
5	Ketentuan Karya	06
6	Panduan Pengumpulan	06
8	Aturan Lomba	07
9	Rubrik Penilaian	08
10	Grand Final Bandung	09
11	Registrasi & FAQ	10
12	Kontak	11



Kontak Panitia

Instagram
@totolab_competion

Website
https://totolab.id/totolab-coding-competition-2026/

WhatsApp / Contact
0812-2198-7050

THE 4 DISTASTER MISSION

Disaster Tech Architect :
Code Your Solution for a Safer World

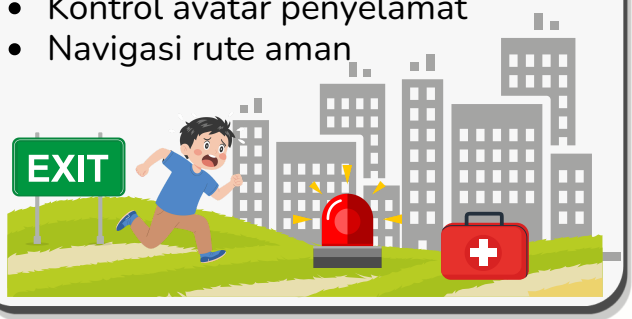
01 Early Warning & Disaster Prevention

- Sistem deteksi dini
- Edukasi pemilahan sampah drainase banjir
- Pemetaan daerah rawan longsor



02 Emergency Response

- Evakuasi mandiri (gempa/tsunami)
- Kontrol avatar penyelamat
- Navigasi rute aman



03 Relief & Post-Disaster Recovery

- Distribusi bantuan di posko
- Pemulihan fasilitas publik
- Support system korban bencana



04 Future Disaster Resilient City

- Tata kota pintar
- Infrastruktur tangguh bencana
- Adaptasi perubahan iklim





CODE. CREATE. PREPARE
MAKE THE WORLD SAFER

KENALI KATEGORI KODINGMU

Pilih kategorimu berdasarkan tingkat sekolah dan usia.

SATU PLATFORM. TIGA TINGKATAN. IDE TANPA BATAS.

01 LITTLE CODER

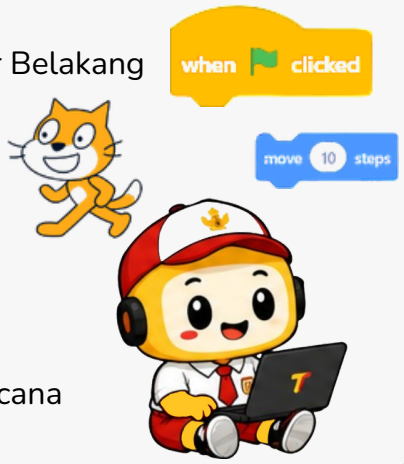
Audience
- SD Kelas 1-3
- Usia 7-9 tahun

Platform

Scratch 3.0

Fokus teknis
- Minimum 2 Sprite & 1 Latar Belakang
- Events
- Motions
- Looks
- Sounds
- Broadcast sederhana

Contoh Proyek
- Buku Cerita Interaktif
- Animasi Edukasi Siaga Bencana
- Game Aecade Sederhana



02 YOUNG CODER

Audience
- SD Kelas 4-6
- Usia 10-12 tahun

Platform

Scratch 3.0

Fokus teknis
- Variabel
- Kondisi Logika : IF-THEN-ELSE
- Loop : Repeat / Forever
- blok kustom sederhana

Contoh Proyek
- Game Edukasi Mitigasi
- Game Arcade Pemadam Api
- Game Simulasi Evakuasi



03 TEEN CODER

Audience
- SMP Kelas 7-9
- Usia 13-15 tahun

Platform

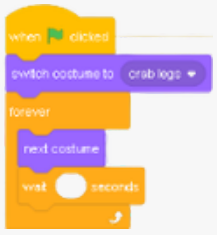
Scratch 3.0

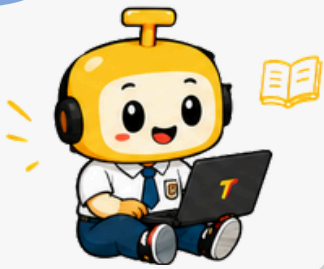
Fokus teknis
- Lists / Array
- Kloning
- Blok Kustom dengan parameter / input
- Formula Matematika
- Jarak, gravitasi, dan koordinat kompleks

Contoh Proyek
- Game Strategi Kompleks
- Simulator Sistem Peringatan Dini (EWS)
- Sistem Manajemen Bencana Interaktif







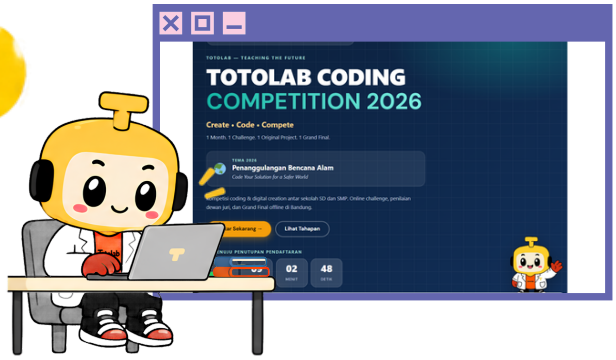


THE COMPETITION JOURNEY

From your first submission to the Grand Final.

Your idea. Our stage. A bigger impact.

01 REGISTRASI

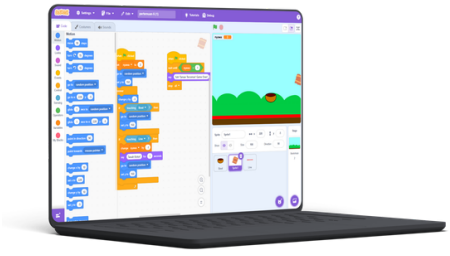


1 OKTOBER - 20 NOVEMBER

Lengkapi proses pendaftaran dan pastikan kamu memahami ketentuan kompetisi sebelum mulai membuat karya.

Start your journey and get ready to code!

02 ONLINE SUBMISSION



1 - 30 NOVEMBER

Kirimkan proyek Scratch 3.0 melalui link yang di telah di sediakan

Kirimkan solusi teknologi penanggulangan bencana terbaik Anda.

03 JUDGING



1 - 15 DESEMBER

Proyek yang diajukan ditinjau dan dievaluasi berdasarkan kriteria kompetisi.

Tunjukkan kreativitas, logika, fungsionalitas, dan relevansi Anda terhadap tantangan tersebut.

04 GRAND FINAL - BANDUNG



20 DESEMBER

Para finalis melanjutkan ke Grand Final luring di Bandung.

Live Coding + Project Presentation & Q&A

READY TO TAKE YOUR PROJECT FURTHER?

KETENTUAN KARYA & PANDUAN PENGUMPULAN

Pastikan karya dan seluruh berkas pendukung sudah sesuai ketentuan sebelum dikumpulkan

01 KETENTUAN KARYA

FORMAT FILE PROJECT

File proyek Scratch 3.0 (.sb) dan file pendukung lainnya sesuai ketentuan.

NAMA FOLDER & FILE

Gunakan format nama yang jelas dan konsisten

(Kategori)_(NamaPeserta)_(NamaSekolah)_(Judul Karya)

TeenCoder_RianPratama_SMPN1Bandung_EWSTsunami.sb3

KARYA ORISINAL

Karya harus dibuat sendiri, belumpernah diikutsertakan dalam kompetisi lain, dan tidak melanggar hak cipta



KELENGKAPAN GRAND FINAL

1. File utama proyek - format .sb3
2. Screenshot - minimal 2 tangkapan layar
3. Video Demo - 1-3 menit, format MP4, menampilkan gameplay dan suara peserta menjelaskan karya
4. Dokumen Pendukung - PDF berisi :

- Deskripsi singkat dari idenya, storyline, dan hubungan tema
- Pernyataan Originalitas
- Deklarasi Penggunaan AI, jika ada

02 PANDUAN PENGUMPULAN

SUBMISSION AWAL

Cukup kirimkan

LINK PROJECT SCRATCH



LOLOS GRAND FINAL?

Baru pada tahap Grand Final, peserta akan diminta melengkapi seluruh dokumen dan berkas pendukung sesuai ketentuan

1 BUAT FOLDER

Gunakan 1 folder Google Drive untuk seluruh berkas submission.

2 PASTIKAN LINK DAPAT DI AKSES

Pastikan proyek Scratch dapat dibuka oleh panitia.

3 KIRIM LINK DRIVE

Kirimkan link Google Drive melalui link yang telah disediakan.

ATURAN LOMBA

Pastikan karya kamu sesuai dengan ketentuan berikut agar dapat dinilai dengan adil.

DOS & DON'TS CODING



DO'S

- Menggunakan Scratch 3.0 sesuai kategori yang diipilih.
- Membuat karya orisinal dan sesuai tema yang diberikan.
- Merampikan logistik pemrograman yang jelas dan terstruktur.
- Menggunakan aset (sprite, backdrop, sound, dll) yang diperbolehkan.
- Menggunakan format penamaan file dan folder yang ditentukan.
- Mengangkat tema kebencanaan dengan pendekatan yang positif dan solutif.
- Mengurangkan bahasa yang sopan, jelas dan mudah dipahami.
- Menampilkan pesan edukatif dan bermanfaat.
- Menggunakan visual, teks, dan audio yang sesuai usia peserta.

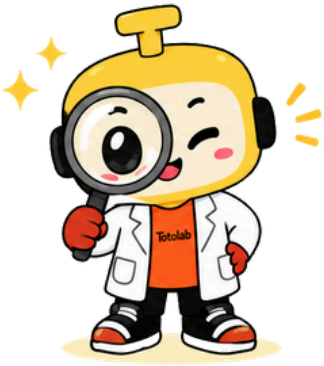


DONT'S

- Menggunakan bahasa pemrograman selain Scratch 3.0.
- Menyalin karya orang lain (plagiarisme).
- Menggunakan konten yang melanggar hak cipta atau tidak pantas.
- Memodifikasi, merusak, atau mencoba mengakali sistem penilaian.
- Mengunggah karya yang tidak sesuai dengan ketentuan lomba.
- Mengandung unsur kekerasan, SARA, diskriminasi, atau ujaran kebencian.
- Menggunakan konten yang tidak pantas untuk anak anal dan remaja.
- Menampilkan informasi yang tidak valid atau menyenkatkan.
- Menggunakan musik, gambar, atau aset berkah cipta tanpa tin.

RUBRIK PENILAIAN

Karya kamu akan dinilai berdasarkan beberapa aspek berikut.



BOBOT PENILAIAN

TOTAL: 100%

1. LOGIKA & ALGORITMA — 25%
Penerapan konsep pemrograman yang tepat, struktur kode yang rapi, dan alur logika yang jelas.

2. KREATIVITAS & INOVASI — 20%
Ide yang orisinal, cara penyampaian yang unik, dan nilai tambah dari solusi yang dibuat.

3. FUNGSIONALITAS — 15%
Karya dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan, fitur bekerja dengan tepat, dan minim error.

4. RELEVANSI DENGAN TEMA — 15%
Kesesuaian karya dengan tema kebencangan, serta dampak atau manfaat yang dihasilkan.

5. CERITA / PENGALAMAN PENGGUNA — 10%
Kejelasan penyampaian ide, kualitas dokumentasi (video/screenshot), dan kemampan menjelaskan karya.

6. ORIGINALITAS — 10%
Kerapian file, kesesuaian format, dan kelengkapan berkas pendukung yang disyarankan.

7. VISUAL & AUDIO — 5%
Kualitas tampilan dan audio pendukung

GRAND FINAL OFFLINE – BANDUNG

Finalists take their project to the next level.



01 LIVE CODING CHALLENGE

45 MENIT

1. **DAPATKAN MYSTERY CHALLENGE**
   Finalis akan menerima tantangan misterius berupa fitur baru atau masalah yang harus ditambahkan ke dalam proyek Scratch mereka.

2. **BAWA PERANGKAT PRIBADI**
   Laptop pribadi, charger, dan earphone kabel (dengan kabel).

3. **DILARANG**
   Membawa flashdisk berisi kode program, membuka tutorial online, atau menggunakan AI seperti ChatGPT/Copilot.



02 PROJECT PRESENTATION & Q&A

8 MENIT

1. **PRESENTASI DI DEPAN JURI**
   Finalis akan mempresentasikan proyek mereka di hadapan dewan juri.

2. **ALUR PRESENTASI**
   Materi presentasi meliputi:
   1. Latar belakang masalah bencana
   2. Solusi coding menggunakan Scratch
   3. Cara kerja kode
   4. Dampak edukatif dari karya



SKEMA NILAI AKUMULASI

ONLINE SUBMISSION	+	LIVE CODING CHALLENGE	+	PRESENTATION & Q&A
60%		25%		15%

SIAPKAN KARYA, SIAPKAN LOGIKA.
SIAP TAMPIL DI DEPAN JURI.

PAKET REGISTRASI

Pilih paket registrasi yang sesuai dengan kebutuhanmu dan jadilah bagian dari Totolab Coding Competition 2026!

PERORANGAN

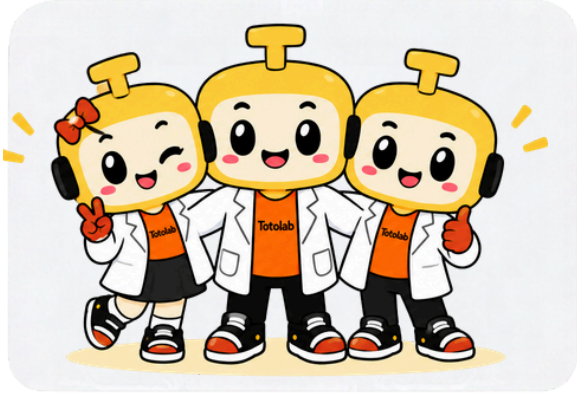


Biaya Registrasi

RP150.000 / PESERTA

Mau lebih murah? Daftarkan lebih banyak!

SCHOOL PACKAGE



Paket	Biaya / Siswa	Total
5 Siswa	Rp. 125.000	Rp. 625.000
10 Siswa	Rp. 100.000	Rp. 1.000.000
15 Siswa	Rp. 75.000	Rp. 1.125.000

PILIH PAKET SESUAI KEBUTUHANMU

Detail biaya dan fasilitas mengikuti informasi resmi pendaftaran.



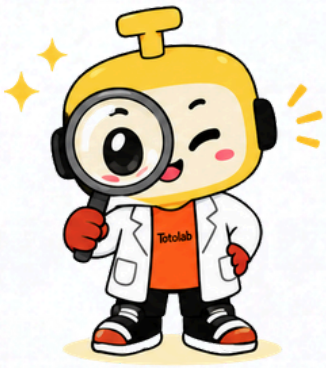
Setiap 1x pendaftaran akan mendapatkan kaus ekslusif Totolab!



SIAP DAFTAR?

https://totolab.id/totolab-coding-competition-2026/

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS (FAQ)



Temukan jawaban untuk pertanyaan yang sering muncul di sini. Jika masih ada pertanyaan lain, jangan ragu untuk menghubungi kami.

Q1 **Siapa saja yang boleh mengikuti kompetisi ini?**

Kompetisi ini terbuka untuk siswa SD dan SMP se-Indonesia.



Q2 **Apakah boleh mengerjakan secara berkelompok?**

Tidak. Kompetisi ini bersifat individu. Setiap peserta hanya boleh mengirimkan 1 karya.



Q3 **Apakah boleh menggunakan AI untuk membantu pengerjaan?**

Peserta diperbolekan menggunakan AI dengan ketentuan mencantumkan AI Usage Declaration pada dokumen pendukung.



Q4 **Platform apa yang digunakan untuk mengenjakan karya?**

Karya dapat dibuat menggunakan Scratch 3,0, baik secara online maupun offline.



Q5 **Bagaimana jika ada kendala teks saat mengumpulkan berkas?**

Pastikan semua berkas sudah sesuai ketentuan dan dapat diakses melalui Google Drive. Jika ada kendala, segera hubungi panitia.



Q6 **Di mana pengumuran hasil seleksi dan informasi selanjutnya?**

Informasi terbaru akan diumumkan melalui website dan media sosial resmi Totolab.



Q7 **Apakah ada sertifikat untuk semua peserta?**

Semua peserta yang lolos seleksi administrasi akan mendapatkan sertifikasi partisipasi. Sertifikasi untuk finis dan pemenang akan diberikan sesuai ketentuan.



Q8 **Jika saya masih memiliki pertanyaan lain, harus menghubungi siapa?**

Kamu bisa menghubungi panitia melalui DM media sosial Totolab.





TOGETHER FOR A BRIGHTER FUTURE

Bersama, kita wujudkan generasi kreatif, solutif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

OUR PROUD SPONSOR

LOGO SPONSOR

LOGO SPONSOR

LOGO SPONSOR

FOLLOW US

@totolab_id

@totolab.id

Totolabid

www.totolab.id

Stay Connected for more updates, news, and inspiring content!

