

PETUNJUK PELAKSANAAN (JUKLAK) DAN PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS) SATRIA 2026

A. PENDAHULUAN

SATRIA (*Science, Technology, and Robotics Innovation Competition*) 2026 merupakan kompetisi bidang teknologi, pemrograman, dan inovasi digital yang diselenggarakan oleh **Centrinova Solusi Edukasi**. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, computational thinking, kreativitas, serta kemampuan problem solving peserta didik mulai dari jenjang SD, SMP, hingga SMA.

Kompetisi dilaksanakan secara bertahap mulai dari Kualifikasi, Semifinal, hingga Grand Final dengan kategori **Umum** dan **Walnut**.

B. TUJUAN

1. Mengembangkan kemampuan berpikir komputasional peserta.
2. Mendorong peserta menghasilkan solusi kreatif berbasis teknologi.
3. Menjadi wadah kompetisi yang sehat bagi siswa SD, SMP, dan SMA.
4. Memperkenalkan platform pembelajaran Walnut sebagai media pengembangan kemampuan coding dan teknologi.

C. KETENTUAN DAN TATA TERTIB PESERTA

❖ Persyaratan Peserta

1. Peserta merupakan siswa aktif SD/MI, SMP/MTs, atau SMA/SMK/MA sederajat pada Tahun Pelajaran 2026/2027.
2. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti satu kategori lomba sesuai dengan jenjang pendidikan (Umum atau Walnut)
3. Peserta wajib melakukan registrasi melalui sistem pendaftaran yang disediakan panitia.
4. Data yang diisikan saat registrasi harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan.
5. Seluruh peserta wajib mematuhi tata tertib kompetisi.

D. KETENTUAN UMUM

- Informasi resmi hanya disampaikan melalui panitia SATRIA
- Panitia berhak mendokumentasikan seluruh kegiatan
- Keputusan panitia dan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat

- Panitia berhak melakukan perubahan jadwal apabila terjadi keadaan di luar kendali penyelenggara
- Hak publikasi karya peserta menjadi milik penyelenggara dengan tetap mencantumkan nama peserta.

E. KATEGORI LOMBA

❖ Jenjang SD

a. Kategori Scratch Umum

Kompetisi pemrograman dasar dan penyelesaian **soal** sesuai tingkat SD.

b. Kategori Scratch Walnut

Kompetisi menggunakan platform Walnut yang berfokus pada penyelesaian tantangan coding berbasis proyek.

❖ Jenjang SMP

a. Kategori Python Umum

Kompetisi pemrograman dasar dan penyelesaian soal sesuai tingkat SMP.

b. Kategori Python Walnut

Kompetisi menggunakan platform Walnut yang berfokus pada penyelesaian tantangan coding berbasis proyek.

❖ Jenjang SMA

Kompetisi pemrograman lanjutan, algoritma, dan pengembangan solusi berbasis teknologi dengan berbasis Bahasa pemrograman C++.

F. TAHAPAN KOMPETISI

1) Babak Kualifikasi

✓ Pelaksanaan

- Hari/Tanggal : Sabtu, 3 Oktober 2026
- Metode : Online
- Biaya : Gratis (Free Registration)

✓ Jadwal

Jenjang	Waktu
SD	09.00 – 11.00 WIB
SMP	13.00 – 15.00 WIB
SMA	16.00 – 18.00 WIB

✓ **Mekanisme**

➤ **Umum**

- Peserta login ke sistem kompetisi
- Peserta memastikan perangkat dan koneksi internet siap digunakan
- Soal akan dibuka sesuai jadwal masing-masing jenjang
- Peserta mengerjakan soal secara mandiri

➤ **Walnut**

- Peserta login menggunakan akun Walnut yang telah didaftarkan.
- Panitia membuka akses soal sesuai jadwal masing-masing jenjang.
- Setelah waktu dimulai, peserta mengerjakan seluruh soal secara mandiri.
- Jawaban akan tersimpan otomatis pada sistem.
- Setelah waktu berakhir, sistem akan menutup akses pengerjaan secara otomatis.

✓ **Ketentuan Teknis**

- Peserta wajib menggunakan laptop atau komputer
- Koneksi internet menjadi tanggung jawab peserta
- Peserta wajib memastikan perangkat berfungsi dengan baik sebelum kompetisi dimulai
- Keterlambatan tidak menambah waktu pengerjaan
- Segala bentuk kecurangan menyebabkan peserta didiskualifikasi

✓ **Ketentuan kelolosan**

- Peserta dengan nilai terbaik sesuai dengan kuota yang ditetapkan pada masing-masing jenjang dan kategori akan dinyatakan lolos ke babak Semifinal
- Pengumuman peserta yang lolos Semifinal akan disampaikan melalui media resmi SATRIA

2) Babak Semifinal

✓ **Pelaksanaan (waktu pelaksanaan menyesuaikan sekolah/mitra di setiap kota masing-masing)**

Tanggal : 26 – 31 Oktober 2026

Metode : Onsite (Multi City)

✓ **Kota pelaksanaan**

Utama	Opsional
1. Jakarta/Tangerang	1. Makassar
2. Batam	2. Bandung
3. Pontianak	3. Bali
4. Surabaya/Malang	
5. Medan/Palembang	
6. Semarang	

✓ **Biaya Registrasi**

Kategori	Biaya
Umum	Rp.250.000
Walnut	Rp.400.000

✓ **Benefit Peserta Walnut**

Peserta kategori Walnut memperoleh:

- Akun Walnut aktif selama **3 bulan**
- Akses materi pembelajaran Walnut untuk persiapan kompetisi babak Semifinal dan grand final.
- Mendapatkan pendampingan penggunaan platform Walnut Education.

✓ **Mekanisme**

- Peserta hadir minimal 30 menit sebelum lomba dimulai
- Melakukan registrasi ulang (registrasi dinyatakan sah setelah pembayaran berhasil diverifikasi oleh panitia)
- Pemeriksaan identitas peserta
- Briefing teknis oleh panitia
- Pelaksanaan kompetisi
- Pengumpulan hasil sesuai instruksi panitia

✓ **Ketentuan Kelolosan**

- Peserta dengan nilai terbaik sesuai kuota yang ditetapkan panitia pada masing-masing jenjang dan kategori akan dinyatakan lolos ke babak grand final
- Pengumuman peserta yang lolos Grand Final akan disampaikan melalui media resmi SATRIA

3) Grand Final

✓ Pelaksanaan

Hari/tanggal : Sabtu, 14 November 2026

Metode : Onsite

Lokasi : Jakarta/Tangerang

✓ Mekanisme

- Peserta hadir minimal 30 menit sebelum lomba dimulai
- Pemeriksaan identitas peserta
- Briefing teknis oleh panitia
- Pelaksanaan kompetisi
- Pengumpulan hasil sesuai instruksi panitia

G. FORMAT KOMPETISI GRAND FINAL

1. Kategori Walnut (Hackathon)

Peserta akan menyelesaikan studi kasus dan mengembangkan solusi digital sesuai tema yang diberikan panitia dalam batas waktu yang telah ditentukan.

✓ Tahapan

- Pengumuman tema
- Analisis studi kasus
- Pengembangan Solusi
- Penilaian juri

✓ Penilaian

- Ide dan inovasi
- Penyelesaian masalah
- Kreativitas

2. Kategori Umum

a. Competitive Programming

- Durasi pengerjaan 120 menit
- Peserta menyelesaikan sejumlah soal algoritma dan pemrograman

❖ Aspek penilaian

- Ketepatan jawaban
- Efisiensi algoritma
- Kecepatan penyelesaian

b. Hackathon

Peserta mengembangkan Solusi teknologi berdasarkan studi kasus yang diberikan oleh panitia.

❖ Aspek penilaian:

- Ide dan inovasi
- Penyelesaian masalah
- Kreativitas

 Project juara 1 – 3 akan ditampilkan pada saat pengumuman juara.

H. PETUNJUK TEKNIS PERKATEGORI

1. Scratch Umum (SD)

Materi	Penilaian
1. Gerakan sprite	1. Ketetapan penyelesaian
2. Event	2. Logika program
3. Motion	3. Efisiensi blok
4. Looks	4. Kreativitas
5. Sound	
6. Variable	
7. Loop	
8. Broadcast	
9. Clone	
10. Conditional	
11. Problem solving	

2. Scratch Walnut (SD)

Peserta mengerjakan project berbasis Walnut Education sesuai yang ditentukan panitia.

✓ Aspek Penilaian

- Kreativitas
- Penyelesaian masalah
- Inovasi
- Implementasi Solusi

3. Python Umum (SMP)

Materi	Penilaian
1. Variable 2. Dictionary 3. Input Output 4. Operator 5. Nested Loop 6. List 7. Tuple 8. String 9. Function	1. Correctness 2. Algorithm 3. Coding Style 4. Problem Solving

4. Python Walnut (SMP)

Peserta menyelesaikan project menggunakan platform Walnut Education.

✓ Penilaian

- Ide
- Implementasi
- Kreativitas
- Penyelesaian masalah

5. C++ (SMA)

Materi	Penilaian
1. Fundamental programming 2. STL 3. Searching 4. Sorting 5. Greedy 6. Dynamic programming (dasar) 7. Graph (dasar) 8. Computational thinking	1. Correctness 2. Efficiency 3. Complexity 4. Programming logic

❖ Tata tertib

1. Hadir tepat waktu
2. Menggunakan identitas sesuai data registrasi
3. Membawa laptop dan perlengkapan pribadi (Grand Final)

4. Tidak diperkenankan bekerja sama dengan peserta lain
5. Dilarang membuka materi atau aplikasi yang tidak diizinkan selama kompetisi
6. Menjaga sikap sportif dan menghormati seluruh panitia serta dewan juri

I. SERTIFIKAT DAN PENGHARGAAN

Juara memperoleh

- Uang pembinaan
- Sertifikat juara
- Medali
- Trophy

Seluruh peserta

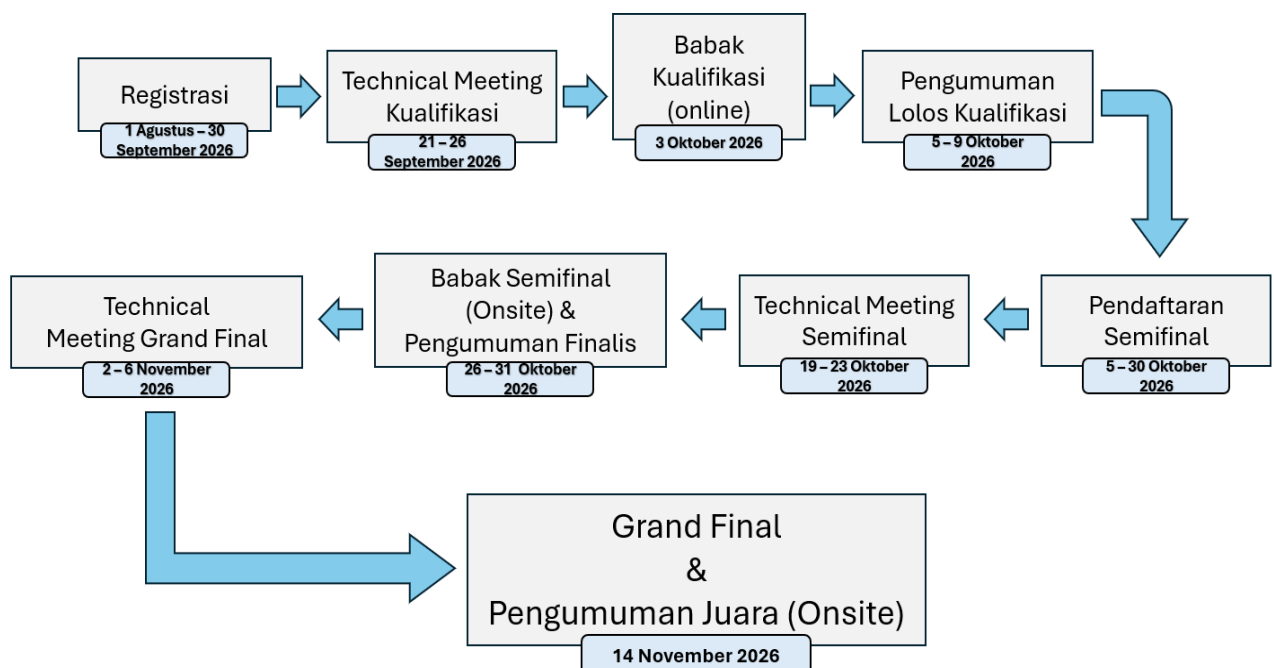
- E-Sertifikat peserta

J. KETENTUAN DISKUALIFIKASI

Peserta dapat didiskualifikasi apabila:

1. Menggunakan identitas palsu
2. Melakukan plagiarisme atau penyalinan karya peserta orang lain
3. Berkomunikasi dengan pihak lain selama kompetisi tanpa izin panitia
4. Menggunakan perangkat atau aplikasi yang dilarang
5. Melanggar tata tertib kompetisi

K. ALUR PELAKSANAAN



L. PENUTUP

Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis SATRIA 2026 ini disusun sebagai pedoman bagi seluruh peserta dalam mengikuti rangkaian kompetisi. Dengan memahami seluruh ketentuan yang tercantum, diharapkan pelaksanaan SATRIA 2026 dapat berlangsung secara tertib, adil, dan profesional.

Centrinova Solusi Edukasi berharap SATRIA 2026 menjadi ajang untuk melahirkan generasi muda yang unggul, kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan teknologi di masa depan.