

Petunjuk Teknis

Versi 1



20
26

Olimpiade
Mapel
Informatika
Indonesia



omin.talentaprestasi.id

Informasi lengkap dan Pendaftaran





Legalitas Penyelenggara

PT. Talenta Prestasi Indonesia (TAPRESNESIA) adalah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, pelatihan, pengembangan talenta, penyelenggaraan ajang prestasi, serta inovasi teknologi edukatif. Lembaga ini telah terdaftar di Kementerian Hukum dan HAM dengan nomor [AHU-065645.AH.01.30.2025](#)

PT. Talenta Prestasi Indonesia (TAPRESNESIA) didukung SDM profesional dan berpengalaman untuk menghadirkan ajang prestasi yang kreatif, inovatif dan edukatif bagi para pelajar di seluruh Indonesia. Dengan legalitas resmi, profesionalisme serta pengalaman yang telah kami miliki, kami berkomitmen menyelenggarakan program-program berkualitas dan mencetak generasi talenta yang berprestasi untuk Indonesia.



[omin.talentaprestasi.id](https://www.omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



MENUJU Kurasi Prestasi oleh :

Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

Mohon doa dan dukungannya, Olimpiade PMR Online VI Se-Indonesia 2026 sedang menuju kurasi Puspresnas! Semoga diberi kelancaran dan membawa manfaat bagi seluruh Peserta.

Kurasi adalah proses mengidentifikasi, menilai, menyimpulkan dan memberikan pengakuan resmi oleh kementerian kepada suatu ajang talenta dan atau prestasi peserta didik yang diselenggarakan diluar Kemendikbudristek (Puspresnas dan BPTI, Ajang yang kepesertaan nya merupakan representasi negara); atau kepada peserta didik berprestasi talenta sehingga bermanfaat bagi peserta didik, penyelenggara ajang, dan pemerintah.

Hasil Kurasi menjamin prestasi siswa untuk mendapatkan pengakuan yang sah dari negara untuk digunakan sebagai pendukung Karir Pendidikan siswa secara nasional.

Hasil kurasi yang terdaftar di SIMT memungkinkan siswa dapat menggunakan hasil prestasinya untuk mengikuti Jalur Prestasi SPMB, SNBP, ataupun Beasiswa.





Mitra Bereputasi



AGTIFINDO

Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia



SISTEM ADMINISTRASI KOMPETISI

SAKTI



NESTINA

Online Test Indonesia

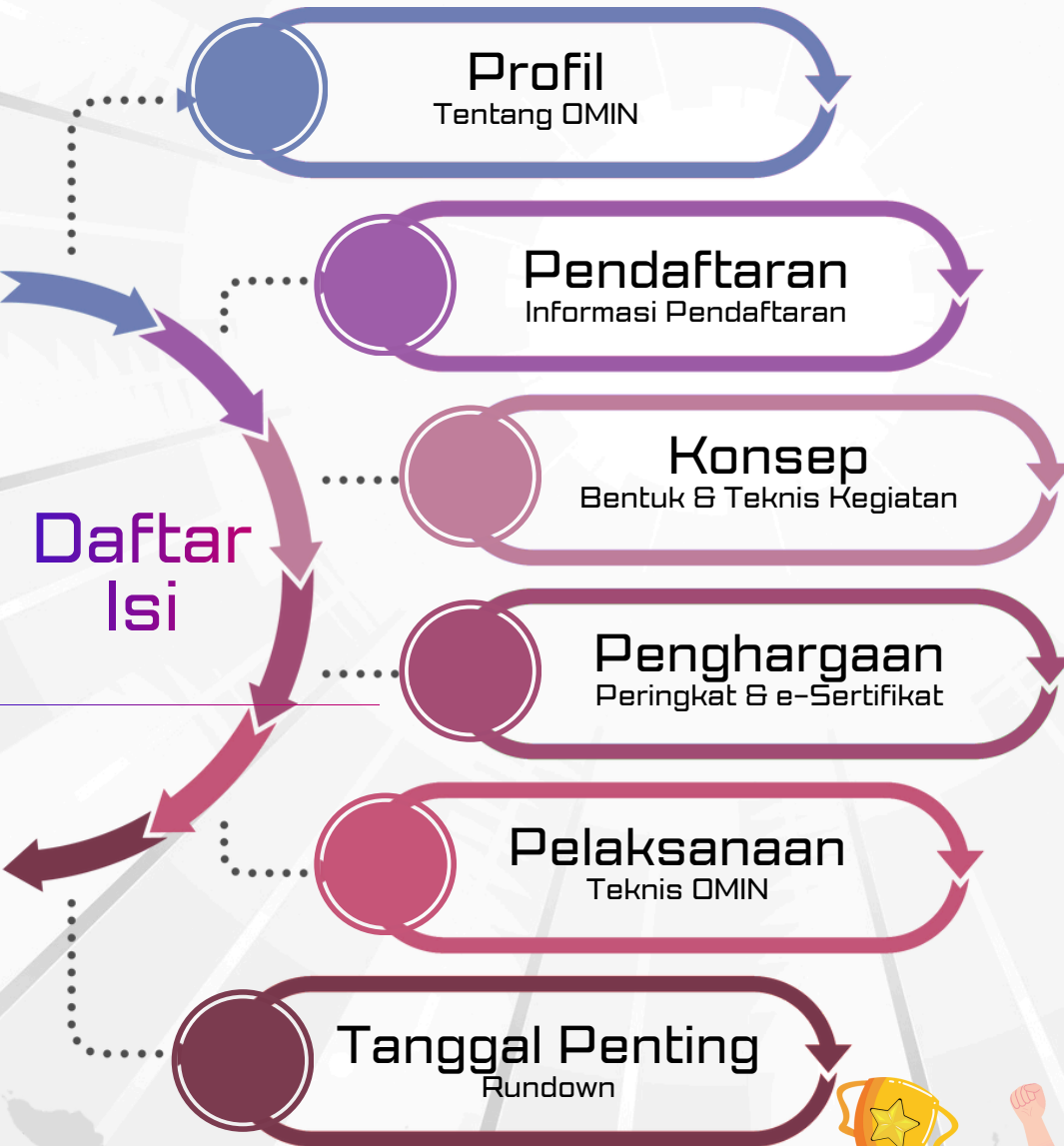
SerDig.id



omin.talentaprestasi.id

Informasi lengkap dan Pendaftaran







Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital menuntut peserta didik tidak hanya mampu menggunakan perangkat TIK, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir komputasional (computational thinking), yaitu kemampuan memecah masalah, mengenali pola, melakukan abstraksi, dan menyusun langkah-langkah solusi secara logis.

Mata pelajaran Informatika di sekolah berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan tersebut melalui pemahaman konsep-konsep dasar informatika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menguatkan hal ini, diperlukan wadah yang dapat mengukur sekaligus memotivasi peserta didik.

Sebagai wujud kontribusi dalam memperkuat peran dan kontribusi di bidang pengembangan prestasi akademik, PT Prestasi Talenta Indonesia (TAPRESNESIA) berkomitmen menghadirkan ajang prestasi yang kreatif, inovatif dan edukatif bagi para pelajar di seluruh Indonesia. Pada tahun 2026, lembaga kami menyelenggarakan Olimpiade PMR Online VI se-Indonesia dengan tema "Berpikir Komputasional, Berprestasi Nasional",

Nama Kegiatan

Olimpiade
Mapel Informatika
Indonesia

Tema Kegiatan

"Berpikir Komputasional,
Berprestasi Nasional"



omin.talentaprestasi.id
Informasi lengkap dan Pendaftaran

Tujuan Kegiatan

Memfasilitasi pengembangan ekosistem pembelajaran digital yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi, platform daring, serta sumber daya pendidikan yang mendukung peningkatan literasi digital peserta

Manfaat Kegiatan

Mendorong peserta untuk memahami materi pada Mata Pelajaran Informatika dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pemanfaatan teknologi secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab



Alur Kegiatan





Cara Pendaftaran

1

Transfer Biaya Pendaftaran

Silahkan transfer ke
Bank BRI A.n.

**PT TALENTA PRESTASI
INDONESIA**

No. Rek :

058501000756562

Rp. 10.000,- /Peserta

Keterangan : OMIN2026



2

Isi Form Pendaftaran

Silahkan klik tombol **DAFTAR** di
omin.talentaprestasi.id

Data yang dibutuhkan :

1. Unggah Foto Formal
(Seragam Sekolah)
2. Nama Lengkap
3. Nama Sekolah
4. Kab/Kota, Provinsi
5. Jenis Kelamin
6. No. WA Aktif
7. Unggah Bukti Transfer



3

Verifikasi Data

Panitia akan melakukan
verifikasi Data dan Bukti
transfer. Proses ini akan
membutuhkan waktu **Max.**

1x24 Jam, Panitia akan
mengirimkan hasil verifikasi
melalui WA yang di
daftarkan



4

Unduh Kartu Peserta

Setelah data Terverifikasi,
Peserta akan mendapatkan
Kartu Peserta yang berisi
nomor Ujian dan Password
via WA yang didaftarkan
Untuk Mengikuti OMIN





PENDAFTARAN

Waktu Pendaftaran

Batas Akhir Pendaftaran
adalah

8 Februari 2026

Pukul 00.00 menyesuaikan
waktu wilayah masing-
masing
(WIB/WITA/WIT)

Syarat Pendaftaran

1. Pelajar SMA/SMA/MA
2. Melunasi biaya pendaftaran
3. Telah Mengisi Form Pendaftaran
4. Memiliki Kartu Peserta



Pembatalan

Setelah melakukan pendaftaran kemudian peserta mengundurkan diri maka Biaya Pendaftaran **Tidak Dapat** dikembalikan

Persetujuan

Dengan Melakukan Pendaftaran, Peserta **Menyetujui** seluruh aturan penyelenggaraan kegiatan ini

KONSEP KEGIATAN

01

Daring

Seluruh kegiatan ini dilakukan secara daring sehingga dapat diikuti di tempat masing-masing

02

Kompetisi Individu

Setiap Peserta bersaing secara individu dengan model berjenjang

03

Model Berjenjang

Kegiatan dilaksanakan secara berjenjang mulai dari tingkat kabupaten, Provinsi dan Nasional

05

Materi

Olimpiade ini BUKAN tentang Pemrograman atau Koding, tetapi tentang Pemahaman Materi Mapel Informatika yang dipelajari di sekolah

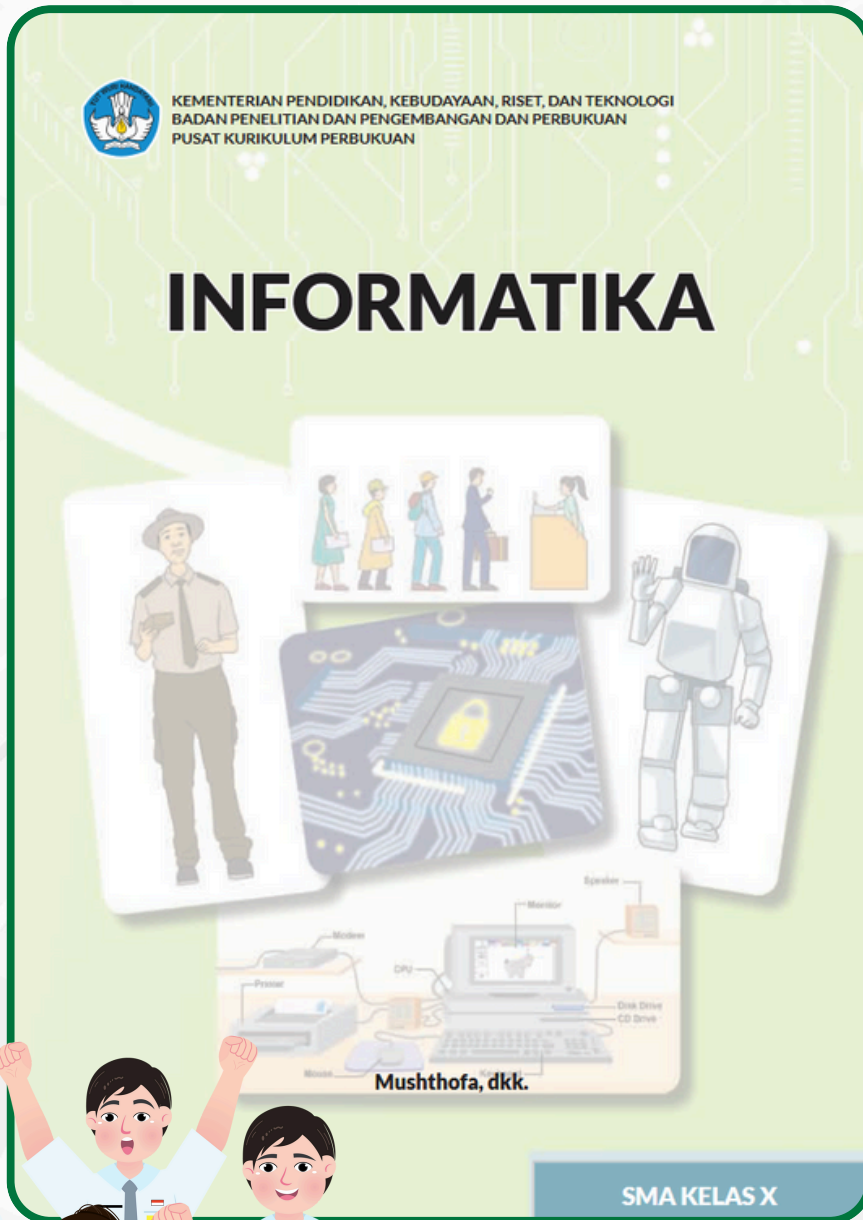
04

Passing Grade

Adalah batas Minimal Nilai yang menentukan lolos tidaknya peserta ke tingkat berikutnya



MATERI



Materi bersumber dari Buku Ajar Informatika untuk Siswa Kelas X Yang Dikeluarkan Oleh **Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi | Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan | Pusat Kurikulum Perbukuan Tahun 2021**

Materi bisa didapatkan pada menu UNDUH di web resmi OMIN : **omin.talantaprestasi.id**



PASSING GRADE (PG)

Olimpiade Mapel Informatika Indonesia (OMIN) Tahun 2026 menggunakan sistem **Pasing Grade** untuk lolos ke tingkat berikutnya, ditunjukkan contoh tabel berikut :

No	Tingkat	Bentuk	Keterangan
1	Kabupaten	CBT	Seluruh Peserta
2	Provinsi	CBT	Contoh PG = 71
3	Nasional	CBT	Contoh PG = 82

FORMULA PG : Besaran PG akan ditentukan berdasarkan Nilai Tengah (MEDIAN) dari Hasil Nilai seluruh Peserta tingkat Kabupaten, Provinsi dan Nasional.





COMPUTER BASED TEST (CBT)

Olimpiade Mapel Informatika Indonesia (OMIN) Tahun 2026 menggunakan Sistem CBT Online sebagai Ujian. **CBT Online adalah** Computer Based Test, yaitu ujian yang diselenggarakan secara daring dengan menggunakan perangkat tertentu seperti komputer atau Smartphone.

Agar CBT dapat berjalan dengan baik dan lancar, dibutuhkan spesifikasi minimal sebagai berikut :



Spesifikasi Minimal Perangkat



Smartphone

| Hardware

1. Ram 6 GB
2. Kamera 8 Mp
3. Baterai 75%
4. Koneksi Internet Stabil

| Software

1. Aplikasi Zoom terbaru
2. OS Android 10
3. Chrome versi terbaru



Laptop/Komputer

| Hardware

1. Ram 8 GB
2. Kamera 4 Mp
3. Baterai 75%
4. Koneksi Internet Stabil

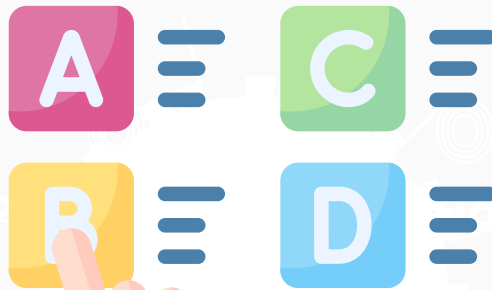
| Software

1. Aplikasi Zoom
2. OS Windows 10
3. Chrome versi terbaru





BENTUK SOAL



No	Tingkat	Bentuk	Jumlah Soal	Durasi
1	Kabupaten	Pilihan Ganda	100	60
2	Provinsi	Pilihan Ganda	75	45
3	Nasional	Pilihan Ganda	50	30





PENGHARGAAN E-SERTIFIKAT

Peserta

Setiap peserta
mendapat e-
Sertifikat atas
nama Individu



Juara

Juara 1, 2, dan 3
pada semua
tingkat akan
mendapat e-
sertifikat



Unduh

e-Sertifikat dapat
di unduh pada
website mitra :
serdig.id (sertifikat
digital terverifikasi)

SerDig.id

Panitia akan menerbitkan Juara 1,2,3 Per kabupaten/Kota atau
Juara 1,2,3 Per Provinsi atau Juara 1,2,3 Nasional



omin.talentaprestasi.id

Informasi lengkap dan Pendaftaran





ALUR TEKNIS PELAKSANAAN CBT

01

Mengaktifkan aplikasi Zoom

Versi Smartphone atau laptop/komputer

02

Login ke sistem

Menggunakan No. Ujian dan password yang terdapat pada KARTU PESERTA



NESTINA
Online Test Indonesia

03

Verifikasi Identitas

Peserta memastikan nama & kontingen sudah sesuai

04

Mulai Ujian

Menampilkan soal dan Peserta mengerjakan soal

05

Hasil Nilai

Nilai langsung ditampilkan selesai mengerjakan soal



TATA TERTIB DAN GANGUAN

A. Tata Tertib :

1. Peserta wajib masuk 15 menit sebelum dimulai CBT
2. Peserta Harus Menunjukkan Kartu Peserta Kepada Pengawas Via ZOOM
3. Peserta diwajibkan menjunjung tinggi kejujuran, sportifitas, serta berperilaku baik selama proses rangkaian kegiatan
4. Keputusan Panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Peserta bertanggung jawab sendiri atas semua yang dialami selama mengikuti kegiatan termasuk semua akibat dengan pihak ketiga.
6. Pelanggaran-pelanggaran atau kecurangan yang dilakukan pada saat CBT akan dikenakan sanksi pengurangan nilai sampai dengan didiskualifikasi
7. Penentuan sanksi dan diskualifikasi merupakan hasil rapat internal pengawas dan Panitia

B. Gangguan :

Merupakan halangan atau kendala diluar kekuasaan panitia yang dapat membuat kegiatan tidak dapat dilanjutkan, baik bersifat sementara ataupun tetap pada sebagian/seluruh rangkaian kegiatan. Apabila hal tersebut terjadi maka kegiatan akan dijadwalkan ulang.





PELANGGARAN

KEJUJURAN

Panitia mengajak seluruh peserta, dan semua pihak yang terlibat untuk menjunjung tinggi Kejujuran dan Sportifitas

LAPORAN

Panitia menghimbau semua pihak untuk melaporkan jika ditemukan peserta lain yang melakukan kecurangan.



Panitia berupaya mengurangi Pelanggaran, salah satunya dengan memanfaatkan Aplikasi Zoom sebagai media pengawasan

Pelanggaran akan di kenakan sanksi pengurangan nilai sampai dengan diskualifikasi yang ditentukan kemudian oleh Pengawas dari dan Panitia dalam rapat internal.

PENGAWASAN

SANKSI



CONTOH PELANGGARAN

Mematikan Kamera Zoom, Meninggalkan Tempat, Bekerjasama, menanyakan jawaban ke peserta lain, Komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan /Pembina/Peserta lain, menoleh/melihat perangkat peserta lain, atau perilaku lainnya yang berpotensi menimbulkan pelanggaran



PENGUNAAN ZOOM



omin.talentaprestasi.id

Informasi lengkap dan Pendaftaran

*Panitia memberikan 2 Versi
yang bisa dipilih dalam penggunaan **Zoom***

Versi INDIVIDU



zoom

Versi KELOMPOK

Versi ini digunakan bagi peserta yang menginginkan menggunakan ZOOM secara mandiri dengan tempat/ruang terbatas seperti Kamar, Ruang terbatas Tertentu atau sejenisnya

Versi ini digunakan bagi peserta yang menginginkan menggunakan ZOOM secara berkelompok dengan tempat/ruang yang lebih besar seperti Lab Komputer, Ruang besar Tertentu atau sejenisnya



20
26

Olimpiade
Mapel
Informatika
Indonesia



VERSI INDIVIDU

PENGUNAAN ZOOM

1. Perangkat yang digunakan untuk Zoom Meeting adalah perangkat lain yang **TIDAK** digunakan mengerjakan Soal (bisa berupa Smartphone/Laptop)
2. Peserta **HARUS** terlihat dalam Zoom Meeting selama pelaksanaan Olimpiade PMR Online berlangsung.
3. Nama User dalam Zoom Meeting **HARUS** sesuai dengan petunjuk
4. Peserta **WAJIB** masuk 30 menit sebelum pelaksanaan
5. Link Zoom meeting akan dipublikasi pada Grup

Perangkat yang
terkoneksi dengan
ZOOM
(Smartphone / Laptop)



Visualisasi

Ruang dan tempat
menyesuaikan masing-masing
kebutuhan Peserta



20
26

Olimpiade
Mapel
Informatika
Indonesia



VERSI KELOMPOK

PENGUNAAN ZOOM

1. Perangkat yang digunakan untuk Zoom Meeting adalah perangkat lain yang **TIDAK** digunakan mengerjakan Soal (bisa berupa Smartphone/Laptop)
2. Peserta **HARUS** terlihat dalam Zoom Meeting selama pelaksanaan Olimpiade PMR Online berlangsung.
3. Nama User dalam Zoom Meeting **HARUS** sesuai dengan petunjuk
4. Peserta **WAJIB** masuk 30 menit sebelum pelaksanaan
5. Link Zoom meeting akan dipublikasi pada Grup



Visualisasi

Ruang dan tempat
menyesuaikan kebutuhan
masing-masing kelompok



KETENTUAN LAIN



Hal-hal yang belum diatur dalam petunjuk teknis ini akan ditentukan kemudian secara khusus oleh panitia

01



Panitia berhak merubah petunjuk teknis, bila terjadi keadaan memaksa atau jika dianggap perlu

02

03

Panitia Menyediakan Grup WA/Telegram untuk mempermudah komunikasi



04

Dengan mendaftarkan diri peserta dianggap mengerti, tunduk dan patuh pada peraturan OMIN





TANGGAL PENTING

1

Pendaftaran
1 Januari -
8 Februari 2026

2

Technical Meeting
8 Februari 2026

Pukul 09.00 WIB
Via daring, Link akan di
informasikan menyusul

3

Pelaksanaan
14 Februari 2026

4

Simulasi Mandiri
9-10 Februari 2026

Uji Coba Perangkat dan
Keterbacaan Soal

5

eSertifikat

Dapat di Unduh
mulai tanggal
1 Maret 2026
Pukul 12.00 WIB

*) Jadwal Bersifat Tentatif





RUNGDOWN

*) Rundown Bersifat Tentatif

No	Kegiatan	Pukul	Ket
1	Peserta Bergabung Zoom	07.00 – 08.00 WIB	
2	Pembukaan	08.00 – 08.30 WIB	
3	Breafing OMIN	08.30 – 09.30 WIB	
4	OMIN Tingkat Kabupaten	09.30 – 10.30 WIB	
5	Pengumuman Tingkat Kabupaten	10.30 – 11.00 WIB	Break
6	OMIN Tingkat Provinsi	11.00 – 12.00 WIB	
7	Pengumuman Tingkat Provinsi	12.00 – 13.30 WIB	Break
8	OMIN Tingkat Nasional	13.30 – 14.30 WIB	
9	Pengumuman Tingkat Nasional	14.30 – 15.00 WIB	Break
10	Penutupan	15.00 – 15.30	



omin.talentaprestasi.id

Informasi lengkap dan Pendaftaran





PENUTUP

Demikian Petunjuk Teknis Olimpiade Mapel Informatika Indonesia Tahun 2026 ini disampaikan. Untuk memperoleh informasi terbaru, setiap peserta dihimbau untuk selalu memantau website resmi **omin.talentaprestasi.id** serta bergabung dalam grup resmi yang telah disediakan panitia.

Semoga kegiatan ini dapat menjadi parameter dalam mengukur keberhasilan pembinaan yang telah diberikan kepada peserta didik, sekaligus menjadi sarana untuk meningkatkan kompetensi, kreativitas, dan literasi digital dalam bidang Informatika.

Akhir kata, kami selaku panitia memohon maaf apabila terdapat kekeliruan dalam penyampaian informasi ini. Kami sangat mengharapkan masukan yang konstruktif demi perbaikan kegiatan di masa mendatang. Semoga Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, senantiasa meridai setiap langkah dan upaya kita. Amin.

SCAN ME!



omin.talentaprestasi.id



omin.talentaprestasi.id

Informasi lengkap dan Pendaftaran

