



## Petunjuk Teknis

Versi 1



20  
26

Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



[omin.talentaprestasi.id](http://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](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia

MENUJU  
Kurasi Prestasi oleh :



**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 kepesertaaan 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.**



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## Mitra Bereputasi



**AGTIFINDO**  
Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia



**NESTINA**  
Online Test Indonesia

SerDig.id

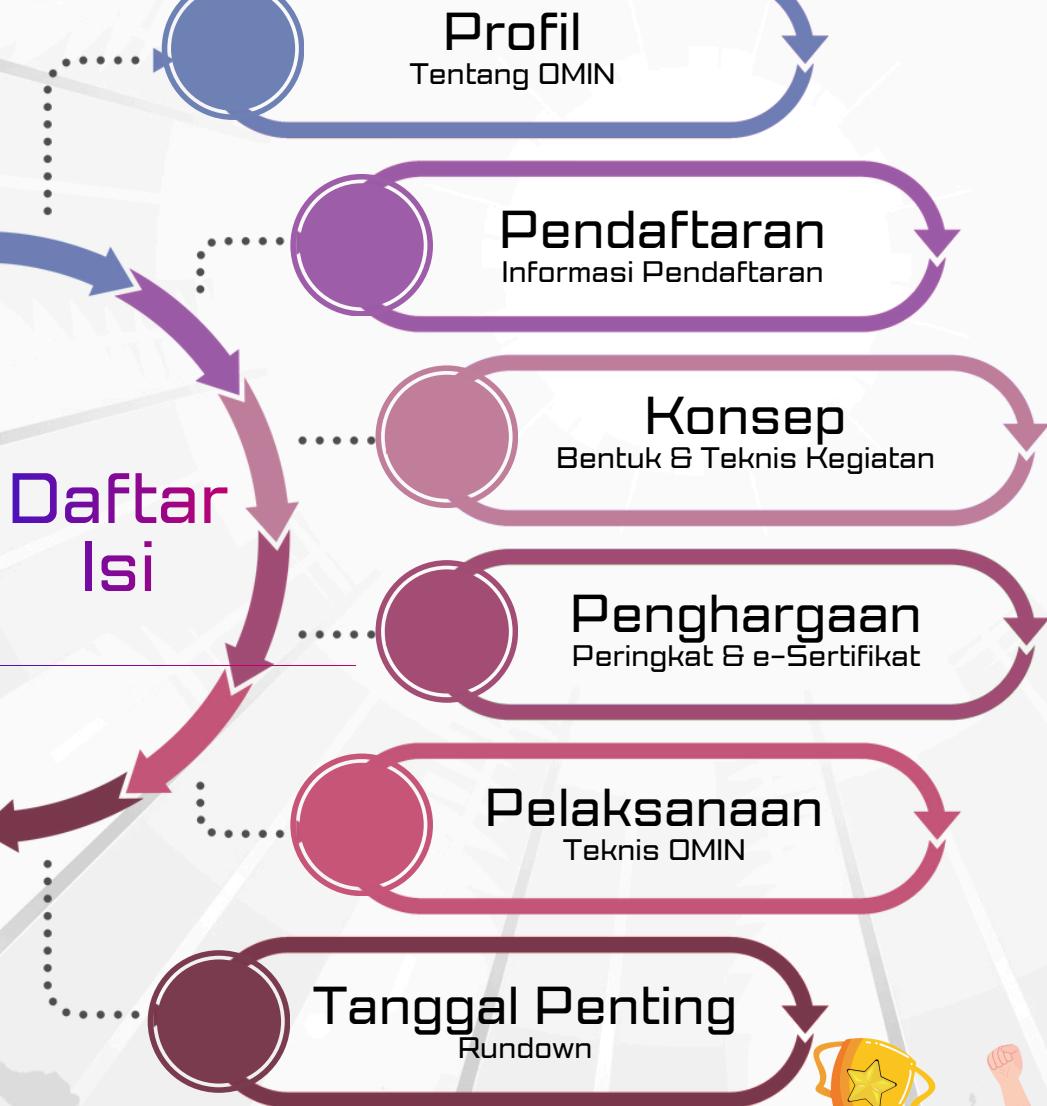


[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia





Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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"

### Tujuan Kegiatan

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

[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran

### 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



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## Alur Kegiatan

### Daftar

**Seleksi Tingkat  
Kabupaten/Kota**

**Seleksi Tingkat  
Provinsi**

**Seleksi Tingkat  
Nasional**

**Pengumuman dan  
Sertifikat**



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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





Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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

## Passing Grade

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

04

## Materi

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

05



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia

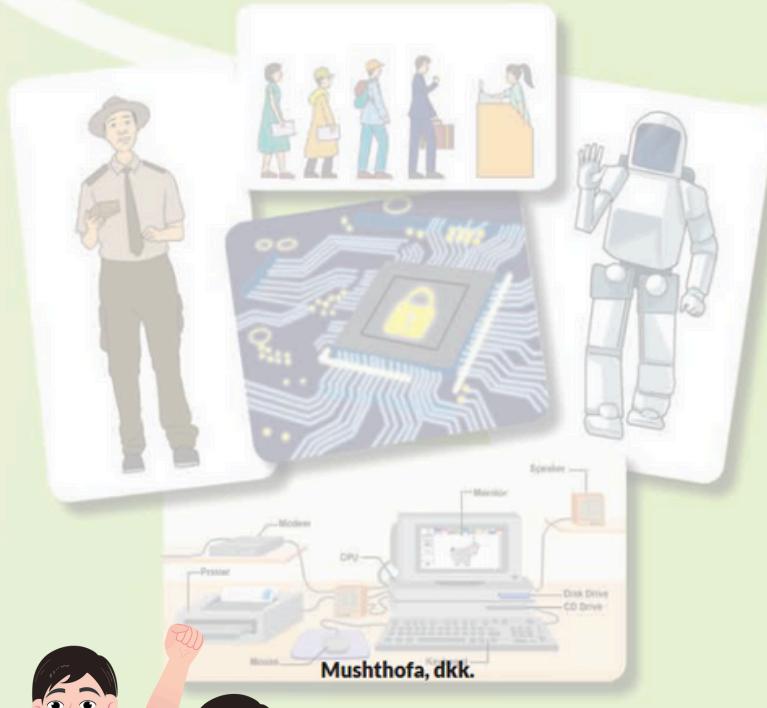


## MATERI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN  
PUSAT KURIKULUM PERBUKUAN

# INFORMATIKA



SMA KELAS X



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)  
Informasi lengkap dan Pendaftaran

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.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## PASSING GRADE (PG)

Olimpiade Mapel Informatika Indonesia (OMIN) Tahun 2026 menggunakan sistem **Pasing Grade** untuk lolos ke tingkat berikutnya, ditunjukan 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.



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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



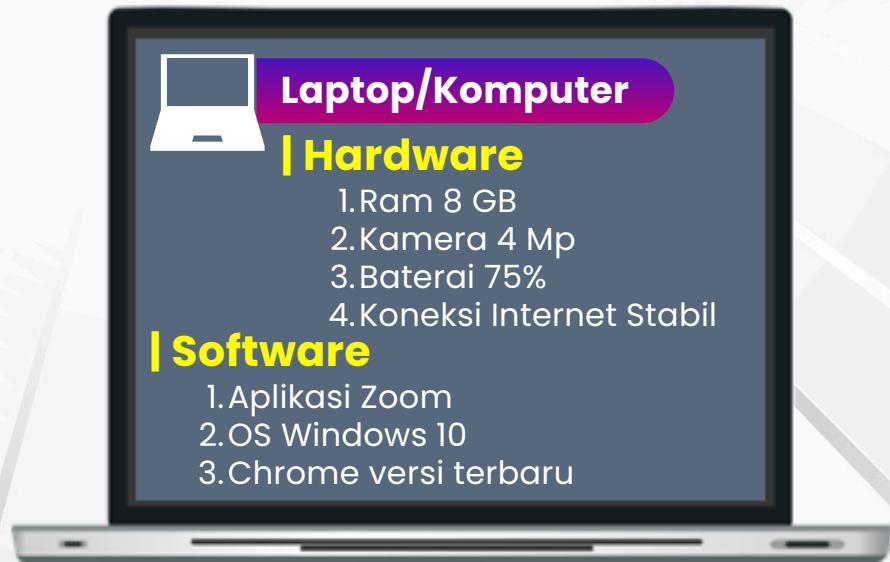
#### Laptop/Komputer

##### | 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





Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## BENTUK SOAL



Penanda  
Jawaban  
mendapat  
Semifinal  
dan

e-Sertifikat  
dapat di unduh  
pada website  
[min.26.serdig.id](http://min.26.serdig.id)  
Sertifikat digital

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



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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 berprilaku 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 di kenakan 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.



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## PELANGGARAN

### KEJUJURAN

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

### LAPORAN

Panitia mengimbau 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 dikenakan 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



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## PENGGUNAAN ZOOM



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

**Versi  
INDIVIDU**



**Versi  
KELOMPOK**

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

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



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## VERSI INDIVIDU

## PENGGUNAAN 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 masing-masing  
kebutuhan Peserta



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## VERSI KELOMPOK

## PENGGUNAAN 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



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## KETENTUAN LAIN



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

01



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

04



Panitia Menyediakan Grup WA/Telegram untuk mempermudah komunikasi

02

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

03



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## 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**



\*) Jadwal Bersifat Tentatif

**5**

**eSertifikat**

Dapat di Unduh  
mulai tanggal  
**1 Maret 2026**  
Pukul 12.00 WIB

**4**  
**Simulasi Mandiri**  
**9-10 Februari 2026**  
Uji Coba Perangkat dan  
Keterbacaan Soal



[omin.talentaprestasi.id](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## RUNDOWN

\*) 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](http://omin.talentaprestasi.id)

Informasi lengkap dan Pendaftaran



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



## PENUTUP

Demikian Petunjuk Teknis Olimpiade Mapel Informatika Indonesia Tahun 2026 ini disampaikan. Untuk memperoleh informasi terbaru, setiap peserta diimbau 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