

# OAINI

Olimpiade AI Indonesia

UNTUK JENJANG SMA/SMK/MA

## Petunjuk Teknis



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

Supported by



**AGTIFINDO**  
Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia

## Daftar Isi



**[ Olimpiade ini BUKAN tentang Pemrograman atau Koding, tetapi tentang Seberapa Hebat Pengetahuanmu tentang AI ]**

Informasi dan Pendaftaran  
***[oain.talentedprestasi.id](http://oain.talentedprestasi.id)***

## 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.



# MENUJU Kurasi Prestasi oleh : **Puspresnas** Pusat Prestasi Nasional

**Mohon doa dan dukungannya, Olimpiade AI 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 kepesertaannya 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

Kami mengucapkan terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh Mitra Bereputasi yang telah memberikan dukungan, kerja sama, serta kontribusi dalam penyelenggaraan Olimpiade AI Indonesia {OAIN} Tahun 2026



**AGTIFINDO**

Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia



## Visi

Menjadi ajang Olimpiade AI Tingkat Nasional yang melahirkan generasi muda Indonesia yang cerdas, inovatif, dan unggul dalam menghadapi era kecerdasan buatan.

## Visi

1. Menyediakan wadah kompetisi untuk mengembangkan kemampuan di bidang Artificial Intelligence.
2. Meningkatkan literasi dan pemahaman AI secara luas dan terarah di kalangan pelajar.
3. Mendorong terciptanya inovasi dan solusi kreatif berbasis AI untuk menjawab tantangan masa depan.
4. Menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, sportif, dan kolaboratif.
5. Mempersiapkan generasi muda yang adaptif, kritis, dan siap menghadapi era digital.
6. Mendukung pengembangan ekosistem talenta digital nasional yang berkelanjutan.



## Latar Belakang

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) di era transformasi digital berkembang sangat pesat dan telah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan. AI bukan lagi teknologi masa depan, melainkan kebutuhan masa kini yang menuntut kesiapan sumber daya manusia yang kompeten dan adaptif.

Oleh karena itu, pengetahuan tentang AI perlu diberikan ruang yang lebih luas dan terarah, khususnya bagi pelajar sebagai generasi penerus bangsa. Ruang tersebut diperlukan agar pelajar tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami konsep, logika, etika, serta pengembangan solusi berbasis AI secara kreatif dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hal tersebut, Talenta Prestasi Indonesia (TAPRESNESIA) Bekerjasama dengan Asosiasi Guru Teknologi Informasi Indonesia (AGTIFINDO) Menyelenggarakan Olimpiade AI Indonesia (OAIN) Tahun 2026. Diharapkan Melalui OAIN, tercipta ekosistem pembelajaran dan kompetisi AI yang mampu melahirkan talenta-talenta muda Indonesia yang inovatif, kompeten, dan berdaya saing tinggi.

### Nama Kegiatan

Olimpiade AI Indonesia  
(OAIN) Tahun 2026

### Tema Kegiatan

Upgrade  
Pengetahuanmu ke  
Mode AI !

### Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan literasi dan pemahaman AI di kalangan pelajar
2. Memberikan ruang pengembangan pengetahuan pelajar di bidang AI
3. Menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, kreatif, dan sportif di bidang teknologi.
4. Mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi era digital berbasis AI.

### Manfaat Kegiatan

1. Meningkatkan wawasan dan keterampilan di bidang AI.
2. Melatih kemampuan berpikir kritis, logis, dan problem solving.
3. Menambah pengalaman kompetisi di bidang teknologi.
4. Meningkatkan kepercayaan diri dan portofolio akademik.



## Alur Kegiatan

01

**Daftar**

02

**Simulasi**

03

**Ujian Online CBT**

04

**Rekapitulasi**

05

**Pengumuman dan Penghargaan**



## Ketentuan Pendaftaran

### Waktu Pendaftaran

Batas Akhir Pendaftaran  
**9 Mei 2026**  
Pukul 23.59 WIB

### Syarat Pendaftaran

1. Pelajar SD/MI/ SMP/MTS SMA/SMK/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



## Jalur Pendaftaran

### Jalur Reguler OAIN

BRI A.n. PT TALENTA PRESTASI INDONESIA  
No. Rek : 058501000756562  
Keterangan : INFATION2026

**25K**

#### PETUNJUK

1. Klik Daftar
2. Isi Biodata Pribadi meliputi Nama, Jenis Kelamin, No. WA Aktif, Unggah Foto dan Unggah Bukti Transfer 25K/Peserta Serta Asal Sekolah
3. Konfirmasi Pendaftaran ke Admin
4. Verifikasi Oleh Admin
5. Peserta Menerima Akun yang Berisi tautan: Kartu Peserta, Tutorial Mengerjakan Soal dan Bergabung di WA Grup (Max 1X24 Jam)

### Jalur Kode Apresiasi

**GRATIS**



Olimpiade  
Mapel  
Informatika  
Indonesia



#### PETUNJUK

1. Klik Daftar
2. Masukkan Kode Apresiasi (Password Ujian yang terdapat Pada ID Card OMIN 2026), Nama, Jenis Kelamin, No. WA Aktif, dan Unggah Foto
3. Konfirmasi Pendaftaran ke Admin
4. Verifikasi Oleh Admin
5. Peserta Menerima Akun yang Berisi tautan: Kartu Peserta, Tutorial Mengerjakan Soal dan Bergabung di WA Grup (Max 1X24 Jam)

## Konsep Kegiatan



### Moda Daring

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



### Kompetisi Individu

Setiap Peserta bersaing secara individu dengan model berjenjang



### Model Berjenjang

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



### Peringkat & Juara

Panitia melakukan Pemeringkatan Berdasarkan Nilai yang diperoleh untuk menentukan Juara tingkat Kabupaten, Provinsi dan Nasional

# Buku Materi dan Kisi-Kisi



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN DASAR  
DAN MENENGAH  
2025

## KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL



Dela Chaerani  
Bambang Subeno  
Budi Rahayu

Materi bersumber dari  
KODING DAN KECEKARDASAN ARTIFISIAL  
yang dikeluarkan oleh  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
2025

Materi dan Kisi-kisi dapat diakses melalui web resmi OAIN :  
[oain.talentaprestasi.id](http://oain.talentaprestasi.id)

## Bank Soal

Hanya bisa diakses jika sudah mendaftar



Untuk Mempermudah pemahaman materi, Panitia Menyediakan Bank Soal yang dapat diakses menggunakan Nomor Ujian dan Password pada Kartu Peserta Masing-Masing.

**Bank Soal dapat diakses di Menu BANK SOAL pada Web Resmi : [infation.talentaprestasi.id](http://infation.talentaprestasi.id)**



# Teknis dan Aturan Penilaian



Nilai

**80**

Durasi 40: 26



**Juara 1**

Tingkat Kabupaten



**Juara 2**

Tingkat Provinsi



**Harapan 3**

Tingkat Nasional

## KETERANGAN :

1. Setiap Peserta Akan Melakukan satu kali ujian Online
2. Hasil Ujian Online akan mengeluarkan nilai dan durasi pengerjaan
3. Dari hasil nilai tiap peserta tersebut panitia melakukan pemeringkatan sesuai tingkat Kabupaten masing-masing , Provinsi Masing-Masing dan Tingkat Nasional
4. Pemeringkatan Berdasarkan
  - Hasil Nilai Ujian
  - Waktu Mengerjakan
  - Minimal Jumlah Distraksi (Dijelaskan pada halaman Mode Fokus)

**Video Tutorial Mengerjakan Soal akan disampaikan pada WA Grup Peserta**

## Bentuk Soal

**100 Soal**  
Pilihan Ganda

**60 Menit**  
waktu max

**Skor**  
Benar : 1  
Salah: 0



## Mode Fokus



Mode Fokus merupakan sistem pengawasan otomatis yang berfungsi untuk memastikan peserta tetap fokus berada pada aplikasi ujian

### Ketentuan Mode Fokus

1. Peserta wajib tetap berada pada aplikasi ujian selama pelaksanaan CBT berlangsung.
2. Sistem akan mendeteksi apabila peserta keluar dari aplikasi ujian atau membuka aplikasi lain.
3. Membuka aplikasi selain aplikasi ujian dikategorikan sebagai **DISTRAKSI**.
4. Jika peserta terdeteksi membuka atau berpindah ke aplikasi lain, Sistem akan memberikan peringatan otomatis pada perangkat peserta.
5. Peserta diberikan jeda tidak bisa mengerjakan ujian selama 10 (sepuluh) detik sebelum dapat melanjutkan kembali.
6. Setiap indikasi distraksi akan Tercatat secara otomatis oleh sistem.
7. Distraksi akan direkap dan mempengaruhi peringkat peserta serta sebagai bahan evaluasi panitia.



Peserta diharapkan untuk tetap fokus dan tidak membuka aplikasi lain selama ujian berlangsung. Penerapan Mode Fokus merupakan bentuk komitmen panitia dalam menjunjung tinggi prinsip sportivitas, integritas, dan kejujuran dalam pelaksanaan ujian.



# Mode Fokus

## Distraksi

Contoh peringatan Distraksi pada perangkat peserta



# Computer Based Test (CBT)

INFATION 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 13
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 11
3. Chrome versi terbaru



## Penghargaan

### Peserta

Setiap peserta mendapat e-Sertifikat atas nama Individu



### Juara

Juara 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, Harapan 1, 2, 3 Per kabupaten/Kota atau Juara 1,2,3, Harapan 1, 2, 3 Per Provinsi atau Juara 1,2,3, Harapan 1, 2, 3 Nasional

- Juara 1,2,3, Tingkat Nasional Mendapatkan Medali dan Uang Pembinaan
- Juara Harapan 1,2,3, Tingkat Nasional Mendapatkan Medali

e-Sertifikat dapat diunduh mulai tanggal 30 Mei 2026 Pukul 12.00 WIB pada web Serdig.id



# Alur Teknis Pelaksanaan Ujian Online

1

## Mengaktifkan aplikasi Zoom

Versi Smartphone atau laptop/komputer

2

## Login ke sistem

No. Ujian dan password di KARTU PESERTA



3

## Halaman Peserta

Memastikan data dan memilih soal

4

## Mulai Ujian

Mengerjakan soal sesuai durasi

5

## Hasil Nilai

Nilai ditampilkan selesai mengerjakan soal



# Tata Tertib dan Gangguan

## 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 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.



# Pengawasan dan Pelanggaran

## PENGAWASAN

Panitia berupaya mengurangi Pelanggaran dengan memanfaatkan Aplikasi Zoom dan Mode Fokus

## KEJUJURAN

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

## LAPORAN

Panitia menghimbau melaporkan jika ditemukan peserta lain yang melakukan pelanggaran

## KONSEKUENSI

Pelanggaran akan di kenakan sanksi pengurangan nilai sampai dengan diskualifikasi

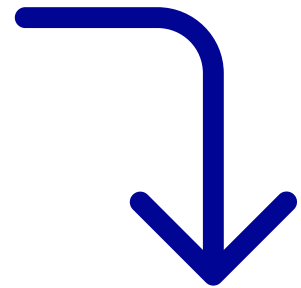
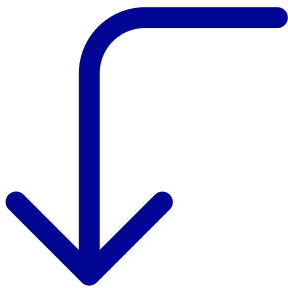
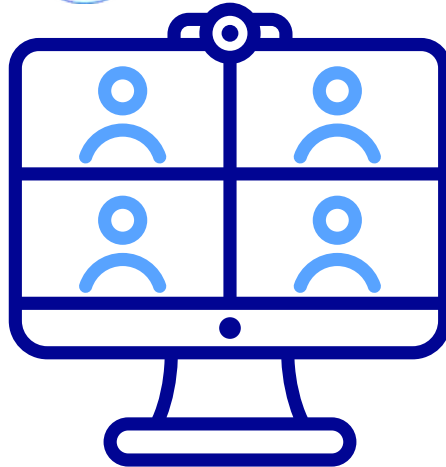


## CONTOH PELANGGARAN

Mematikan Kamera Zoom, Meninggalkan Tempat, Bekerjasama, Menggunakan Virtual Background 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

## Opsi Penggunaan Zoom

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



### Opsi Individu

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

### Opsi Kelompok

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

## Penggunaan Zoom Opsi Individu

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 Ujian 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



## Penggunaan Zoom Opsi Kelompok

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 Ujian 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



## Ketentuan Lain

**01**

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

**04**

Kartu Peserta Wajib ditunjukkan kepada Pengawas Ketika Diminta (Fisik/Digital)

**02**

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

**03**

Peserta Dihimbau bergabung Grup WA Peserta OAIN dan Mohon menggunakan bahasa yang sopan dan santun

Informasi dan Pendaftaran

***[oain.talentaprestasi.id](http://oain.talentaprestasi.id)***

## Linimasa

1

**Pendaftaran**  
1 April - 9 Mei 2026

2

**Technical Meeting**  
**9 Mei 2026**  
Pukul 09.00 WIB  
Via daring, Link akan di  
informasikan menyusul

3

**Simulasi**  
**16 Mei 2026**  
Sebelum Pelaksanaan



4

**Pelaksanaan**  
**16 Mei 2026**

\*) Jadwal Bersifat Tentatif

5

**eSertifikat**  
Dapat di Unduh  
mulai tanggal  
**30 Mei 2026**  
Pukul 12.00 WIB



# Rundown

\*) Rundown Bersifat Tentatif

No	Kegiatan	Pukul	Ket
1	Peserta Bergabung Zoom	07.00 – 07.30 WIB	
2	Pembukaan dan Pengarahan	07.30 – 08.00 WIB	
3	Simulasi Ujian Online	08.00 – 09.00 WIB	
4	Seleksi Ujian Online	09.00 – 10.00 WIB	
5	Rekapitulasi Hasil Ujian Online	10.00 – 12.00 WIB	
6	Pengumuman	12.00 – 13.00 WIB	
7	Penutupan	13.00 – 14.00 WIB	

**Informasi dan Pendaftaran**  
***[oain.talentaprestasi.id](http://oain.talentaprestasi.id)***



## Penutup

Demikian Petunjuk Teknis Olimpiade AI Indonesia (OAIN) Tahun 2026 ini disampaikan. Untuk memperoleh informasi terbaru, setiap peserta dihimbau untuk selalu memantau website resmi [oain.talentaprestasi.id](http://oain.talentaprestasi.id) serta bergabung dalam grup resmi yang telah disediakan panitia.

Semoga kegiatan ini dapat menjadi ruang belajar dalam memahami konsep, logika, etika, serta pengembangan solusi berbasis AI secara kreatif dan bertanggung jawab. Diharapkan juga Melalui OAIN, dapat tercipta ekosistem pembelajaran dan kompetisi AI yang mampu melahirkan talenta-talenta muda Indonesia yang inovatif, kompeten, dan berdaya saing tinggi.

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.

**Informasi dan Pendaftaran**

**[oain.talentaprestasi.id](http://oain.talentaprestasi.id)**

