



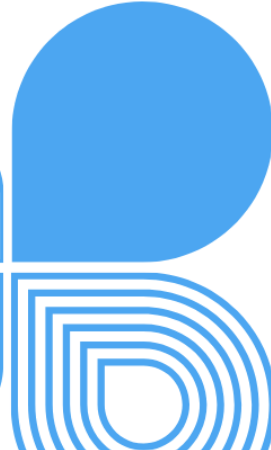
TECHCOM FEST 2024

RULE BOOK

CAPTURE THE FLAG COMPETITION

The Young Generation to Innovate in The Future Technology

**UKM POLYTECHNIC COMPUTER CLUB
POLITEKNIK NEGERI SEMARANG**



TECHCOMFEST 2024

Technology Computer Festival

“The Young Generation to Innovate in The Future Technology”

LATAR BELAKANG

Unit Kegiatan Mahasiswa *Polytechnic Computer Club* atau UKM PCC merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa yang berada di Politeknik Negeri Semarang yang bergerak dibidang penalaran dan berfokus pada pengembangan pengetahuan baik *soft-skill* maupun *hard-skill* dalam bidang Informasi Teknologi (IT). Di era globalisasi dengan persaingan yang semakin kompetitif dan bervariasi dalam bidang teknologi maupun ilmu pengetahuan, telah memotivasi manusia untuk semakin kreatif dan inovatif terhadap potensi yang ada pada dirinya.

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang sangat membutuhkan generasi-generasi yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, generasi-generasi di masa yang akan datang harus mempunyai sumber daya manusia yang handal dan berdedikasi tinggi untuk bisa menunjang dan membawa Bangsa Indonesia ini ke arah yang lebih maju. Para siswa dan siswi merupakan generasi muda bangsa yang mempunyai peranan penting dan berpotensi dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Sejalan dengan hal tersebut, dalam rangka menggali dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka UKM *Polytechnic Computer Club* mengadakan kegiatan *TECHCOMFEST*. Pada kegiatan ini para peserta tingkat SLTA/ sederajat dan mahasiswa akan berkompetisi pada salah satu dari 3 bidang lomba, diantaranya yaitu UI/UX Design, Web Design Competition, Capture The Flag.

DESKRIPSI

Capture The Flag merupakan salah satu bidang lomba dalam **Technology Computer Festival 2024 (Techcomfest 2024)**, dimana Techcomfest ini merupakan salah satu program kerja yang dimiliki oleh Unit Kegiatan Mahasiswa *Polytechnic Computer Club* Politeknik Negeri Semarang di bidang Networking (*IT Security*). Tahun ini Techcomfest 2024 mengangkat tema “*The Young Generation to Innovate in The Future Technology*”. Tema tersebut diharapkan mampu mengajak generasi muda agar berpikir kreatif dan inovatif dalam pengembangan teknologi masa depan yang berguna untuk masyarakat sekitar. Lomba ini ditujukan bagi **pelajar aktif tingkat SMA/SMK dan Mahasiswa Nasional**. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas generasi muda dalam bidang IT khususnya dalam bidang keamanan informasi dan jaringan (*IT Security*).

Capture the Flag adalah salah satu jenis dari kompetisi hacking yang dimana mengharuskan seorang/tim untuk mengambil sebuah file/string yang sudah disembunyikan pada sebuah sistem yang dimana disebut dengan istilah “Flag”. Pada Techcomfest 2023 ini, Perlombaan *Capture The Flag* yang dilombakan memakai konsep *Jeopardy* CTF dengan memakai sistem 2 (dua) babak, yaitu babak penyisihan yang dilaksanakan secara daring, dan babak final akan dilaksanakan secara luring. Pada babak penyisihan, peserta akan diberikan sejumlah > 15 soal yang harus dikerjakan dalam waktu 12 jam. Kemudian akan diambil 10 tim dengan poin tertinggi dan laporan *Write Up* yang valid akan melaju ke babak final. Kemudian pada babak final peserta akan datang langsung ke Politeknik Negeri Semarang dan akan bertanding secara luring (*offline*). Kemudian peserta dengan poin tertinggi akan diumumkan sebagai juara pada perlombaan ini. Konsep *Jeopardy* ini akan menguji kemampuan dan pengetahuan peserta dalam bidang **Binary Exploitation, Cryptography, Digital Forensic, Reverse Engineering, Web Hacking**.

WAKTU PELAKSANAAN

1. Pendaftaran Peserta

Gelombang I : 19 Oktober 2023 - 16 November 2023

Gelombang II : 17 November 2023 - 16 Desember 2023

2. Warm Up

23 Desember 2023

3. Babak Penyisihan

30 Desember 2023

4. Pengumuman Finalis

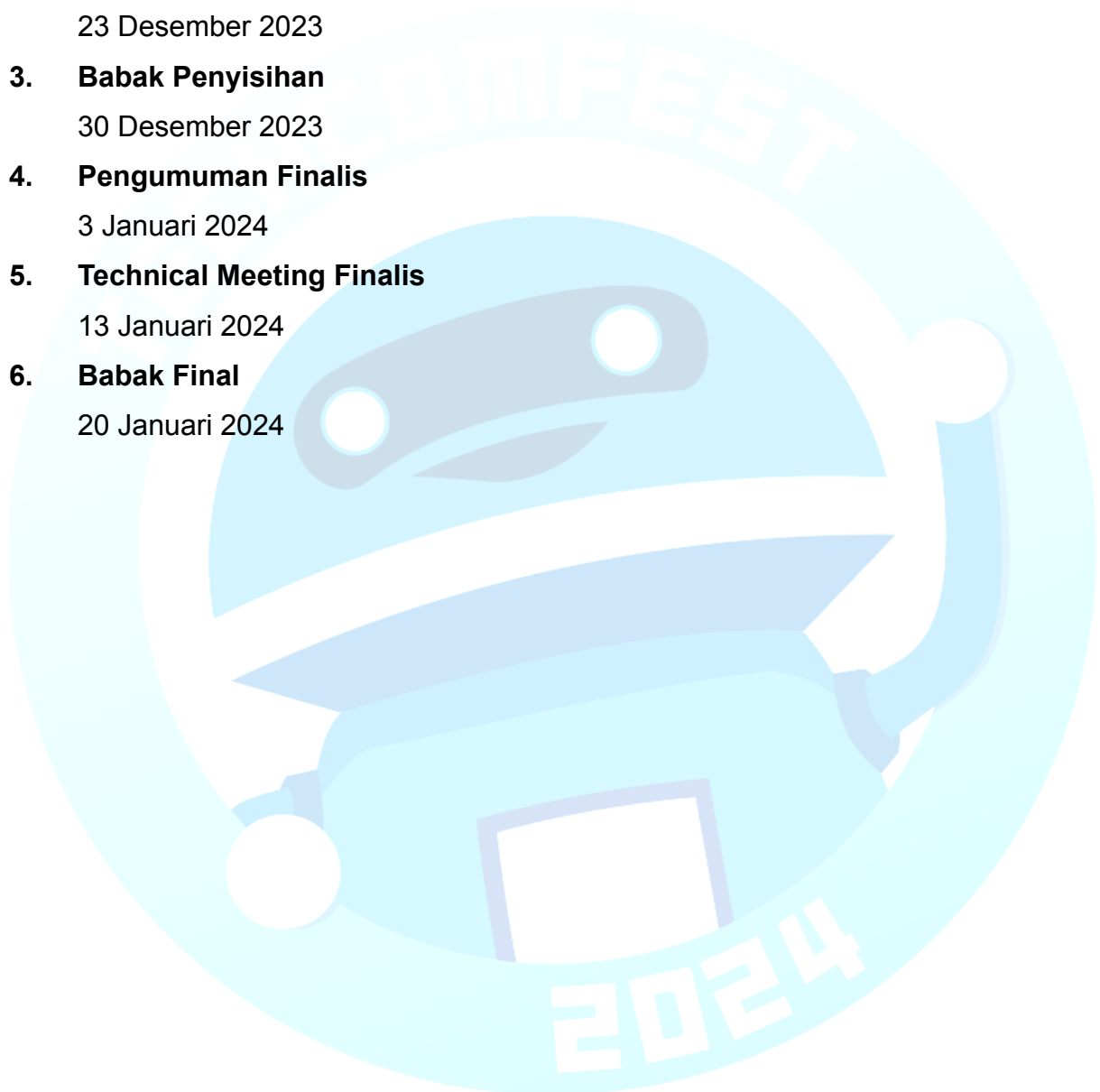
3 Januari 2024

5. Technical Meeting Finalis

13 Januari 2024

6. Babak Final

20 Januari 2024



SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta adalah pihak yang mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi TECHCOMFEST (<https://techcomfest.ukmpcc.org/>).
2. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan **data yang benar dan valid**.
3. Peserta adalah siswa aktif dengan jenjang **SMA / SMK Sederajat dan Mahasiswa Umum Se-Indonesia**.
4. Peserta **bukan** merupakan panitia **TECHCOMFEST UKM PCC 2024**.
5. Peserta terbentuk dalam satu tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang dari sekolah/instansi yang sama.
6. Peserta hanya dapat mengikuti 1 (satu) bidang lomba.
7. Peserta **harus menyelesaikan administrasi pendaftaran** terakhir pada tanggal **16 Desember 2023**.
8. Setiap peserta **wajib mengikuti seluruh rangkaian acara** lomba CTF (*Capture The Flag*) **TECHCOMFEST UKM PCC 2024** mulai dari babak penyisihan hingga babak final yang akan diadakan secara *offline* (luring).
9. Peserta yang sudah lolos tahap penyisihan wajib melakukan konfirmasi kehadiran kepada panitia.
10. Peserta yang merupakan finalis kompetisi TECHCOMFEST 2024 wajib menghadiri acara *Awarding* yang diselenggarakan secara luring.
11. Karya yang dilombakan pada TECHCOMFEST 2024 harus merupakan karya orisinal peserta.
12. Panitia berhak mencabut gelar juara dari pemenang apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran dalam serangkaian proses perlombaan.
13. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran selama perlombaan.
14. Keputusan juri dan panitia TECHCOMFEST 2024 tidak dapat diganggu gugat.
15. Panitia dapat mengubah seluruh atau sebagian isi rulebook sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan di *update* pada website techcomfest.ukmpcc.org.

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Peserta mendaftarkan diri pada *website* resmi *TECHCOMFEST UKM PCC 2024*, yaitu : <https://techcomfest.ukmpcc.org>
2. Peserta **wajib** mengirimkan dokumen-dokumen pendukung yang diperlukan saat melakukan pendaftaran, yaitu :
 - Kartu Pelajar / Kartu Tanda Mahasiswa.
 - Surat Keterangan Siswa Aktif (**Khusus Tingkat SMA / SMK Sederajat**).
3. Setelah melakukan pendaftaran, peserta dapat membayar uang pendaftaran sebesar **Rp. 80.000** (Gelombang 1) dan **Rp. 100.000** (Gelombang 2) dengan metode pembayaran sebagai berikut :
 - BCA (VA) : **390108132784748** a.n Cintania Salsabella
 - BNI (VA) : **8810081327846748** a.n Cintania Salsabella
 - BRI (VA) : **88810081327846748** a.n Cintania Salsabella
 - DANA : **081327846748** a.n Cintania Salsabella Berliant
 - ShopeePay : **081327846748** a.n Cintania Salsabella Berliant
4. Peserta **wajib** mengirimkan bukti pembayaran mengirimkan bukti pembayaran pada *platform Google Form* melalui tautan, yaitu sebagai berikut :
<https://bit.ly/BuktiPembayaranCTFTechcomfest2024>
5. Setelah bukti pembayaran telah terverifikasi maka peserta akan mendapatkan konfirmasi dari panitia melalui *Email* dan akan diundang ke dalam grup peserta.

MEKANISME LOMBA

BABAK PENYISIHAN

1. Perlombaan akan dilaksanakan secara daring (*online*) pada link yang akan diberikan kemudian.
2. Format perlombaan adalah Jeopardy dengan soal sebanyak **> 15 soal**.
3. Perlombaan akan dilaksanakan selama **12 jam**.
4. Scoreboard akan dibekukan selama **1 jam** sebelum lomba berakhir.
5. Setiap tim **wajib** membuat dan mengumpulkan *write-up* pada tautan yang akan diumumkan nanti. *Write-up* berisi judul soal, flag, serta langkah-langkah penyelesaian singkat dan dikumpulkan selambat-lambatnya **12 jam** setelah lomba selesai (platform dan soal penyisihan tetap dibuka hingga pengumpulan *write-up* ditutup).
6. Selama lomba berlangsung, peserta dilarang :
 - a. Bekerja sama dengan tim lain dalam bentuk apapun.
 - b. Menggunakan *automated scanner / tools* seperti *sqlmap*, *burp scanner*, *dirb*, dan lain-lain.
 - c. Menyebabkan suatu kerugian atau gangguan dalam bentuk apapun terhadap peserta lain maupun panitia, seperti dan tidak terbatas pada :
 - Menghapus / mengganti *flag*.
 - melakukan DDOS pada service atau platform yang digunakan.
 - Melakukan *brute force flag* berlebihan pada platform hingga menyebabkan server menjadi *down*.
 - Dilarang bertukar *flag* kepada tim lain.
 - Gangguan secara teknis maupun non teknis lainnya.
 - d. **Eksplorasi diluar scope target.**
7. Tim yang diindikasikan / tertangkap melakukan larangan yang telah disebutkan sebelumnya, akan dikenakan sanksi hukuman yang dapat berupa pengurangan poin, hingga diskualifikasi dari kompetisi.
8. Apabila suatu tim tidak mengumpulkan *write-up* tepat waktu maupun tidak mengumpulkan sama sekali maka akan diberikan sanksi poin akan bernilai 0.
9. 10 (sepuluh) tim terbaik dengan poin tertinggi dan mengumpulkan *write-up* yang valid berhak melanjutkan ke babak final.

MEKANISME LOMBA

BABAK FINAL

1. Perlombaan akan dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Semarang.
2. Format perlombaan adalah Jeopardy dengan soal sebanyak **>5 soal**.
3. Perlombaan akan dilaksanakan selama **6 jam**.
4. Scoreboard akan dibekukan selama **1 jam** sebelum lomba berakhir.
5. Setiap tim **wajib** membuat dan mengumpulkan *write-up* pada tautan yang akan diumumkan nanti. *Write-up* berisi judul soal, flag, serta langkah-langkah penyelesaian singkat.
6. Selama lomba berlangsung, peserta dilarang :
 - a. Bekerja sama dengan tim lain dalam bentuk apapun.
 - b. Menggunakan *automated scanner/tools* seperti *sqlmap*, *burp scanner*, *dirb*, dan lain-lain.
 - c. Menyebabkan suatu kerugian atau gangguan dalam bentuk apapun terhadap peserta lain maupun panitia, seperti dan tidak terbatas pada :
 - Menghapus / mengganti *flag*.
 - melakukan DDOS pada service atau platform yang digunakan.
 - Melakukan *brute force flag* berlebihan pada platform hingga menyebabkan server menjadi *down*.
 - Dilarang bertukar *flag* kepada tim lain.
 - Gangguan secara teknis maupun non teknis lainnya.
 - d. **Eksplorasi diluar scope target.**
7. Tim yang diindikasikan/tertangkap melakukan larangan yang telah disebutkan sebelumnya, akan dikenakan sanksi hukuman yang dapat berupa pengurangan poin, hingga diskualifikasi dari kompetisi.
8. Apabila suatu tim tidak mengumpulkan *write-up* tepat waktu maupun tidak mengumpulkan sama sekali maka akan diberikan sanksi poin akan bernilai 0.
9. 3 (tiga) tim terbaik dengan poin tertinggi dan mengumpulkan *write-up* yang valid akan dinobatkan menjadi juara 1, 2, 3.

PENGHARGAAN

Hadiah yang didapatkan seluruh juara *Capture The Flag (CTF) Techcomfest 2024* adalah sebagai berikut :

1. Juara I : Piala + Sertifikat + Uang Tunai
2. Juara II : Piala + Sertifikat + Uang Tunai
3. Juara III : Piala + Sertifikat + Uang Tunai
4. Best Write Up : Sertifikat
5. Peringkat 10 Besar : E-Sertifikat 10 Finalis
6. Seluruh Peserta : E-Sertifikat Peserta



NARAHUBUNG

Fatkhur : <https://wa.me/+628970541904>

Lucky : <https://wa.me/+62895360303600>

Email : techcomfest2024@gmail.com

Website : <https://techcomfest.ukmpcc.org>

Instagram : [@techcomfest](https://www.instagram.com/techcomfest)





polines
politeknik negeri semarang
committed to quality



CONTACT US!



@PCCPOLINES



@UKMPCC



@PCC.POLINES



[TECHCOMFEST.UKMPCC.ORG](https://techcomfest.ukmpcc.org)