

DESKRIPSI TEKNIS



JUNIOR SENTINEL CHALLENGE

TAHUN 2026



LOMBA CAPTURE THE FLAG (CTF)
JUNIOR SENTINEL CHALLENGE
TAHUN 2026

I. LATAR BELAKANG

Keamanan data dan informasi saat ini menjadi isu utama ditengah-tengah semakin masifnya penggunaan teknologi khususnya internet. Banyaknya tindakan kriminal di dunia internet seperti hoax, isu sara, radikalisme, pornografi sampai kepada peretasan dan penipuan, jika tidak dapat diatasi sesegera mungkin, dapat menjadi penghambat dalam upaya percepatan transformasi digital.

Manusia sebagai pengguna adalah rantai terlemah dalam sebuah sistem. Secanggih-canggihnya teknologi pengamanan di dunia internet baik dalam konteks aplikasi maupun infrastruktur, manusia tetap berperan paling penting. Serangan rekayasa sosial yang dilancarkan langsung kepada pengguna, seringkali berhasil melumpuhkan sistem-sistem yang sudah canggih sekalipun. Untuk itu manusia sebagai pengguna sistem harus terus diedukasi dan literasi sehingga kesadaran akan pentingnya menjaga keamanan data dan informasi di dunia siber sudah mulai tumbuh dan terus berkembang.

Keamanan informasi di dunia siber tidak dapat hanya ditangani oleh satu pihak saja. Pemerintah Daerah dalam hal ini Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Provinsi Bali tentu tidak akan bisa sendirian dalam menangani masalah keamanan ini. Dibutuhkan sinergi antar banyak pihak baik dari publik, swasta, sekolah, komunitas termasuk media. Masing-masing pihak harus berkontribusi aktif sesuai dengan bidang dan areanya masing-masing sehingga kesadaran akan pentingnya keamanan siber ini dapat lebih cepat terwujud di berbagai lapisan masyarakat.

Tidak dipungkiri lagi bahwa generasi muda adalah generasi terdepan dalam hal pemanfaatan teknologi khususnya internet. Untuk itu generasi muda usia sekolah perlu diberdayakan untuk ikut berkontribusi menjaga keamanan ruang siber Pemerintah Provinsi Bali. Sebagai langkah merangkul para pihak dalam hal ini sekolah serta pembinaan, dan juga sebagai ajang menyambut Hari Kebangkitan Teknologi Nasional serta HUT Provinsi Bali ke-68,

Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Provinsi Bali mengadakan lomba dalam format *Capture The Flag* (CTF) dengan topik seputar teknologi dan keamanan siber khusus untuk Sekolah Menengah Kejuruan berbasis IT di Provinsi Bali.

II. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Maksud dari lomba ini adalah untuk memberikan tantangan dan kesempatan kepada generasi muda usia sekolah untuk mendalami teknologi serta keamanan siber;
2. Tujuan dari lomba ini adalah menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan keamanan siber pada generasi muda usia sekolah dan mampu mendorong kolaborasi generasi muda untuk ikut berkontribusi menjaga keamanan ruang siber Pemerintah Provinsi Bali.

III. TEMA

Linux Dasar dan Keamanan Siber.

IV. PESERTA

Target Peserta adalah 108 (seratus delapan) orang siswa-siswi dari 36 (tiga puluh enam) Sekolah Menengah Kejuruan berbasis IT di Provinsi Bali.

V. SKEMA PELAKSANAAN LOMBA

Lomba dilaksanakan dengan skema berkelompok, dimana setiap sekolah mengirimkan 1 (satu) kelompok yang terdiri dari 3 (tiga) orang siswa/siswi. Pelaksanaan lomba dibagi ke dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Babak Penyisihan
 - Babak penyisihan dilaksanakan secara luring di masing-masing Dinas Komunikasi dan Informatika Kota/Kabupaten sesuai dengan asal sekolah peserta;
 - Kelompok peserta yang memperoleh peringkat pertama pada masing-masing Kota/Kabupaten berhak untuk melanjutkan ke Babak Final.

2. Babak Final

- Sebelum pelaksanaan Babak Final, akan diselenggarakan pelatihan selama 2 (dua) hari yang mencakup materi Linux Dasar dan Keamanan Sibe secara daring;
- Babak Final lomba dilaksanakan selama 1 (satu) hari secara luring di Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Provinsi Bali.

VI. SISTEM PENILAIAN

Penilaian pada babak penyisihan maupun babak final dilakukan berdasarkan jumlah *flag* yang berhasil diperoleh, tingkat kesulitan soal dan kecepatan menjawab soal yang dihitung secara otomatis oleh sistem CTFd. *Leaderboard* ditampilkan secara *realtime* selama lomba berlangsung.

VII. WAKTU PELAKSANAAN

NO	KEGIATAN	APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Pendaftaran																
2.	Babak Penyisihan																
3.	Pelatihan dan Lomba (Final)																