

PETUNJUK TEKNIS
LOMBA CYBER ATTACK & DEFENSE
INFORMATION KNOWLEDGE (CADlaK) 2026

Dalam Rangka

Memperingati HUT ke-81 Provinsi Sumatera Barat Tahun 2026

CADlaK — Cadiak di Dunia Siber
THINK. HACK. DEFEND.

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Sumatera Barat
Bidang Siber dan Sandi
Bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat
2026

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, namun di sisi lain juga meningkatkan potensi ancaman terhadap keamanan informasi dan ruang siber.

Generasi muda, khususnya pelajar SMA/SMK, merupakan salah satu kelompok yang memiliki intensitas tinggi dalam menggunakan teknologi digital. Kondisi tersebut perlu diiringi dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran mengenai keamanan siber.

Dalam rangka memperingati HUT ke-81 Provinsi Sumatera Barat Tahun 2026, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Sumatera Barat melalui Bidang Siber dan Sandi menyelenggarakan Lomba Cyber Attack & Defense Information Knowledge (CADIAK) 2026.

CADIAK dirancang sebagai kompetisi keamanan siber berbasis Capture The Flag (CTF) dengan format Jeopardy, yang menguji kemampuan peserta dalam menganalisis permasalahan dan menemukan solusi terhadap berbagai tantangan keamanan siber.

Kegiatan ini diharapkan menjadi sarana pengenalan dunia cybersecurity kepada pelajar serta mendorong tumbuhnya minat dan talenta muda di bidang keamanan siber di Sumatera Barat.

II. DASAR PELAKSANAAN

1. Kegiatan dilaksanakan dalam rangka memperingati HUT ke-81 Provinsi Sumatera Barat Tahun 2026.
2. Mendukung peningkatan literasi dan kompetensi keamanan siber bagi generasi muda.
3. Mendorong pengembangan talenta digital di bidang cybersecurity.
4. Mengenalkan keamanan informasi dan keamanan siber melalui kegiatan yang edukatif dan kompetitif.

III. NAMA, TEMA, DAN IDENTITAS KEGIATAN

Nama kegiatan: Lomba Cyber Attack & Defense Information Knowledge (CADIAK) 2026.

Makna CADIAK:

CADIAK merupakan permainan kata dari istilah “cadiak” yang dalam konteks budaya Minangkabau menggambarkan kecerdasan, kepandaian, dan kecakapan. Dalam kompetisi ini, CADIAK dimaknai sebagai kemampuan berpikir kritis, menganalisis masalah, menemukan celah, dan menyelesaikan tantangan di dunia siber.

Tagline: “CADIAK — Cadiak di Dunia Siber” dengan supporting tagline “THINK. HACK. DEFEND.”

IV. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Meningkatkan minat pelajar terhadap bidang cybersecurity.
2. Mengenalkan dasar-dasar keamanan informasi dan keamanan siber.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan problem solving.
4. Mendorong pelajar mempelajari cybersecurity secara positif dan bertanggung jawab.
5. Menjadi wadah kompetisi dan apresiasi bagi pelajar yang memiliki minat di bidang keamanan siber.

6. Mendorong munculnya calon talenta keamanan siber dari kalangan pelajar Sumatera Barat.

V. SASARAN DAN JUMLAH PESERTA

Peserta kegiatan adalah pelajar SMA/SMK sederajat di wilayah Provinsi Sumatera Barat yang memiliki minat terhadap bidang cybersecurity dan telah melalui proses seleksi/penunjukan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.

Jumlah peserta: 40 (empat puluh) orang. Peserta mengikuti perlombaan secara individu.

VI. PERSYARATAN PESERTA

1. Merupakan siswa aktif SMA/SMK sederajat di Provinsi Sumatera Barat.
2. Memiliki minat terhadap bidang keamanan siber.
3. Tidak terdapat batasan kelas/tingkat selama masih berstatus sebagai siswa aktif.
4. Telah ditetapkan atau direkomendasikan melalui proses seleksi oleh Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.
5. Membawa surat tugas/rekomendasi dari sekolah.
6. Wajib membawa laptop pribadi untuk digunakan selama perlombaan.
7. Mengikuti Technical Meeting.
8. Mematuhi seluruh tata tertib dan ketentuan lomba.

VII. PENDAFTARAN DAN SELEKSI PESERTA

1. Pendaftaran/penjaringan peserta dilakukan melalui Cabang Dinas Pendidikan terkait.
2. Periode pendaftaran/penjaringan peserta adalah tanggal 16–23 September 2026.
3. Peserta yang mengikuti lomba merupakan peserta yang telah ditetapkan melalui proses seleksi/penunjukan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.
4. Informasi pendaftaran dapat diperoleh melalui Nina (Kepala Balai TIK) pada nomor 082171000800.
5. Ketentuan administrasi tambahan terkait proses seleksi dapat disampaikan oleh Dinas Pendidikan sesuai mekanisme yang berlaku.

VIII. WAKTU DAN TEMPAT

Kegiatan	Waktu/Tanggal	Tempat/Media
Pendaftaran/Penjaringan Peserta	16–23 September 2026	Cabang Dinas Pendidikan terkait
Technical Meeting	25 September 2026	Zoom Meeting
Pelaksanaan CADlaK 2026	28 September 2026, 09.00 WIB–selesai	Aula Diskominfo Provinsi Sumatera Barat, Kota Padang

IX. FORMAT PERLOMBAAN

CADIAK 2026 menggunakan format Capture The Flag (CTF) – Jeopardy Style. Peserta diberikan sejumlah tantangan keamanan siber pada platform CTF berbasis web. Peserta memperoleh poin setelah berhasil menyelesaikan challenge dan melakukan submission flag yang benar.

Peserta berkompetisi secara individu dan menyelesaikan challenge secara mandiri.

Kategori Challenge

- Cryptography — analisis dan pemecahan permasalahan kriptografi.
- Forensics — analisis file, metadata, artefak, dan barang bukti digital.
- Web Security — analisis kerentanan dan mekanisme keamanan aplikasi web.
- Network — analisis lalu lintas dan informasi jaringan.
- OSINT — pengumpulan dan analisis informasi dari sumber terbuka.

Komposisi, jumlah, dan tingkat kesulitan challenge ditetapkan oleh panitia sesuai kesiapan platform dan tujuan pembelajaran.

X. PLATFORM DAN CHALLENGE

1. Perlombaan menggunakan platform web-based CTF yang disediakan oleh panitia.
2. Challenge disiapkan dan dikelola oleh tim penyelenggara/Diskominfo Provinsi Sumatera Barat.
3. Challenge dirancang dalam lingkungan yang telah disiapkan khusus untuk kepentingan perlombaan.
4. Peserta hanya diperbolehkan melakukan aktivitas terhadap sistem, aplikasi, jaringan, file, atau target yang secara eksplisit disediakan dalam challenge.
5. Peserta dilarang melakukan aktivitas terhadap sistem atau jaringan di luar lingkungan perlombaan.

XI. MEKANISME PELAKSANAAN

1. Peserta melakukan registrasi/check-in di lokasi kegiatan.
2. Panitia memberikan briefing dan penjelasan akhir mengenai rules.
3. Peserta melakukan login ke platform CTF menggunakan akun yang ditentukan.
4. CTF dimulai sesuai waktu yang ditetapkan panitia.
5. Peserta menyelesaikan challenge dan mengirimkan flag melalui platform.
6. Sistem melakukan pencatatan skor dan waktu submission.
7. CTF berakhir sesuai waktu yang ditentukan.
8. Panitia/juri melakukan validasi hasil dan menetapkan peringkat akhir.
9. Pemenang diumumkan dan diberikan penghargaan.

XII. SISTEM PENILAIAN

Penilaian dilakukan berdasarkan jumlah poin yang berhasil diperoleh peserta pada seluruh challenge.

1. Setiap challenge memiliki nilai sesuai tingkat kesulitannya.
2. Submission flag yang benar menghasilkan poin sesuai nilai challenge.

3. Peringkat ditentukan berdasarkan total poin yang diperoleh.
4. Apabila terdapat peserta dengan total poin yang sama, solve terbanyak dan waktu submission dapat digunakan sebagai tiebreaker sesuai konfigurasi platform/peraturan panitia.
5. Hasil akhir diverifikasi oleh panitia/juri sebelum ditetapkan sebagai pemenang.

Detail nilai, pengurangan point dalam perlombaan dapat dijelaskan kembali pada Technical Meeting.

XIII. PERATURAN LOMBA

Kewajiban Peserta

- Menggunakan akun CTF yang telah diberikan/ditentukan panitia.
- Menggunakan laptop pribadi.
- Mengikuti instruksi panitia dan juri.
- Menjaga ketertiban selama perlombaan.
- Menyelesaikan challenge secara mandiri.
- Melaporkan kendala teknis kepada panitia melalui mekanisme yang ditentukan.

Perangkat/Tools yang Diperbolehkan

- Web browser.
- Wireshark.
- CyberChef.
- Text/code editor.
- Tools analisis file dan jaringan.
- Tools pendukung lain yang diperbolehkan panitia.

Daftar tools yang diperbolehkan dapat dijelaskan kembali pada Technical Meeting.

XIV. LARANGAN DAN SANKSI

Larangan

1. Bekerja sama atau bertukar flag dengan peserta lain.
2. Membagikan solusi challenge kepada peserta lain selama perlombaan.
3. Melakukan serangan terhadap sistem di luar target yang disediakan.
4. Melakukan DDoS atau tindakan yang dapat mengganggu stabilitas platform.
5. Melakukan eksploitasi terhadap infrastruktur lomba yang tidak berkaitan dengan challenge.
6. Mengakses akun peserta lain.
7. Melakukan tindakan yang mengganggu peserta lain.
8. Menggunakan identitas atau akun peserta lain.
9. Melakukan tindakan lain yang dinilai memberikan keuntungan tidak wajar dalam kompetisi.

Sanksi

- Peringatan.
- Pengurangan poin.
- Pembatalan submission.

- Diskualifikasi.

Jenis sanksi disesuaikan dengan tingkat pelanggaran. Keputusan panitia/juri terkait pelanggaran dan hasil perlombaan bersifat final.

XV. KETENTUAN TEKNIS CYBERSECURITY

1. Seluruh challenge disediakan dalam lingkungan yang dikendalikan panitia.
2. Peserta hanya diperbolehkan melakukan pengujian terhadap target yang disediakan.
3. Infrastruktur pendukung lomba tidak boleh dijadikan target eksploitasi kecuali secara eksplisit dinyatakan sebagai bagian challenge.
4. Aktivitas yang berpotensi mengganggu stabilitas layanan peserta lain dapat dihentikan oleh panitia.
5. Panitia berhak melakukan tindakan mitigasi terhadap aktivitas yang mengancam stabilitas sistem lomba.

XVI. PERALATAN PESERTA

- Laptop pribadi beserta charger/adaptor.
- Mouse, apabila diperlukan.
- Peralatan pendukung lainnya sesuai kebutuhan peserta yang dapat disampaikan pada saat technical meeting.

Peserta wajib memastikan laptop dalam kondisi siap digunakan dan telah mempersiapkan perangkat lunak pendukung yang diperlukan.

XVII. HADIAH DAN PENGHARGAAN

Peringkat	Hadiah
Juara I	Rp 7.500.000
Juara II	Rp 6.000.000
Juara III	Rp 5.000.000

Seluruh 40 peserta mendapatkan sertifikat keikutsertaan. Nominal hadiah termasuk pajak.

XVIII. PENENTUAN PEMENANG

1. Juara I adalah peserta dengan perolehan poin tertinggi setelah proses validasi.
2. Juara II adalah peserta dengan perolehan poin tertinggi kedua setelah proses validasi.
3. Juara III adalah peserta dengan perolehan poin tertinggi ketiga setelah proses validasi.
4. Hasil akhir ditetapkan oleh panitia/juri berdasarkan data pada platform dan hasil validasi.

XIX. TECHNICAL MEETING

Technical Meeting dilaksanakan pada tanggal 25 September 2026 melalui Zoom dan diikuti oleh 40 peserta terpilih.

Materi Technical Meeting meliputi penjelasan teknis perlombaan, penggunaan platform CTF, tata tertib, mekanisme penilaian, ketentuan perangkat, larangan, serta mekanisme pelaporan kendala teknis.

Peserta wajib mengikuti Technical Meeting atau mengikuti mekanisme pengganti yang ditetapkan panitia apabila berhalangan.

XX. PANITIA DAN PENYELENGGARA

Penyelenggara: Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Sumatera Barat melalui Bidang Siber dan Sandi.

Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat berperan dalam proses penyeleksian/penjaringan peserta.

Panitia/juri bertugas menyiapkan platform dan challenge, memberikan penjelasan teknis, melakukan monitoring, menangani kendala, memvalidasi hasil, dan menetapkan hasil perlombaan.

XXI. KETENTUAN FORCE MAJEURE

Apabila terjadi kondisi di luar kendali panitia yang menyebabkan perlombaan tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya, panitia dapat melakukan penyesuaian terhadap waktu, mekanisme, atau teknis pelaksanaan. Penyesuaian tersebut akan diinformasikan kepada seluruh peserta.

XXII. PENUTUP

Petunjuk teknis ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan Lomba Cyber Attack & Defense Information Knowledge (CADIAK) 2026 dalam rangka memperingati HUT ke-81 Provinsi Sumatera Barat Tahun 2026.

Melalui kegiatan ini diharapkan lahir generasi muda Sumatera Barat yang cadiak, kreatif, kritis, dan memiliki kepedulian terhadap keamanan ruang siber.

Hal-hal yang belum diatur dalam petunjuk teknis ini akan disampaikan dan ditetapkan oleh panitia melalui Technical Meeting dan/atau pengumuman resmi selama kegiatan berlangsung.

LAMPIRAN I — RINGKASAN INFORMASI KEGIATAN

Nama	Lomba Cyber Attack & Defense Information Knowledge (CADlaK) 2026
Tema/Tagline	CADlaK — Cadiak di Dunia Siber
Format	Capture The Flag (CTF) – Jeopardy Style
Peserta	40 siswa SMA/SMK sederajat se-Sumatera Barat
Sifat Peserta	Individu
Pendaftaran/Penjaringan	16–23 September 2026 melalui Cabang Dinas Pendidikan terkait
Technical Meeting	25 September 2026 melalui Zoom
Lomba	28 September 2026, 09.00 WIB–selesai
Lokasi	Aula Diskominfo Provinsi Sumatera Barat, Kota Padang
Laptop	Wajib membawa laptop pribadi
Hadiah	Juara I Rp 7.500.000 Juara II Rp 6.000.000 Juara III Rp 5.000.000
Sertifikat	Diberikan kepada seluruh peserta
Info Pendaftaran	Nina (Kepala Balai TIK) — 082171000800

LAMPIRAN II — CHECKLIST PESERTA

- Surat tugas/rekomendasi sekolah.
- Laptop pribadi.
- Charger/adaptor.
- Akun/akses platform CTF dari panitia.
- Mengikuti Technical Meeting.
- Memahami rules dan larangan perlombaan.