



BOOKLET



# IHSAO 2026

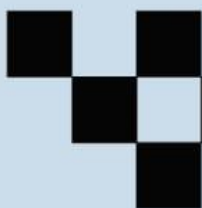
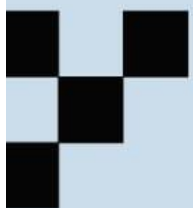
BOOKLET ↓



OUR



BEYOND THE NUMBERS: ACCOUNTING AND TAX  
FOR A SUSTAINABLE FUTURE



## LATAR BELAKANG

Inter High School Accounting Olympiad (IHSAO) merupakan ajang adu ketangkasan intelektual dalam ilmu akuntansi bagi pelajar SMA dan SMK Tingkat Nasional. IHSAO terbagi menjadi dua kategori yaitu tingkat SMA dan SMK.

Dalam IHSAO tahun 2026 ini, ada beberapa kategori lomba yaitu Olimpiade SMA, Olimpiade SMK, MYOB, CineCraft, LKTI, Poster dan I-Talk, Art Creation. Dengan diselenggarakannya Inter High School Accounting Olympiad (IHSAO) diharapkan menjadi sebuah kontribusi besar dan motivasi dalam dunia pendidikan dan jembatan bagi para pelajar muda untuk berkompetensi secara hebat.



## TEMA

"Beyond the Numbers: Accounting and Tax for a Sustainable Future"



## TUJUAN UTAMA

Agar peserta dapat mengkompetisikan kemampuannya, peserta akan memiliki niat dan pandangan untuk menjadi generasi akuntansi yang gemilang. Peserta juga akan menunjukkan dan mengkompetisikan kemampuannya di bidang akuntansi baik dalam teori maupun praktik, peserta nantinya dapat menganalisis akuntansi yang meningkatkan kemampuan intelektual dan pengaplikasiannya dalam kehidupan nyata, serta meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa/i dalam memecahkan masalah - masalah akuntansi.

## RANGKAIAN ACARA



REGISTRATION	15 Nov 2025 - 02 Feb 2026
RE – REGISTRATION	04 Februari 2026 06 Februari 2026
TECHNICAL MEETING	07 Februari 2026 07 Februari 2026
DAY 1 RE REGISTRATION (FINAL OLIMPIADE)	10 Februari 2026
DAY 2 (FINAL OLIMPIADE)	14 Februari 2026

## MEKANISME ACARA

1. Scan kode QR pendaftaran
2. Atau kunjungi link pendaftaran pada website yang tertera pada bio Instagram IHSAO 2026.
3. Mengisi dan melengkapi formulir pendaftaran.
4. Calon peserta membayar uang pendaftaran secara tunai kepada panitia, atau melalui transfer Bank MANDIRI NoRek: 1080027259143 A.n SYARIFAH NAYLA
5. Calon peserta memberikan:
  - Scan / foto bukti pembayaran.
  - Scan 7 foto kartu pelajar tiap peserta.
  - Pas foto 3x4 peserta latar merah (file JPG, maksimal 1MB)
  - Format file [Nama Peserta\_Nama Sekolah\_Cabang Lomba]
6. Jika peserta mengundurkan diri atau membatalkan mengikuti perlombaan, uang yang sudah dibayar tidak dapat dikembalikan.
7. Konfirmasi pembayaran maksimal 3 hari setelah pembayaran dan pembagian link grup Whatsapp peserta lomba akan dikirimkan h-2 minggu acara melalui email.
8. Apabila belum mendapatkan konfirmasi pembayaran selama lebih dari 3 hari, segera hubungi panitia.

## BIAYA PENDAFTARAN

### CABANG PERLOMBA:

- |                        |                 |
|------------------------|-----------------|
| 1. Olimpiade SMA       | : Rp 75.000/tim |
| 2. Olimpiade SMK       | : Rp 75.000/tim |
| 3. MYOB                | : Rp 75.000/tim |
| 4. LKTI                | : Rp 50.000     |
| 5. Poster              | : Rp 35.000     |
| 6. I-Talk (IHSAO Talk) | : Rp 35.000     |
| 7. Art Creation        | : Rp 50.000     |
| 8. CineCraft           | : Rp 100.000    |

### Paket Pendaftaran

Paket SMA:

Olimpiade + LKTI = Rp 125.000 (Gratis Poster/I-Talk)


Paket SMK:

Olimpiade + MYOB + LKTI = Rp 175.000 (Gratis Poster/I-Talk)



## MATERI REFERENSI

### Materi Referensi SMK:

- 
1. Teori Akuntansi
  2. Penyesuaian
  3. Piutang Dagang
  4. Dana Kas Kecil
  5. Cadangan Kerugian Piutang
  6. Persediaan
  7. Harga Pokok Produksi
  8. Aset Tetap
  9. Piutang Wesel
  10. Penjualan Asuransi
  11. PPh 21
  12. Pajak Penghasilan Final
  13. PPN dan PPnBM
  14. Pajak Penghasilan Badan
  15. Perusahaan Manufaktur
  16. Penyusutan
  17. Siklus Akuntansi
  18. Rekonsiliasi Bank
  19. Rekonsiliasi Fiskal
  20. Wesel dan Obligasi
  21. Hutang Hipotek
  22. MYOB
  23. Etika Profesi
  24. Perbankan
  25. Transaksi Saham dan Dividen

### Materi Referensi SMA:

1. Konsep Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi
2. Perekonomian Internasional
3. Valuta Asing
4. Kebijakan Moneter dan Fiskal
5. Pendapatan Nasional
6. Inflasi
7. Indeks Harga
8. Kegiatan Ekonomi
9. Biaya Peluang
10. Koperasi
11. PPh 21
12. Hukum Permintaan dan Penawaran
13. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa
14. Jurnal Umum dan Jurnal Khusus



## CABANG LOMBA

### 1. OLIMPIADE

Lomba Olimpiade yaitu lomba dimana terdiri dari masing - masing perwakilan sekolah yaitu minimal 1 tim. Satu tim terdiri dari 3 orang peserta. Dilomba ini ada beberapa tim yang akan bertanding dalam 3 tahap.

- **TAHAP PENYISIHAN**

Tahap pertama / penyisihan dikerjakan secara individu dengan tipe soal pilihan berganda (Multiple Choice). Kemampuan analisis, serta ketepatan dalam menjawab soal menjadi kiat sukses dalam menaklukkan babak pertama ini. Nilai dari babak pertama ini akan diakumulasikan sebagai dasar penentuan 8 tim terbaik yang akan lolos ketahap berikutnya, yaitu tahap semifinal.

- **TAHAP SEMIFINAL**

Tahap ini diikuti oleh 8 tim terbaik yang lolos dari tahap penyisihan. Kemampuan peserta akan diuji secara individu dengan tipe soal essay (Kasus). Konsentrasi dan ketelitian sangat krusial dalam tahap kedua ini. Hasil dari tahap ini akan diakumulasikan untuk menentukan 5 tim terbaik yang akan lolos ke tahap final.

- **TAHAP FINAL**

Tahap ini diikuti oleh 5 tim terbaik yang lolos dari tahap semifinal. Masing – masing tim dapat didampingi Pembina (maksimal 2 orang). Pada tahap ini, setiap tim akan diuji secara berkelompok / tim dengan Cerdas Cermat secara offline dihari kedua. Pada tahap ini adalah penentu peserta yang akan menjadi juara pada cabang perlombaan olimpiade. Konsentrasi, kecepatan, dan ketelitian sangat diperlukan dalam tahap terakhir ini. Hasil dari tahap ini akan diakumulasikan untuk menentukan pemenang dari cabang perlombaan olimpiade IHSAO 2026.

### 2. MYOB

Lomba MYOB merupakan lomba yang terdiri dari minimal 1 tim dari setiap sekolah dan setiap timnya terdiri dari 3 orang. Peserta mengerjakan ujian secara individu.



Nilai dari setiap individu akan diakumulasikan menjadi nilai setiap timnya. Para peserta nantinya akan menjawab soal dari panitia dengan menggunakan aplikasi MYOB Premier v19.

### 3. LKTI

Lomba Karya Tulis Ilmiah merupakan lomba individu. Lomba ini mengkompetisikan setiap peserta dengan idenya dalam suatu karya tertulis yakni karya ilmiah. Karya ilmiah ini dibuat atau dipersiapkan sebelum perlombaan. Para peserta akan membuat karya ilmiah dengan tema **“Inovasi keuangan untuk Keberlanjutan”**.

### 4. POSTER

Lomba Poster adalah lomba yang mengasah kemampuan dalam mendesign sesuai dengan tema **“Akuntansi Hijau untuk Masa Depan Cerah”**.

### 5. (IHSAO Talk)

Lomba I-Talk (IHSAO Talk) merupakan lomba individu berbentuk video peserta yang menyatakan pendapat disertai fakta yang ada, dengan tema **"Gen Z dan Strategi Akuntabilitas Digital untuk Indonesia Emas 2045"**

### 6. Art Creation

Art Creation merupakan ajang bagi peserta untuk menyalurkan kreativitas dan gagasan melalui karya visual dua dimensi. Lomba ini menjadi wadah ekspresi bagi generasi muda yang ingin menyampaikan pesan, ide, dan nilai-nilai positif melalui seni.

Peserta ditantang untuk menghasilkan karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga mampu menggugah emosi, menyampaikan makna, serta menunjukkan orisinalitas dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Art Creation mendorong peserta untuk berpikir kritis, kreatif, dan berani berekspresi lewat bahasa visual yang komunikatif dan inspiratif dengan Tema **"Pajak dan Alam, Dua kekuatan untuk negeri Berkelanjutan"**.

### 7. Cine Craft

Cine Craft adalah cabang lomba yang menantang peserta untuk menciptakan karya film pendek dengan ide orisinal dan pesan yang kuat dengan Tema **"Dari gen Z untuk negeri, sadar pajak bukti Peduli"**. Lomba ini menjadi ruang bagi generasi muda untuk berkreasi, bercerita, dan menyuarakan gagasan melalui medium audio-visual.

Melalui Cine Craft, peserta diharapkan mampu mengekspresikan pandangan terhadap realitas sosial dan kehidupan sehari-hari secara kreatif, komunikatif, dan berpengaruh. Lomba ini juga melatih kemampuan kolaborasi, teknis sinematografi, serta penyutradaraan dalam membangun karya yang utuh dan bermakna.

## **SISTEM PENILAIAN**

### **1. OLIMPIADE**

#### **Multiple Choice & Kasus (Penyisihan & Semifinal)**

- Jawaban yang benar dalam soal multiple choice akan diberikan penilaian yang penuh.
- Total nilai maksimum multiple choice 200 poin.
- Jawaban multiple choice yang benar mendapatkan poin 4, salah -1.
- Jawaban soal kasus yang benar akan mendapatkan nilai penuh, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapat penilaian.
- Kecepatan dan ketetapan jawaban mempengaruhi penentuan lolos atau tidaknya peserta ke babak selanjutnya.

#### **Cerdas Cermat (Final)**

- Tim yang masuk final terdiri dari 5 tim dengan poin tertinggi di sesi semifinal.
- Soal wajib memiliki bobot nilai 100 poin.
- Jawaban yang salah dalam soal wajib tidak mengurangi bobot nilai tim yang bersangkutan.
- Jawaban yang benar dan jawaban yang salah dalam soal rebutan akan menambah dan mengurangi nilai sesuai dengan bobot nilai soal tersebut.

### **2. MYOB**

- Jawaban yang benar dalam soal MYOB akan diberikan penilaian yang penuh.
- Jawaban yang salah dalam soal MYOB tidak akan diberikan penilaian.
- Juara lomba adalah tim yang memiliki nilai akhir tertinggi dari seluruh akumulasi nilai anggota tim.
- Apabila ada juara lomba yang memiliki nilai akhir yang sama, maka pertama akan diperhitungkan kecepatan menyelesaikan tugas.
- Seandainya setelah diperhitungkan kecepatannya ternyata nilai masih sama, maka akan diadakan tes wawancara oleh setiap juri.

### 3. LKTI

- Tata tulis (kerapian, kesusaian, ejaan, kesesuaian dengan peraturan karya ilmiah).
- Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- Kesesuaian judul dengan tema dan kreativitas gagasan.
- Kesesuaian sumber informasi dan orisinalitas data.
- Tata cara penyampaian presentasi, penguasaan materi, dan kerapian tampilan slide presentasi karya ilmiah.

### 4. POSTER

- Karya bersifat asli, belum pernah dipublikasikan, dan tidak ada plagiarisme.
- Kesesuaian karya dengan tema.
- Kerangka teori dan kerangka konsep.
- Keunikan karya.
- Struktur gambar yang ada di dalam poster. Komposisi gambar (warna dan tata letak objek dalam gambar).
- Keindahan / sisi artistic penyajian visual.

### 5. I-Talk

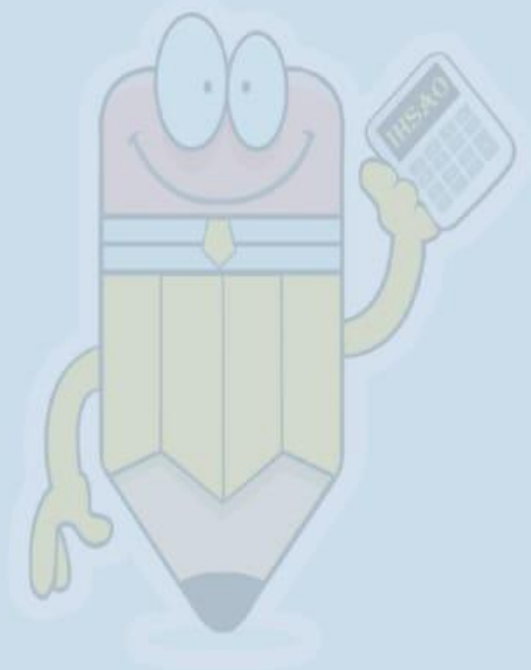
- Karya bersifat asli, belum pernah dipublikasikan, dan tidak melanggar hak cipta.
- Ketepatan dalam pemilihan kata dan Bahasa.
- Kejelasan audio.
- Kesesuaian konten dengan tema.
- Kreatifitas.
- Gesture / Body Language.
- Opini yang dikuatkan dengan data yang dapat dipertanggungjawabkan.

### 6. Art Creation

- Karya bersifat orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan tidak melanggar hak cipta.
- Kesesuaian karya dengan tema lomba.
- Kreativitas dan orisinalitas ide.
- Komposisi warna, garis, dan bentuk yang harmonis.
- Teknik dan kerapian dalam pengerjaan karya.
- Kemampuan karya menyampaikan pesan atau makna secara visual.
- Daya tarik estetika dan kesan keseluruhan karya.

## 7. Cine Craft

- Karya bersifat orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan tidak melanggar hak cipta.
- Kesesuaian alur cerita dan pesan dengan tema lomba.
- Kreativitas dan orisinalitas ide cerita.
- Sinematografi (komposisi gambar, pencahayaan, dan pengambilan angle kamera).
- Editing video yang rapi dan mendukung alur cerita.
- Kualitas audio dan visual yang jelas serta seimbang.
- Akting dan penyutradaraan yang mampu menggambarkan emosi dan makna film.
- Nilai pesan moral, sosial, atau edukatif yang tersampaikan dengan kuat.



## KETENTUAN JUARA

Juara umum adalah sekolah yang memperoleh nilai akumulasi terbesar dari seluruh cabang lomba.


- Bobot nilai penentuan juara umum:
  - Juara 1 : 15 poin
  - Juara 2 : 10 poin
  - Juara 3 : 5 poin
- Apabila terjadi nilai akumulasi yang sama maka ditetapkan sebagai juara umum adalah sekolah yang mengikuti cabang lomba paling banyak.



## TANGGALPENTING

AGENDA	TANGGAL
Pendaftaran	15 Nov 2025 - 02 Feb 2026
Pengumpulan karya (LKTI, Poster, I-Talk)	03 Februari 2026
Pendaftaran Ulang	04 Februari 2026
Pengumuman File Presentasi ( LKTI, Poster )	04 Februari 2026
Pengumpulan karya Cinecraft (short movie)	06 Februari 2026
Technical Meeting	06 Februari 2026
Day 1	07 Februari 2026
Presentasi Karya ( LKTI, Poster )	07 Februari 2026
Pendaftaran ulang ( Final olimpiade )	07 Februari 2026 - 10 Februari 2026
Technical Meeting	13 Februari 2026
Day 2	14 Februari 2026
Final Olimpiade	14 Februari 2026
Pelaksanaan Lomba Art Creation	14 Februari 2026
Presentasi karya Art Creation	14 Februari 2026
Pengumuman Juara	14 Februari 2026

## CONTACT PERSON

-  Manisahayu (0852-7245-1218)
-  Putri Rodiatul Aziza (0813-6711-4000)
-  Kusamalya (0821-6994-8502)

## SOCIAL MEDIA

-  @ihsao2026
-  [pcrihsao@gmail.com](mailto:pcrihsao@gmail.com)
-  <http://ihsao.pcr.ac.id/>
-  @ihsao2026