

Pengabdian Masyarakat sebagai Juri dan Pengawas Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Bidang IT Software Solution for Business Kabupaten Purworejo Tahun 2022

Winarnie^{1*}, Hery Oktafiandi²

¹ Fakultas Teknologi Kreatif, Program Studi Teknik Informatika, Universitas SATU, Indonesia

² Fakultas Teknologi Kreatif, Program Studi Sistem Informasi, Universitas SATU, Indonesia

*E-mail corresponding author winarnie@univ.satu.ac.id

Received: 22 November 2025; Revised: 22 November 2025; Accepted: 23 November 2025

Abstrak. Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertujuan memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui peran dosen sebagai juri dan pengawas pada Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK bidang *IT Software Solution for Business* tingkat Kabupaten Purworejo. Tujuan kegiatan ini adalah mendukung peningkatan kompetensi siswa SMK khususnya dalam pengembangan aplikasi berbasis Android sesuai kebutuhan dunia industri. Metode pengabdian dilakukan melalui kegiatan *technical meeting*, pengawasan pelaksanaan lomba, serta penilaian hasil karya peserta berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengimplementasikan aplikasi Android yang mencakup komponen input, proses, dan output sesuai modul soal. Kegiatan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi siswa, objektivitas penilaian lomba, serta penguatan sinergi antara perguruan tinggi dan SMK.

Kata Kunci: pengabdian masyarakat, LKS SMK, Android, IT Software Solution for Business, kompetensi siswa

Abstract. Community service is one of the implementations of the Tri Dharma of Higher Education aimed at contributing to society. This community service activity was carried out through the role of lecturers as jury members and supervisors in the Student Competency Competition (LKS) for vocational high schools in the *IT Software Solution for Business* field at the Purworejo Regency level. This activity aimed to support the improvement of vocational students' competencies, particularly in Android-based application development aligned with industry needs. The method included technical meetings, supervision during the competition, and assessment of participants' works based on predetermined criteria. The results indicate that participants were able to develop Android applications covering input, process, and output components as required. This activity had a positive impact on students' motivation, ensured objective assessment, and strengthened collaboration between higher education institutions and vocational schools..

Keywords: community service, LKS, Android application, vocational school, student competence

1. PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi kebutuhan dunia kerja.(Keuangan et al. 2025) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bagian dari pendidikan vokasi dituntut untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan teknis sesuai perkembangan teknologi informasi. Salah satu upaya peningkatan kualitas lulusan SMK adalah melalui pelaksanaan Lomba Kompetensi Siswa (LKS) yang diselenggarakan secara berjenjang mulai dari tingkat kabupaten hingga nasional. (Muqorobin, Yudanto, and Ridwanullah 2022)

LKS SMK bidang *IT Software Solution for Business* dirancang untuk menguji kemampuan siswa dalam menganalisis kebutuhan sistem,(Pasambuna 2024) merancang alur aplikasi, serta mengimplementasikan aplikasi berbasis Android.(Tyas et al. 2025) Melalui lomba ini, siswa dituntut

untuk mampu mengintegrasikan aspek desain antarmuka, proses pengolahan data, dan penyajian output sesuai kebutuhan bisnis.(Santoso and Magdalena 2023)

Perguruan tinggi memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan LKS sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.(Ichsan Pradana and Sopangi 2023) Keterlibatan dosen sebagai juri dan pengawas bertujuan menjamin objektivitas penilaian serta memberikan masukan akademis yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri. (Bahri et al. 2025) Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada peran dosen sebagai juri dan pengawas LKS SMK bidang *IT Software Solution for Business* tingkat Kabupaten Purworejo. (Oktafiandi 2025)(Oktafiandi, Ayuningtyas, and Mauludin 2022)

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode partisipatif melalui peran sebagai juri dan pengawas lomba. Adapun tahapan kegiatan meliputi:(Oktafiandi, Ayuningtyas, and Mauludin 2022)

1. Persiapan

Persiapan meliputi pendataan peserta lomba, kesiapan laboratorium komputer, serta penyusunan instrumen dan rubrik penilaian sesuai ketentuan LKS.(Nugroho et al. 2023)

2. Khalayak strategis kegiatan ini adalah siswa SMK kelas 11 dan 12 dari jurusan RPL dan TKJ di Kabupaten Purworejo. Nama para peserta yang mengikuti LKS *IT Software Solution For Bussinees* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1 Nama Guide Lokal Peserta Pelatihan

No	Nama	Sekolah
1	Aan Suseno	SMK Batik Perbaik Purworejo
2	Andhika Elbar Fahreza	SMK Batik Perbaik Purworejo
3	Reza Luthfi Akbar	SMK Negeri 2 Purworejo
4	Rivano Putra Samudera	SMK Negeri 2 Purworejo
5	Muhammad Fajri	SMK Negeri 6 Purworejo
6	Sigit Imadudin	SMK Negeri 6 Purworejo
7	Putut Priambodo	SMK TI Kartika Cendikia Purworejo
8	Nuzul Nurwachid	SMK TI Kartika Cendikia Purworejo
9	Setyo Nugroho	SMK TIK Teknik Purworejo

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama dua hari, yaitu:(Basir, Setianama, and Ayuning Tyas 2023)

- Hari pertama berupa *technical meeting* untuk memberikan penjelasan terkait teknis lomba, kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, serta kriteria penilaian.
- Hari kedua berupa pelaksanaan lomba, pengawasan proses penggerjaan aplikasi, serta penilaian hasil karya peserta.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek (Santoso et al. 2019) desain antarmuka aplikasi, proses pengolahan data, output aplikasi, serta keberhasilan *building* file APK Android.(Studi et al. 2024)

2.1 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian mencakup:(Syafutra, Remora, and Sovensi 2022)

- a. Desain tampilan aplikasi (layout, splash screen, ikon, dan navigasi)
- b. Proses dan output aplikasi
- c. Keberhasilan *building* aplikasi Android (.apk)
- d. Kesesuaian dengan modul soal dan waktu penyelesaian

Secara spesifik aspek, teknik, instrument serta kriteria evaluasi penilaian lomba yang dilakukan dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil LKS

NO	Uraian	Nilai	Bobot %
A	Layout Design		
1	Splash Screen	5	
2	Penempatan Logo	5	
3	Page Home	10	
4	Page Author	5	
5	Page Utama	10	
6	Daftar Buku	10	
7	Icon	5	
	Sub Total	50	
B	Proses + Output		
1	Page Proses	20	
2	Output	15	
	Sub Total	35	
C	Building APK		
1	apk + keystore	15	
D	Waktu Penyelesaian (add)	0	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan LKS SMK bidang *IT Software Solution for Business* dilaksanakan pada tanggal 25–26 Januari 2022 di Kabupaten Purworejo. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti. Peserta mampu menyelesaikan pembuatan aplikasi Android sesuai dengan modul soal yang diberikan.

3.1 Hasil Pelaksanaan

Peserta lomba menunjukkan kemampuan dalam:

- a. Merancang antarmuka aplikasi yang user friendly
- b. Mengimplementasikan logika proses sesuai kebutuhan bisnis
- c. Menampilkan output aplikasi secara dinamis berdasarkan input pengguna

Hasil penilaian menunjukkan bahwa peserta dari SMK Negeri 6 Purworejo memperoleh nilai tertinggi dan ditetapkan sebagai juara pertama yang berhak mewakili Kabupaten Purworejo pada LKS tingkat provinsi.

Tabel 3. Materi Kegiatan Pelatihan

Pertemuan	Tanggal	Waktu	Materi Kegiatan	Pemateri
1	25 Januari 2022	15.30	Pembukaa	Ketua Panitia
		16.00 - selesai	Technical Meeting	Hery Oktafiandi
2	26 Januari 2022	07.00 – 08.00	Persiapan Lomba	
		08.00 - 11.30	Pelaksanaan Lomba	Hery Oktafiandi
		11.30 – 12.30	ISHOMA	
		12.30 - 15.00	Pelaksanaan Lomba	Hery Oktafiandi
		15.15 – 16.00	Penilaian Lomba	Hery Oktafiandi

3.2 Pembahasan

Keterlibatan dosen sebagai juri dan pengawas memberikan kontribusi penting dalam menjaga objektivitas dan kualitas penilaian. Selain itu, kegiatan ini menjadi sarana transfer pengetahuan dan pengalaman kepada siswa SMK terkait standar kompetensi yang dibutuhkan di dunia industri.

1. Pertemuan I technical meeting (Selasa, 25 Januari 2022)

Pada hari pertama technical meeting, peserta mendapatkan pengarahan mengenai pelaksanaan LKS SMK untuk mata lomba *IT Software Solution for Bussiness*. Sebelum pelaksanaan technical meeting, peserta melalui guru pendamping sudah mendapatkan pengarahan detil tentang lomba yang akan diadakan. Persiapan materi menyangkut hardware, software dan atribut lomba lainnya sudah dipersiapkan oleh panitia.

2. Pertemuan II (Rabu , 26 Januari 2022)

Pada hari kedua, para peserta lomba mulai melaksanakan lomba. Lomba dimulai pukul 08.00. Masing-masing peserta lomba menempati tempat duduk sesuai dengan ketentuan yang sudah disepakati pada hari pertama technical meeting. Sebelum lomba dimulai peserta sudah meminta izin untuk mencopy materi icon yang sudah disiapkan masing-masing untuk melengkapi atribut aplikasi. Setelah materi icon dan soal dibagikan, peserta langsung mengerjakan soal LKS sesuai dengan petunjuk.

Selama kegiatan lomba berlangsung, tidak ada yang menjadi kendala berarti. Semua kondisi komputer peserta dalam kondisi baik. Suasana laboratoriun komputer juga sangat mendukung dengan fasilitas jaringan internet dan juga dilengkapi AC. Lomba berlangsung sampai dengan pukul 16.00.WIB.

Setelah lomba berakhir, dilanjutkan dengan penilaian. Penilaian dilakukan dengan kriteria yang sudah di sosialisasikan sebelumnya kepada para peserta. Melalui perhitungan yang cermat dengan memperhatikan berbagai aspek penilaian, ditetapkan peserta dari SMK Negeri 6 menjadi pemenang untuk mata lomba *IT Software Solution for Bussiness*

3.3 Dampak Kegiatan

Dampak positif dari kegiatan ini antara lain:

- a. Meningkatnya motivasi dan kepercayaan diri siswa SMK
- b. Tersedianya umpan balik bagi sekolah untuk perbaikan pembelajaran
- c. Terjalinnya kerjasama yang lebih erat antara perguruan tinggi dan SMK

4. SIMPULAN

Kegiatan ini merupakan kegiatan Lomba Kompetensi Siswa SMK untuk mata lomba *IT Software Solution for Business* tingkat Kabupaten Purworejo. Kegiatan ini diadakan dalam dua hari, hari pertama kegiatan technical meeting, dan hari kedua dimulai pukul 07.00 dan berakhir pukul 16.00 untuk pelaksanaan lomba dan penilaian.

Kegiatan LKS SMK untuk mata lomba *IT Software Solution for Business* ini peserta membuat aplikasi berbasis android dengan menggunakan android studio. Dengan metode penilaian yang sudah dibuat oleh pelaksana kegiatan dan juga disepakati peserta dengan guru pendamping, ditetapkan pemenang juara 1 dari SMK N 6 Purworejo, dan berhak mewakili Kabupaten Purworejo di tingkat Provinsi. Setiap peserta sudah mengeluarkan kemampuan masing-masing secara maksimal, dan hasil penilaian yang diberikan dibuat secara professional, adil dan sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah disepakati.

Semua rujukan-rujukan yang diacu di dalam teks artikel harus didaftarkan di bagian referensi. Referensi harus berisi pustaka-pustaka acuan yang berasal dari sumber primer (jurnal ilmiah dan berjumlah minimum 80% dari keseluruhan daftar pustaka) diterbitkan 10 (sepuluh) tahun terakhir. Setiap artikel paling tidak berisi 15 (limabelas) literatur acuan.

Penulisan Referensi sebaiknya menggunakan aplikasi manajemen referensi seperti Mendeley. Format penulisan yang digunakan di Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat adalah sesuai dengan format APA 6th Edition (*American Psychological Association*).

REFERENSI

- Bahri, Saiful, Yuli Wijayanti, Rizki Dewantara, and Ahmad Tri Hidayat. 2025. "Pendampingan Dan Penjurian Kegiatan Lomba LKS IT Software Dan Web Development Siswa SMK Wilayah Purworejo Tahun 2025." *Ahsana: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 3(1): 37–42.
- Basir, Azhar, Mamur Setianama, and Fitri Ayuning Tyas. 2023. "Penjurian Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Bidang IT Network System Administrator Tingkat Kabupaten Brebes Tahun 2022." *Duta Abdimas* 2(2): 1–6.
- Ichsan Pradana, Afu, and Sopangi Sopangi. 2023. "Penjurian Lomba Keterampilan Siswa Tingkat Kabupaten Wonogiri Kelompok Teknologi Informasi & Komunikasi Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa." *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2(2): 160–68.
- Keuangan, Dan et al. 2025. "Pengabdian Masyarakat Juri Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Akuntansi." 1(2): 26–32.
- Muqorobin, Muqorobin, Bramasto Wirawan Yudanto, and Dziky Ridwanullah. 2022. "Pengabdian Sebagai Dewan Juri Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Web Technologies & IT Software Tingkat Kota Surakarta." *Budimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(1): 1–10.
- Nugroho et al. 2023. "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nasional Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nasional." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* <https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/sipissangngi> 1(April): 30–34.
- Oktafiandi, Hery. 2025. "Pengabdian Masyarakat Juri Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Mata Lomba It Network Systems Administration Kabupaten Purworejo Tahun 2024." 1(1): 22–27.
- Oktafiandi, Hery, Pratika Ayuningtyas, and Lutfi Ashar Mauludin. 2022. "Penjurian Lomba It Software Solution for Business Dalam Lomba Kompetensi Siswa Smk Kabupaten Purworejo Tahun 2021." *Abdi Wina Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1): 1.
- Pasambuna, Benny. 2024. "Sebagai Tim Juri Pada Pelaksanaan Lomba Keterampilan Siswa (LKS) SMK Se-Propinsi Papua Tengah Tahun 2024." 4(1): 19–24.
- Santoso, Hadi et al. 2019. "4 1,2,4." 1(1): 21–25.
- Santoso, Hadi, and Hilyah Magdalena. 2023. "Pendampingan Dan Penjurian Kegiatan Lomba Kompetensi Siswa SMK Wilayah Jakarta Barat Tahun 2023." *Jurnal Adidas* 4(5): 404–12.
- Studi, Program et al. 2024. "ETAM : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat PENJURIAN LOMBA KOMPETENSI SISWA SMK BIDANG WEB TECHNOLOGIES WILAYAH KALIMANTAN UTARA RULING OF WEB TECHNOLOGIES COMPETITION FOR VOCATIONAL HIGH ETAM : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat." 4(3): 107–18.
- Syafutra, Wawan, Hengky Remora, and Ever Sovensi. 2022. "Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)." *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)* 3(2): 108–18. <https://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/917/526>.
- Tyas, Fitri Ayuning, Mamur Setianama, Ahmad Faizin, and Azhar Basir. 2025. "Peran Akademisi Dalam Penjurian LKS Web Technologies Melalui Kemitraan Dengan MGMP Di Kabupaten Brebes." 4(3).