PENJURIAN LOMBA KOMPETENSI SISWA (LKS) BIDANG IT SOFTWARE FOR BUSINESS DI SMKN 1 MENGGALA, KABUPATEN TULANG BAWANG

Darsin

Program Studi Bisnis Digitas Fakultas Ilmu Komputer,
Institut Teknologi Bisnis Dan Bahasa Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung
E_mail: itbadcc.darsin@gmail.com

Submission: ..... *Received*: ..... *Published*: .....

Keywords:

vocational education, Student Competency Competition, IT Software for Business, Community Service, judging process, vocational competency, software development, industry collaboration.

Abstract: *Vocational education plays a strategic role in preparing competent, adaptive, and work-ready graduates who are capable of meeting the demands of the business and industrial sectors (DUDI) in the era of Industry 4.0 and digital transformation. One of the initiatives to improve students' competencies is the implementation of the Student Competency Competition (Lomba Kompetensi Siswa/LKS), particularly in the* ***IT Software for Business*** *category, which emphasizes system analysis, software design, application development, database management, and business process implementation. This Community Service (Pengabdian kepada Masyarakat/PKM) activity aimed to support the judging process of the LKS at* ***SMKN 1 Menggala, Tulang Bawang Regency****, while promoting objective, transparent, accountable, and professional assessment practices. The activity was carried out through several stages, including coordination with the organizing committee, review of competition guidelines, preparation of assessment instruments based on national competency standards, observation of participants' performance, evaluation of competition outputs, and provision of constructive feedback to participants and teachers. The results demonstrated that the involvement of university lecturers as external judges significantly enhanced the credibility, fairness, and consistency of the assessment process. Furthermore, the activity facilitated knowledge exchange between higher education institutions and vocational schools regarding current technological developments and industry requirements. The judging process also served as an evaluation mechanism to identify students' strengths and areas for improvement in software development competencies, thereby providing valuable input for curriculum enhancement and learning strategies. In addition, this PKM activity strengthened institutional collaboration between universities and vocational schools as part of the implementation of the* ***Tri Dharma of Higher Education****, particularly in community engagement. Overall, the implementation of the LKS judging activity contributed to improving the quality of vocational education, strengthening students' technical and professional competencies, fostering industry-oriented learning, and supporting the development of highly skilled human resources capable of competing in the rapidly evolving digital economy.*

Katakunci:
pendidikan vokasi, Lomba Kompetensi Siswa, IT Software for Business, Pengabdian kepada Masyarakat, penjurian, kompetensi vokasi, pengembangan perangkat lunak, kolaborasi industri.

Abstrak: Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam mempersiapkan lulusan yang kompeten, adaptif, dan siap kerja untuk memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) di era Revolusi Industri 4.0 dan transformasi digital. Salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi siswa dilakukan melalui penyelenggaraan Lomba Kompetensi Siswa (LKS), khususnya pada bidang **IT Software for Business**, yang berfokus pada kemampuan analisis sistem, perancangan perangkat lunak, pengembangan aplikasi, pengelolaan basis data, serta implementasi proses bisnis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan mendukung pelaksanaan penjurian LKS di SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, sekaligus mendorong penerapan proses penilaian yang objektif, transparan, akuntabel, dan profesional. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi koordinasi dengan panitia penyelenggara, penelaahan pedoman lomba, penyusunan instrumen penilaian berdasarkan standar kompetensi nasional, observasi terhadap kinerja peserta, evaluasi hasil lomba, serta pemberian umpan balik yang konstruktif kepada peserta dan guru pembimbing. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa keterlibatan dosen sebagai juri eksternal memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kredibilitas, keadilan, dan konsistensi proses penilaian. Selain itu, kegiatan ini menjadi sarana pertukaran pengetahuan antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi mengenai perkembangan teknologi terkini serta kebutuhan dunia industri. Proses penjurian juga berfungsi sebagai media evaluasi untuk mengidentifikasi keunggulan dan aspek yang perlu ditingkatkan dalam kompetensi pengembangan perangkat lunak siswa, sehingga dapat menjadi masukan dalam penyempurnaan kurikulum dan strategi pembelajaran. Di samping itu, kegiatan PKM ini memperkuat kerja sama kelembagaan antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi sebagai implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada bidang pengabdian kepada masyarakat. Secara keseluruhan, pelaksanaan penjurian LKS memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan vokasi, memperkuat kompetensi teknis dan profesional siswa, mendorong pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan industri, serta mendukung pengembangan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di era ekonomi digital.

1. Pendahuluan

Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang siap kerja dan mampu bersaing di era globalisasi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan vokasi dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI)(Kurniawan & Suhartadi, 2021). Dalam menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 dan transformasi digital, penguasaan teknologi informasi menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa SMK. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan daya saing siswa SMK adalah melalui kegiatan Lomba Kompetensi Siswa (LKS). LKS merupakan ajang kompetisi yang diselenggarakan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah, kabupaten/kota, provinsi, hingga nasional. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mengasah keterampilan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

Bidang *IT Software for Business* merupakan salah satu cabang lomba dalam LKS yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak untuk kebutuhan bisnis. Dalam bidang ini, peserta dituntut untuk memiliki kemampuan dalam analisis kebutuhan sistem, perancangan aplikasi, pengembangan perangkat lunak, serta pengelolaan basis data (Anni Fatmawati , Suwarto, 2023)(Oktafiandi, 2025). Selain itu, peserta juga harus mampu memahami proses bisnis dan menerapkannya dalam solusi berbasis teknologi informasi. SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, sebagai salah satu sekolah kejuruan yang memiliki program keahlian di bidang teknologi informasi, turut berperan aktif dalam menyelenggarakan kegiatan LKS. Sekolah ini berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa melalui berbagai program unggulan, termasuk kompetisi LKS. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan potensi diri serta meningkatkan kesiapan dalam menghadapi dunia kerja. Dalam pelaksanaan LKS, proses penjurian merupakan salah satu tahapan yang sangat penting. Penjurian yang kompeten, profesional, dan memiliki integritas tinggi dalam melakukan penilaian.

Kegiatan penjurian ini dilaksanakan sebagai bagian dari Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh dosen. Melalui kegiatan ini, dosen dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan vokasi, sekaligus menjalin kerja sama dengan pihak sekolah. Dengan demikian, kegiatan penjurian LKS bidang *IT Software for Business* di SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan vokasi serta menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja. Laporan ini disusun untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai pelaksanaan kegiatan tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dunia kerja saat ini menuntut tenaga kerja yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan praktis yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan vokasi memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi tantangan tersebut. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui kegiatan kompetisi seperti Lomba Kompetensi Siswa (LKS). Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

Bidang *IT Software for Business* dalam LKS merupakan salah satu bidang yang sangat relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Perkembangan dunia bisnis yang semakin bergantung pada teknologi informasi menuntut adanya tenaga kerja yang mampu mengembangkan dan mengelola sistem informasi secara efektif (Dkk, 2024). Oleh karena itu, siswa yang mengikuti kompetisi ini diharapkan memiliki kemampuan dalam merancang dan mengembangkan aplikasi yang dapat mendukung proses bisnis.Pelaksanaan LKS di SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan siswa, tetapi juga guru, panitia, serta juri yang berasal dari kalangan akademisi. Keterlibatan dosen sebagai juri dalam kegiatan ini merupakan bagian

dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan penjurian ini, diharapkan dapat tercipta proses penilaian yang objektif, transparan, dan profesional. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi dosen dalam memahami kebutuhan industri serta perkembangan kompetensi siswa. Hal ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di perguruan tinggi.

Artikel ini disusun sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan PKM dalam bentuk penjurian LKS. Diharapkan artikel ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi berbagai pihak, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan vokasi di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut adanya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi tinggi di bidang teknologi(Asep Afandi, 2026). Namun, pada kenyataannya masih terdapat kesenjangan antara kompetensi lulusan SMK dengan kebutuhan dunia industri. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya pengalaman praktik, keterbatasan fasilitas, serta kurangnya keterlibatan industri dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui kegiatan Lomba Kompetensi Siswa (LKS). Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah keterampilan, meningkatkan pengalaman, serta mengukur kemampuan yang dimiliki. Namun, agar kegiatan ini dapat berjalan dengan efektif, diperlukan proses penjurian yang baik dan profesional. Dalam pelaksanaan LKS, seringkali ditemukan beberapa permasalahan, seperti kurangnya standar penilaian yang jelas, subjektivitas dalam penilaian, serta keterbatasan jumlah juri yang kompeten. Hal ini dapat mempengaruhi hasil penilaian dan menimbulkan ketidakadilan bagi peserta. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan pihak eksternal, seperti dosen, untuk membantu dalam proses penjurian.

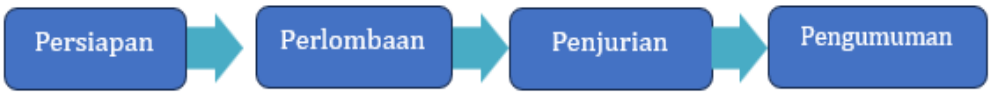
SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, sebagai salah satu sekolah yang menyelenggarakan LKS, juga menghadapi tantangan dalam memastikan kualitas penilaian. Keterlibatan dosen dalam kegiatan penjurian diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Dosen sebagai tenaga akademisi memiliki kompetensi dan pengalaman yang dapat mendukung proses penilaian secara objektif dan profesional. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana untuk meningkatkan kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah.

Melalui kerja sama ini, diharapkan dapat tercipta sinergi dalam meningkatkan kualitas pendidikan vokasi. Dosen dapat memberikan masukan terkait perkembangan teknologi dan kebutuhan industri, sementara sekolah dapat memberikan informasi terkait kondisi dan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, kegiatan penjurian LKS bidang *IT Software for Business* di SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, menjadi sangat penting untuk dilaksanakan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk menentukan pemenang lomba, tetapi juga sebagai sarana evaluasi dan pengembangan kompetensi siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan suatu laporan yang dapat menggambarkan secara jelas mengenai pelaksanaan kegiatan penjurian LKS sebagai bagian dari kegiatan PKM. Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa yang akan datang serta memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan vokasi di Indonesia.

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk penjurian Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Bidang IT Software for Business di SMKN 1 Menggala (Ahsana, 2025), Kabupaten Tulang Bawang dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur dengan empat tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap perlombaan, tahap penjurian, serta tahap pengumuman. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan kegiatan berjalan secara efektif, objektif, dan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang teknologi informasi. Keempat tahap bisa dilihat pada gambar diawah ini.



Gambar 1. Metode Kegiatan PKM.

Tahap pertama adalah tahap persiapan. Pada tahap ini, tim PKM melakukan koordinasi intensif dengan pihak sekolah, khususnya panitia penyelenggara LKS di SMKN 1 Menggala. Koordinasi dilakukan untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan kegiatan, mekanisme pelaksanaan lomba, serta pembagian peran antara panitia dan tim juri. Selain itu, dilakukan juga penentuan jadwal kegiatan yang mencakup waktu pelaksanaan lomba, durasi pengerjaan soal, hingga waktu pengumuman hasil (Santika et al., 2023).

Selanjutnya, pada tahap persiapan dilakukan penyusunan instrumen

penilaian yang akan digunakan dalam proses penjurian. Instrumen ini disusun berdasarkan standar kompetensi LKS bidang IT Software for Business yang mencakup berbagai aspek, seperti analisis kebutuhan sistem, desain perangkat lunak, implementasi program, pengujian aplikasi, serta dokumentasi hasil kerja. Setiap aspek dilengkapi dengan indikator penilaian yang jelas dan terukur sehingga dapat menjamin objektivitas dalam penilaian. Selain itu, tim PKM juga melakukan validasi terhadap soal atau tugas yang akan diberikan kepada peserta lomba. Soal dirancang sedemikian rupa agar mampu mengukur kemampuan peserta secara komprehensif, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap kerja. Tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan standar kompetensi siswa SMK serta perkembangan teknologi terkini di bidang IT Software for Business.

Tahap persiapan juga mencakup pengecekan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama perlombaan. Hal ini meliputi ketersediaan komputer, perangkat lunak pendukung, jaringan internet, serta fasilitas lainnya yang menunjang pelaksanaan lomba. Tim PKM bersama panitia memastikan bahwa seluruh fasilitas dalam kondisi siap digunakan untuk menghindari kendala teknis saat perlombaan berlangsung. Selain aspek teknis, dilakukan pula briefing atau pembekalan kepada tim juri. Kegiatan ini bertujuan untuk menyamakan pemahaman terkait kriteria penilaian, prosedur penjurian, serta etika dalam melakukan penilaian. Dengan adanya briefing ini, diharapkan seluruh juri dapat menjalankan tugasnya secara profesional, konsisten, dan adil.

Tahap kedua adalah tahap perlombaan. Pada tahap ini, kegiatan LKS dilaksanakan selama satu hari sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan yaitu tanggal 14 April 2026, dengan waktu perlombaan lima jam. Peserta lomba merupakan siswa yang telah melalui proses seleksi sebelumnya dan memiliki kemampuan di bidang IT Software for Business. Perlombaan dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dan kompetitif untuk mendorong peserta menampilkan kemampuan terbaiknya.

Dalam tahap perlombaan, peserta diberikan tugas atau studi kasus yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Tugas tersebut umumnya berupa pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan bisnis, seperti sistem pengelolaan data, aplikasi transaksi, atau sistem informasi sederhana. Peserta diharapkan mampu menganalisis permasalahan, merancang solusi, serta

mengimplementasikannya dalam bentuk aplikasi yang fungsional. Selama perlombaan berlangsung, peserta bekerja secara mandiri dengan memanfaatkan perangkat dan software yang telah disediakan. Mereka dituntut untuk menunjukkan kemampuan berpikir logis, kreativitas, serta ketelitian dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, kemampuan manajemen waktu juga menjadi faktor penting karena peserta harus menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Tim PKM sebagai bagian dari tim juri melakukan pengawasan selama proses perlombaan berlangsung.

Tahap ketiga adalah tahap penjurian. Pada tahap ini, tim PKM secara aktif melakukan penilaian terhadap kinerja dan hasil kerja peserta. Penilaian dilakukan berdasarkan instrumen yang telah disusun pada tahap persiapan, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara objektif dan transparan. Penilaian dalam LKS bidang IT Software for Business tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang dilakukan oleh peserta (Setianama & Tyas, 2023). Oleh karena itu, penjurian dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu penilaian proses dan penilaian produk. Penilaian proses meliputi aspek cara kerja peserta, penggunaan tools, serta kemampuan dalam mengatasi kendala selama pengerjaan tugas. Sedangkan penilaian produk meliputi kualitas aplikasi yang dihasilkan, fungsionalitas sistem, serta kesesuaian dengan kebutuhan yang diberikan.

Beberapa aspek utama yang menjadi fokus dalam penilaian antara lain kemampuan analisis sistem, desain aplikasi, implementasi program, pengujian sistem, dan dokumentasi. Selain itu, aspek sikap kerja seperti kedisiplinan, kerapihan, dan tanggung jawab juga turut menjadi bagian dari penilaian. Setiap juri memberikan nilai secara independen berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Nilai yang diberikan kemudian direkapitulasi untuk mendapatkan hasil akhir. Untuk menjaga objektivitas, proses penilaian dilakukan secara transparan dan terbuka, serta didukung dengan bukti hasil kerja peserta. Setelah seluruh proses penilaian selesai, dilakukan diskusi atau rapat pleno juri untuk menyepakati hasil penilaian. Dalam rapat ini, setiap juri menyampaikan hasil penilaiannya serta memberikan pertimbangan terkait penentuan pemenang. Diskusi dilakukan secara objektif untuk memastikan dan mencerminkan kemampuan peserta.

Tahap keempat adalah tahap pengumuman. Pada tahap ini, hasil penilaian yang telah disepakati oleh tim juri diumumkan kepada seluruh peserta dan pihak

terkait. Pengumuman dilakukan secara resmi oleh panitia penyelenggara dalam sebuah acara penutupan kegiatan LKS. Dalam tahap pengumuman, disampaikan peringkat peserta berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan. Peserta dengan nilai tertinggi ditetapkan sebagai pemenang, diikuti oleh peserta dengan peringkat berikutnya. Selain itu, dapat pula diberikan penghargaan khusus bagi peserta yang menunjukkan keunggulan tertentu, seperti inovasi terbaik atau desain terbaik.

Pengumuman hasil lomba tidak hanya bertujuan untuk menentukan pemenang, tetapi juga sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan kerja keras seluruh peserta. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi motivasi bagi siswa untuk terus meningkatkan kompetensinya di bidang IT Software for Business. Setelah pengumuman, tim PKM memberikan umpan balik kepada peserta dan pihak sekolah. Umpan balik ini berisi evaluasi terhadap kinerja peserta serta rekomendasi untuk pengembangan kompetensi di masa mendatang. Dengan adanya umpan balik ini, diharapkan siswa dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan mereka sehingga dapat melakukan perbaikan di masa yang akan datang. Secara keseluruhan, metode pelaksanaan PKM ini dirancang untuk menciptakan proses penjurian yang profesional, objektif, dan transparan. Keempat tahapan yang dilalui, yaitu persiapan, perlombaan, penjurian, dan pengumuman, saling berkaitan dan mendukung keberhasilan kegiatan secara menyeluruh.

Melalui metode ini, diharapkan kegiatan LKS tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di bidang teknologi informasi. Dengan demikian, pelaksanaan PKM ini memberikan manfaat yang luas, baik bagi siswa, sekolah, maupun tim PKM. Siswa memperoleh pengalaman dan peningkatan kompetensi, sekolah mendapatkan evaluasi terhadap proses pembelajaran, dan tim PKM dapat berkontribusi secara langsung dalam pengembangan pendidikan kejuruan

3. Hasil

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk penjurian Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Bidang IT Software for Business di SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang telah dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, perlombaan, penjurian, dan pengumuman. Koordinasi awal dilakukan pihak sekolah mengirimkan surat permohonan dosen sebagai juri ke Instansi kampus kemudian kampus membalas dengan kesediaan dosen kampus untuk menjadi Juri yang disertakan surta tuga (berkas terlampir). Kegiatan ini melibatkan berbagai pihak, antara lain siswa sebagai peserta lomba, guru sebagai panitia, serta tim PKM yang berperan sebagai juri.

Pada tahap persiapan, kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim PKM dan pihak sekolah guna memastikan kesesuaian persepsi terkait pelaksanaan kegiatan. Dalam tahap ini dilakukan pembahasan mengenai teknis pelaksanaan lomba, penyusunan jadwal, serta penentuan kriteria penilaian yang akan digunakan. Instrumen penilaian yang disusun telah mengacu pada standar kompetensi LKS bidang IT Software for Business, yang mencakup aspek analisis sistem, desain aplikasi, Skema Database, implementasi program, pengujian, serta dokumentasi. Selain itu, pada tahap persiapan juga dilakukan pengecekan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung(Ferriatman, 2021). Fasilitas seperti komputer, perangkat lunak pendukung, dan jaringan internet dipastikan dalam kondisi baik dan siap digunakan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kendala teknis yang dapat menghambat jalannya perlombaan.

detail_transaksi

Column	Type	Attributes	Null	Default	Extra	Links to	Comments	MIME
id	int(11)		No		auto_increment			
transaksi_id	int(11)		Yes	NULL		-> transaksi.id ON UPDATE RESTRICT ON DELETE CASCADE		
produk_id	int(11)		Yes	NULL		-> produk.id ON UPDATE RESTRICT ON DELETE RESTRICT		
qty	int(11)		No					
harga	decimal(12, 2)		Yes	NULL				
subtotal	decimal(12, 2)		Yes	NULL				

Gambar 2. Skema Database.

Pada tahap perlombaan, peserta menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang tinggi. Seluruh peserta mengikuti kegiatan sesuai dengan aturan

yang telah ditetapkan oleh panitia. Tugas yang diberikan kepada peserta berupa pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan bisnis yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Tugas ini dirancang untuk mengukur kemampuan peserta secara komprehensif, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi sistem (Oktafiandi, 2025). Selama proses perlombaan berlangsung, peserta bekerja secara mandiri dan berusaha menyelesaikan tugas dengan sebaik mungkin. Terlihat adanya variasi dalam kemampuan peserta, baik dari segi kecepatan maupun kualitas hasil kerja. Beberapa peserta mampu menyelesaikan tugas dengan hasil yang sangat baik, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan, terutama dalam memahami kebutuhan sistem dan mengimplementasikan fitur secara lengkap. Suasana peserta lomba bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Peserta Lomba.

Pada tahap penjurian, tim PKM melakukan penilaian secara objektif dan transparan dengan mengacu pada instrumen yang telah disusun sebelumnya (Syaddam1, 2024). Penilaian dilakukan terhadap dua aspek utama, yaitu proses kerja dan hasil akhir. Dalam penilaian proses, juri mengamati cara peserta bekerja, penggunaan tools, serta kemampuan dalam mengatasi kendala. Sedangkan pada penilaian hasil, juri menilai kualitas aplikasi yang dihasilkan, kesesuaian dengan kebutuhan, serta kerapihan dan kelengkapan dokumentasi. Skema penilaian dan proses penilai dari juri bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

SKEMA PENILAIAN

No	Komponen	Bobot
1	Database & Relasi	20
2	Master Data	15
3	Transaksi Penjualan	25

Gambar 4. Skema Penilaian.



Gambar 5. Juri Proses Penilaian.

Hasil penilaian tertinggi ke terendah adalah 84, 75, 60 dan 50, ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki kemampuan yang cukup baik dalam aspek implementasi program. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam membangun aplikasi yang dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Namun demikian, masih terdapat kelemahan pada aspek analisis kebutuhan dan dokumentasi. Banyak peserta yang belum mampu mendefinisikan kebutuhan sistem secara jelas dan menyusun dokumentasi secara sistematis. Selain itu, beberapa peserta juga menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan aplikasi yang memiliki nilai tambah, seperti tampilan antarmuka yang menarik dan fitur tambahan yang inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Pada tahap pengumuman, hasil penilaian disampaikan secara terbuka kepada seluruh peserta. Penentuan pemenang dilakukan berdasarkan nilai tertinggi yang diperoleh dari hasil penilaian juri (Oktafiandi et al., 2022). Selain itu,

peserta juga diberikan umpan balik mengenai kelebihan dan kekurangan mereka sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan kompetensi di masa yang akan datang. Ad pun juara 1 diraih oleh peserta yang benama Muhammad Ferdiansyah dari SMKN 1 Banjar Margo, juara 2 diraih oleh peserta yang bernama Nur Sams Widi Putra dari SMK Al Iman, Jaura 3 diaraih oleh Dio Andika dari SMKN1 Rawajitu Selatan dan hapan 1 diraih oleh Ridho Zuldian dari SMK Darusalam Syafaat (berita acara telampir). Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa PKM dalam bentuk penjurian LKS ini telah berjalan dengan baik dan mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang IT Software for Business. Setelah sesi pengumuman langsung dilanjutkan sesi penutupan oleh koordinator panitia IT software for Business yaitu Bapak Fajrul Islam, M.Pd., seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6. Sesi Pengumuman Juara.



Gambar 7. Foto bersama disesi penutupan

4. Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa kegiatan penjurian

LKS memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas kompetensi siswa, khususnya di bidang IT Software for Business. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi dan pembelajaran bagi siswa SMKN dan swasta di lingkungan Tulang Bawang.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, dapat diketahui bahwa kemampuan peserta dalam aspek implementasi program relatif lebih baik dibandingkan dengan kemampuan analisis dan perancangan sistem. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran di sekolah lebih banyak menekankan pada praktik pemrograman dibandingkan dengan pemahaman konsep dan analisis sistem. Padahal, kemampuan analisis merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak. Kurangnya kemampuan dalam analisis kebutuhan sistem dapat berdampak pada hasil akhir yang kurang optimal. Beberapa peserta terlihat mengalami kesulitan dalam memahami kebutuhan pengguna dan menerjemahkannya ke dalam bentuk sistem yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan pembelajaran yang berfokus pada analisis sistem, seperti penggunaan metode studi kasus atau pembelajaran berbasis proyek. Selain aspek analisis, dokumentasi juga menjadi salah satu kelemahan yang ditemukan pada peserta. Banyak peserta yang belum mampu menyusun dokumentasi dengan baik, baik dari segi struktur maupun isi. Padahal, dokumentasi merupakan bagian penting dalam pengembangan perangkat lunak yang berfungsi sebagai panduan dalam penggunaan dan pengembangan sistem di masa depan. Dari sisi penjurian, penggunaan instrumen penilaian yang terstruktur terbukti mampu meningkatkan objektivitas dan transparansi. Setiap juri memiliki pedoman yang jelas dalam memberikan nilai, sehingga hasil penilaian lebih konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini menunjukkan bahwa penyusunan instrumen penilaian yang baik merupakan faktor penting dalam keberhasilan kegiatan penjurian.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Adanya kompetisi mendorong siswa untuk lebih serius dalam belajar dan meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, pengalaman mengikuti lomba juga memberikan wawasan baru bagi siswa mengenai standar kompetensi yang harus mereka capai. Dari perspektif sekolah, kegiatan ini memberikan manfaat dalam bentuk evaluasi terhadap proses pembelajaran. Hasil penilaian dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki metode pembelajaran yang telah diterapkan.

Sekolah dapat mengidentifikasi kelemahan siswa dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kompetensi mereka.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu yang diberikan kepada peserta. Beberapa peserta belum dapat menyelesaikan tugas secara optimal karena waktu yang tersedia tidak mencukupi. Selain itu, terdapat juga perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara peserta yang mempengaruhi hasil kerja. Kendala lainnya adalah masih adanya keterbatasan dalam penguasaan tools atau software tertentu yang digunakan dalam perlombaan. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan pelatihan dan pembinaan kepada siswa agar mereka lebih siap dalam menghadapi kompetisi. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan perencanaan yang lebih matang pada kegiatan selanjutnya. Penyesuaian tingkat kesulitan soal dan alokasi waktu yang lebih proporsional perlu dilakukan agar seluruh peserta memiliki kesempatan yang sama untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, perlu juga dilakukan pembinaan yang lebih intensif kepada siswa sebelum mengikuti lomba.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas kompetensi siswa serta memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah. Kegiatan ini juga menjadi salah satu bentuk implementasi nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penjurian LKS Bidang IT Software for Business di SMKN 1 Menggala telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif. Ke depan, kegiatan ini diharapkan dapat terus dikembangkan dengan inovasi yang lebih baik sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan kejuruan di bidang teknologi informasi.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk penjurian Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Bidang IT Software for Business di SMKN 1 Menggala, Kabupaten Tulang Bawang, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan baik, terstruktur, dan sesuai dengan

tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, perlombaan, penjurian, dan pengumuman.

Pada tahap persiapan, koordinasi antara tim PKM dan pihak sekolah berlangsung secara efektif sehingga seluruh kebutuhan kegiatan dapat dipenuhi dengan baik. Instrumen penilaian yang disusun telah mengacu pada standar kompetensi LKS dan mampu menjadi pedoman dalam proses penjurian secara objektif dan transparan. Selain itu, kesiapan sarana dan prasarana turut mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan.

Pada tahap perlombaan, peserta menunjukkan antusiasme dan semangat kompetitif yang tinggi. Kegiatan lomba mampu menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan dan menunjukkan kemampuan mereka di bidang IT Software for Business. Tugas yang diberikan juga dinilai relevan dalam mengukur kemampuan peserta, baik dari aspek analisis, perancangan, maupun implementasi sistem.

Pada tahap penjurian, proses penilaian dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan. Penilaian mencakup aspek proses dan hasil kerja peserta, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat kompetensi siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki kemampuan yang cukup baik dalam implementasi program, meskipun masih terdapat beberapa kelemahan pada aspek analisis dan dokumentasi.

Pada tahap pengumuman, hasil lomba disampaikan secara terbuka dan transparan kepada seluruh peserta. Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan pemenang, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi seluruh peserta. Umpan balik yang diberikan oleh tim juri diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi siswa untuk meningkatkan kompetensi mereka di masa yang akan datang.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi siswa, khususnya di bidang IT Software for Business. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan. Dengan

demikian, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

6. Pengakuan

Pada kesempatan ini tim pengabdian ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ferdayana, S.Pd. M.Pd.I, selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Menggala sebagai tuan rumah penyelenggaraan Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK Tingkat Kab. Tulang Bawang Tahun 2026 dan Bapak Fajrul Islam, M.Pd, selaku Koordinator Kegiatan Lomba LKS bidang IT Software For Business, Bapak Dr. Eko Subiyanto, S.ST., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Bapak Eka Sefriyanto, S.Kom., M. Kom. selalu Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyaakat (LPPM) Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa dian Cipta Cendikia (ITBA DCC), yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian serta para guru pendamping siswa didik, adik-adik peserta lomba yang sangat antusias, tidak ketinggalan juga semua personil yang turut berperan aktif dalam mensukseskan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

7. Referensi

Ahsana, J. (2025). Pendampingan dan Penjurian Kegiatan Lomba LKS IT Software dan Web Development Siswa SMK Wilayah Purworejo Tahun 2025. 3(1), 37–42. https://doi.org/10.59395/ahsana.v3i1.379

Anni Fatmawati , Suwarto, dan W. (2023). PENINGKATAN KOMPETENSI PRA LOMBA KOMPETENSI SISWA (LKS) BIDANG AUTOMOBILE TECHNOLOGY KEPADA SISWA SMK MUHAMMADIYAH LOAJANAN KUTAI KARTANEGARA KALIMANTAN TIMUR. 9(3), 665–673.

Asep Afandi, D. (2026). Pelatihan Editing Web Bagi Siswa Siswi SMK Negeri dan Swasta Selampung Utara. 2(5), 13–30.

Dkk, N. Q. (2024). Implementasi Kegiatan Lomba Penyaluran Bakat Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Minat Siswa Di SMAN 1 Enrekang Pada Masa Pendemi. 4.

Ferriatman. (2021). RANCANGAN SISTEM PENILAIAN LOMBA-LOMBA DI

DIREKTORAT SMA, KEMENDIBUD BERBASIS JAVA. 1377–1382.

Kurniawan, S., & Suhartadi, S. (2021). Faktor yang Menentukan Kesuksesan Siswa dalam Menjuarai Lomba Kompetensi Siswa. 1313–1320.

Oktafiandi, H. (2025). Pengabdian Masyarakat Juri Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Mata Lomba It Network Systems Administration Kabupaten Purworejo Tahun 2024. 1(1), 22–27.

Oktafiandi, H., Ayuningtyas, P., Mauludin, L. A., Oktafiandi, H., Ayuningtyas, P., & Mauludin, L. A. (2022). PENJURIAN LOMBA IT SOFTWARE SOLUTION FOR BUSINESS DALAM LOMBA KOMPETENSI SISWA SMK KABUPATEN PURWOREJO TAHUN 2021 THE JUDGING OF IT SOFTWARE SOLUTION FOR BUSINESS IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS COMPETENCE COMPETITION IN PURWOREJO IN THE YEAR OF 2021. 2(1), 1–9.

Santika, A., Simanjuntak, E. R., Amalia, R., & Kurniasari, S. R. (2023). Peran pendidikan sekolah menengah kejuruan dalam memposisikan lulusan siswanya mencari pekerjaan 1.2.3.4. 6356.

Setianama, M., & Tyas, F. A. (2023). Penjurian Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Bidang IT Network System Administrator Tingkat Kabupaten Brebes Tahun 2022. 2(2), 1–6.

Syaddam1, H. (2024). PENJURIAN LOMBA KOMPETENSI SISWA SMK BIDANG WEB TECHNOLOGIES WILAYAH KALIMANTAN UTARA. 4(3), 107–118.