

PENGABDIAN SEBAGAI DEWAN JURI LOMBA KOMPETENSI SISWA (LKS) WEB TECHNOLOGIES & IT SOFTWARE TINGKAT KOTA SURAKARTA

Muqorobin¹, Bramasto Wiryawan Yudanto², Dziky Ridhwanullah³

¹Fakultas Teknologi Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia

²STMIK Sinar Nusantara Surakarta

³STMIK Sinar Nusantara Surakarta

Alamat Korespondensi: Jl. Slamet Riyadi No. 361 Windan, Makamhaji, Kartasura, Sukoharjo

E-mail: ¹⁾robbyaullah@gmail.com, ²⁾bramasto@sinus.ac.id, ³⁾dzikyr@sinus.ac.id

Abstrak

Lomba Kompetensi Siswa adalah kompetisi tahunan antar siswa pada jenjang SMK sesuai bidang keahlian yang diajarkan pada SMK peserta. LKS ini setara dengan OSN (Olimpiade Sains Nasional) yang diadakan di SMP/SMA. Kegiatan ini merupakan salah satu bagian dari rangkaian seleksi untuk mendapatkan siswa-siswi terbaik dari seluruh Indonesia yang akan dibimbing lebih lanjut oleh tim bidang kompetisi masing-masing dan akan diikutsertakan pada kompetisi keahlian tingkat internasional. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui kegiatan lomba LKS ini adalah Tim Pengabdian berkontribusi sebagai dewan juri dalam mata lomba web teknologi dan IT software. peran dewan juri sebagai pusat penentu lomba LKS tingkat kota, sehingga hasil seleksi siswa terbaik akan mewakili kota surakarta untuk masuk lomba di tingkat provinsi jawa tengah. Hasil akhir dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah suatu keputusan dari dewan atas proses penilaian lomba dalam menentukan pemenang lomba LKS tingkat kota surakarta.

Abstract

Student Competency Competition is an annual competition between students at the SMK level according to the area of expertise taught at participating SMKs. This LKS is equivalent to OSN (National Science Olympiad) which is held in SMP/SMA. This activity is one part of a series of selections to get the best students from all over Indonesia who will be further guided by their respective competition teams and will be included in international skill competitions. The purpose of community service activities carried out through this LKS competition activity is for the Trial Team to contribute as a jury in the web technology and IT software competitions. the role of the jury as the center for determining the LKS competition at the city level, so that the results of the selection of the best students will represent the city of Surakarta to enter the competition at the provincial level of Central Java. The final result of this community service activity is a decision from the council on the competition assessment process in determining the winner of the Surakarta City LKS competition.

Kata kunci : Juri Lomba, LKS, Web Teknologi, IT Software

1. PENDAHULUAN

Lomba Kompetensi Siswa adalah kompetisi tahunan antar siswa pada jenjang SMK sesuai bidang keahlian yang diajarkan pada SMK peserta. LKS ini setara dengan OSN (Olimpiade Sains Nasional) yang diadakan di SMP/SMA. Kegiatan ini merupakan salah satu bagian dari rangkaian seleksi untuk mendapatkan siswa-siswi terbaik dari seluruh Indonesia yang akan dibimbing lebih lanjut oleh tim bidang kompetisi masing-masing dan akan diikutsertakan pada kompetisi keahlian tingkat internasional (Dinas Pendidikan, 2021).

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui kegiatan lomba LKS ini adalah Tim Pengabdian berkontribusi sebagai dewan juri dalam mata lomba web teknologi dan IT software. peran dewan juri sebagai pusat penentu lomba LKS tingkat kota, sehingga hasil seleksi siswa terbaik akan mewakili kota surakarta untuk masuk lomba di tingkat provinsi jawa tengah. Salah satu dari 4 pilar utama visi Indonesia tahun 2045 adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (Imu Pengetahuan dan Teknologi), dengan peningkatan taraf Pendidikan rakyat Indonesia secara merata, peran kebudayaan dalam pembangunan, sumbangan IPTEK (Imu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, dalam

peningkatan pendidikan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) merata pada era digitalisasi ini, siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut tidak saja harus menguasai penggunaan peralatan digital tetapi juga wajib menguasai softskill yang mumpuni. Karena IPTEK dan komunikasi saling terkait dan tidak bisa dipisahkan, maka pada era digitalisasi disruptif, akan ada pekerjaan baru yang tercipta dan pekerjaan konvensional yang akan hilang. Untuk itu, siswa SMK harus senantiasa meningkatkan kualitas diri dan penguasaan keterampilan agar dapat memenuhi tuntutan pasar kerja, baik di masa kini maupun di masa yang belum kita prediksi. Pekerjaan – pekerjaan yang selama ini dikerjakan yang sudah ada akan digantikan oleh sistem Artificial Intelligence (AI), otomatisasi atau robot yang dapat mengambil alih beberapa peran kerja manusia. Namun secanggih-canggihnya kemajuan IPTEK, hal yang pasti muskil digantikan oleh AI adalah softskills seperti Komunikasi & Empati, Berpikir Kritis, Kreatifitas, Strategi, Pengelolaan Teknologi, instalasi dan maintenance, keterampilan fisik, dan visi & imajinasi. Era digitalisasi maupun otomasi, dapat mengubah struktur ekonomi maupun tenaga kerja di Indonesia, kecuali beberapa pekerjaan yang sulit diotomasi misalnya kemampuan softskills (berinteraksi dengan orang lain dan keahlian khusus).

Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK Tingkat Nasional XXX Tahun 2022 ini akan berbeda dengan LKS pada umumnya, dengan munculnya pandemi Covid-19 mendorong Indonesia untuk berubah dan tidak lagi menjalankan pola-pola yang lama. Seluruh lomba-lomba yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional dilakukan secara daring dengan memperhatikan protokol kesehatan Covid-19. Sisi baik dari tantangan ini adalah siswa SMK diajak untuk bersahabat dan berkolaborasi dengan teknologi daring. Pusat Prestasi Nasional melakukan pembaharuan dengan melaksanakan LKS 2022 secara daring dan offline. LKS Tingkat Nasional Tahun 2020 melombakan sebanyak 42 bidang lomba. Diharapkan pada masa pandemi Covid-19 tidak mengurangi semangat siswa untuk berprestasi. Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ikut mendukung pengembangan kualitas SMK dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan memenuhi Visi Indonesia 2045. LKS Tingkat Nasional Tahun 2020 adalah salah satu kegiatan untuk mendorong semangat berprestasi peserta didik SMK yang diadakan setiap tahun dan sebagai upaya mempromosikan lulusan SMK kepada dunia usaha/dunia industri serta pemangku kepentingan lainnya (Kemendibud, 2013).

Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan asset bangsa yang diharapkan mampu menguasai pengetahuan, pemahaman dan penguasaan keahlian, sehingga lulusan SMK memiliki kemampuan handal berstandar nasional maupun internasional sesuai dengan visi Indonesia tahun 2045 adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dengan peningkatan taraf Pendidikan rakyat Indonesia secara merata, peran kebudayaan dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang memiliki tingkat pendidikan diatas rata-rata terbukti telah menyebarnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat di kota tersebut. terdapat 74 sekolah yang ada di kota surakartanya menunjukkan bahwa pendidikan di kota surakarta telah berkembang pesat. Dalam memenuhi target kota pendidikan maka diselenggarakan lomba LKS tingkat kota surakarta. Terjadinya pandemi Covid19 sejak tahun 2022 mengharuskan semua pihak beradaptasi agar tetap dapat menjalankan program yang telah direncanakan, tahun 2022 ini pun pandemi masih berlangsung, maka bidang lomba kompetensi siswa SMK (LKS-SMK) di Kota Surakarta.

Pada tahun 2022, Dinas Pendidikan Kota Surakarta telah melaksanakan pembukaan kegiatan LKS SMK ke-30 Tingkat Kota Surakarta bertempat di SMK Negeri 6 Surakarta. Pelaksanaan LKS SMK Tingkat Kota Surakarta di lakukan secara offline dengan penggunaan protocol kesehatan yang ketat (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2014).

Kegiatan ini dibuka oleh Kepala Sekolah SMK Negeri 6 Surakarta di ruang Laboratorium Komputer. Dalam arahnya Kepala Sekolah SMK Negeri 6 Surakarta menyampaikan bahwa Lomba Kompetensi Siswa (LKS-SMK) adalah merupakan upaya dan perwujudan dari unjuk kerja dan dalam rangka pembinaan terhadap peserta didik SMK dalam mencapai kompetensi yang dipersyaratkan sehingga LKS-SMK ini akan menjadi bahan untuk mengukur mutu dan menjadi daya saing lulusan, menuju SDM yang unggul nantinya.

Sementara itu pelaksanaan LKS SMK Tingkat Kota Surakarta ini di selenggarakan secara langsung/tatap muka setiap cabang lomba, di selenggarakan dari tanggal 16 Maret 2022. Cabang lomba yang di pertandingkan terdiri dari Bidang Lomba Web Teknologi dan IT Software.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat pada acara lomba kegiatan siswa (LKS) tingkat kota menggunakan metode pelaksanaan sebagai berikut:

a. Sasaran Pengabdian

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah SMK Negeri 6 Surakarta pada bidang lomba Web Teknologi dan IT Software. Saran Lomba yakni Seluruh Sekolah se-Surakarta sesuai bidang lomba.

b. Metode Penilaian

Metode Penilaian yang dilakukan dalam kegiatan penjurian lomba LKS tingkat Kota Surakarta dilakukan sesuai dengan rubrik penilaian dari panitia lomba, Penilaian ditekankan pada Proses Pembuatan Project sampai pada hasil project yang telah dibuat. Hasil terbaik akan diambil 3 juara, sedangkan untuk juara 1 akan dipilih untuk mewakili dari kota Surakarta untuk masuk lomba tingkat provinsi.

c. Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian masyarakat pada lomba kegiatan siswa (LKS) dibidang Web Teknologi dan IT Software (Djojonegoro, 1998).

d. Metode Kegiatan

Proses penjurian kegiatan lomba kompetensi siswa (LKS) yang diselenggarakan tingkat Kota Surakarta di SMK Negeri 6 Surakarta. Pada bidang lomba Web Teknologi terdapat 6 sekolah. Untuk setiap sekolah mengirimkan 3 siswa dalam mengikuti lomba Web Teknologi. Proses kegiatan lomba dilaksanakan dari pagi sampai sore. Hasil penilaian dititik beratkan pada proses pembuatan web sampai hasil produk web yang dihasilkan oleh masing-masing peserta lomba. Pada Lomba LKS bidang IT Software mengirimkan 5 sekolah. Kegiatan lomba dimulai dari pagi sampai sore. Bidang lomba ini fokus pada pembuatan Aplikasi Dekstop. Hasil penilaian dititik beratkan pada proses pembuatan project serta fungsi dari fitur aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Tingkat Kota Surakarta yang dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2022 di SMK Negeri 6 Surakarta telah berjalan dengan baik. Terdapat dua bidang lomba IT yakni Web Teknologi dan IT Software. Kedua bidang lomba tersebut didalamnya terdapat mekanisme lomba yang telah ditetapkan oleh panitia lomba.

1. Deskripsi Bidang Lomba

a. Lomba Web Technologies

Web Technologies mencakup berbagai keterampilan dan disiplin dalam produksi dan pemeliharaan situs web. Keterampilan yang dibutuhkan developer web sangat beragam, seringkali sulit bagi developer untuk unggul dalam semua aspek. Akibatnya, tim dapat mengikuti proses desain web, dengan setiap anggota tim memiliki kekuatan, spesialisasi, dan peran masing-masing dalam proses pengembangan.

Design melibatkan penerapan solusi spesifik yang mengikuti aturan dan tujuan bisnis yang dideskripsikan oleh klien. Web Designer mengembangkan hubungan profesional dengan klien mereka, berinteraksi untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang persyaratan, dan mengubahnya menjadi spesifikasi situs web. Desain dan kemampuan komunikasi yang kuat, ditambah dengan teknik penelitian dan pemahaman khalayak target, pasar dan tren, akan memastikan kepuasan dan kredibilitas klien awal untuk Web Designer (Muqorobin, 2021).

Setelah menyelesaikan perencanaan dan perancangan situs web, Web Designer kemudian mengintegrasikan situs web dengan alat dan platform pihak ketiga. Selama proses pengembangan web designer menerapkan desain, menggunakan keterampilan pemrograman mereka untuk menciptakan fungsionalitas dinamis, tes, dan debug situs web dengan menggunakan berbagai perangkat. Tren saat ini adalah untuk juga mengintegrasikan situs web dengan media sosial untuk memanfaatkan platform pemasaran online yang ada. Semua keterampilan ini mungkin berlaku sama untuk desain ulang atau upgrade dari situs web yang ada.

Perancang Web memiliki banyak kesempatan kerja. Ini bisa berkisar dari menjadi freelancer atau pengusaha, dipekerjakan oleh biro iklan dan perusahaan pengembangan web serta berbagai jenis organisasi lainnya. Posisi Web Designer mungkin luas dalam lingkup atau spesialisasi di bidang seperti desain grafis untuk Web, desain antarmuka pengguna, desain pengalaman pengguna digital,

pengembangan front end, pengembangan back end, pengembang sistem manajemen konten serta manajemen klien dan proyek.

Peran apa pun yang dipilih oleh Perancang Web untuk mengambil spesialisasi di dalamnya, mereka memerlukan akses ke fasilitas TIK, perpustakaan sumber terbuka, dan kerangka kerja. Perancang Web berperforma tinggi mungkin memiliki keahlian web-related yang luas atau khusus. Mereka harus memahami nilai artistik, memiliki kemampuan mendesain antarmuka pengguna yang solid, keterampilan pemrograman, dan bertanggung jawab secara pribadi karena selalu berada digaris depan tren dan teknologi web. Mereka juga harus responsif terhadap klien dan memiliki kemampuan untuk bekerja dalam tim dan kelompok terstruktur dan tidak terstruktur. Kualitas ini memungkinkan Web Designer untuk berkontribusi dan memanfaatkan aspek teknologi komunikasi modern yang berkembang pesat ini.

b. IT Software

Pekembangan pesat pada era globalisasi saat ini sebagian besar dipengaruhi oleh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini mendorong pakar IT semakin dibutuhkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam menyediakan solusi perangkat lunak untuk bisnis.

Pengembangan solusi perangkat lunak untuk meningkatkan produktivitas bisnis akan melibatkan banyak keterampilan dan disiplin ilmu yang berbeda. Kunci untuk pengembangan ini adalah kesadaran akan sifat industri yang berubah dengan cepat dan kemampuan untuk mengikuti laju perubahan yang cepat.

IT software solution profesional selalu bekerja sama dengan klien untuk memodifikasi sistem yang ada atau membuat sistem baru. Mereka dapat memodifikasi perangkat lunak dan mengintegrasikannya ke dalam sistem yang ada. Mereka sering bekerja sebagai bagian dari tim profesional perangkat lunak yang bertanggung jawab untuk spesifikasi kebutuhan, analisis dan desain sistem, konstruksi, pengujian, pelatihan, dan implementasi, serta pemeliharaan sistem perangkat lunak bisnis (Muqorobin, 2020).

Tugas yang dilakukan oleh para profesional solusi perangkat lunak IT tidak terbatas pada hal-hal berikut :

- ✓ Meninjau sistem yang berjalan saat ini dan menyajikan ide untuk peningkatan proses, termasuk analisis manfaat biaya.
- ✓ Analisis dan menentukan kebutuhan pengguna.
- ✓ Membuat spesifikasi rinci untuk sistem baru atau untuk modifikasi sistem yang ada
- ✓ Mengembangkan sistem perangkat lunak dan uji solusi perangkat lunak secara menyeluruh.
- ✓ Mengintegrasikan beberapa sistem dan perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan industri.
- ✓ Mempersiapkan materi pelatihan pengguna, melatih pengguna, dan menyajikan solusi perangkat lunak kepada pengguna.
- ✓ Melakukan instalasi, menerapkan, dan maintenance sistem perangkat lunak.
- ✓ IT Software solutions profesional dapat digunakan pada perusahaan besar, menengah, dan kecil sebagai insinyur perangkat lunak; diperusahaan konsultan sebagai konsultan, dan di perusahaan perangkat lunak sebagai kontraktor.
- ✓ Mereka dapat menjalankan berbagai peran termasuk dalam peran pengembangan untuk menyesuaikan solusi perangkat lunak, peran pendukung untuk mengoperasikan sistem, peran analisis bisnis untuk memberikan solusi untuk menyederhanakan dan mengotomatisasi operasional rutin dan kegiatan bisnis, serta peran pelatihan untuk melatih pengguna dalam menggunakan perangkat lunak aplikasi.

2. Kualifikasi Spesifikasi Komputer

Dalam pelaksanaan lomba LKS diperlukan kualifikasi spesifikasi komputer yang memadai agar proses kegiatan perlombaan dapat berjalan dengan lancar. Adapun kualifikasi spesifikasi komputer yang digunakan dalam lomba seperti ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi Kualifikasi Komputeri

Nama Alat	Spesifikasi	Jumlah
-----------	-------------	--------

Komputer PC	<ul style="list-style-type: none"> • (Intel Core i7 4790, 3.6 Ghz up to • 4.0 Ghz • DDR3 8 GB • HDD 500 GB Sata • DVD-RW • VGA Intel • Lan • Keyboard dan Mouse Optic • LCD 18.5" • Sistem Operasi Windows 10 	11
Windows 10	Windows 10 32/64 Bit	11
Microsoft Office Word, Power Point, Excel	-	11
Adobe Photoshop/ilustrator	-	11
XAMPP	-	11
Notepad ++ / Visual Studio Code / Sublime	-	11
CMS Wordpress	-	11
Framework Laravel, JQuery	-	11
SQL Server Express 2022	-	11
XAMPP	-	11

3. Proses Kegiatan Lomba

Kegiatan lomba LKS tahun 2022 tingkat kota Surakarta dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surakarta dengan dihadiri oleh 11 Sekolah SMK se-Surakarta. Terdapat dua jenis mata lomba yaitu Lomba LKS Bidang Web Teknologi dan Lomba LKS Bidang IT Software. Adapun tahapan pelaksanaan lomba dilaksanakan sebagai berikut (Fatchurrohman, 2012):

- a. Melaksanakan Teknikal Meeting yakni 2 hari sebelum pelaksanaan lomba dilakukan kegiatan persiapan dan penjelasan teknis lomba dengan mengumpulkan seluruh pendaftar lomba yakni pendamping.
- b. Pelaksanakan Lomba dimulai dengan pembukaan Acara dilakukan di Ruang Laboratorium Komputer Sekolah SMK Negeri 6 Surakarta dengan dibuka Oleh Kepala Sekolah SMK Negeri 6 Surakarta. Adapun Pembukaan Acara dihadiri oleh panitia, dewan juri, pendamping dan seluruh peserta lomba, hal ini dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Persiapan Pembukaan Lomba LKS Tingkat Kota Surakarta



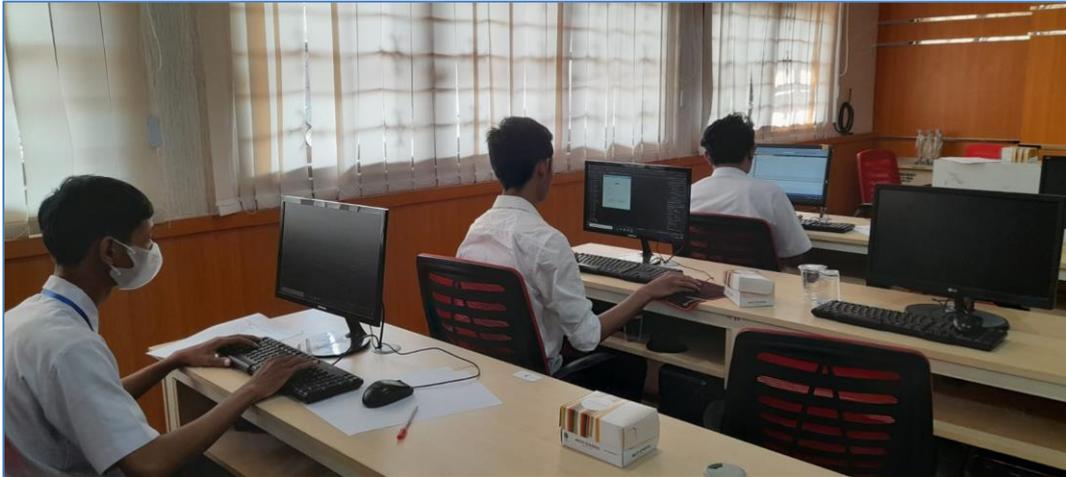
Gambar 2. Pembukaan Acara Lomba LKS Tingkat Kota Surakarta

- c. Kegiatan Lomba dibagi menjadi 2 Ruang yakni Ruang LAB 1 : Digunakan untuk lomba Web Teknologi dengan dihadiri 6 peserta lomba dari 6 sekolah. Sedangkan pada Ruang LAB 2 : Digunakan untuk lomba IT Software dengan dihadiri 5 peserta lomba. Adapun dokumentasi lomba LKS bidang lomba Web Teknologi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Peserta Lomba LKS Bidang Web Teknologi

Pada lomba IT Software dilaksanakan di Ruang LAB 2 dengan dihadiri oleh 2 Dewan Juri dan 5 Peserta Lomba. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.

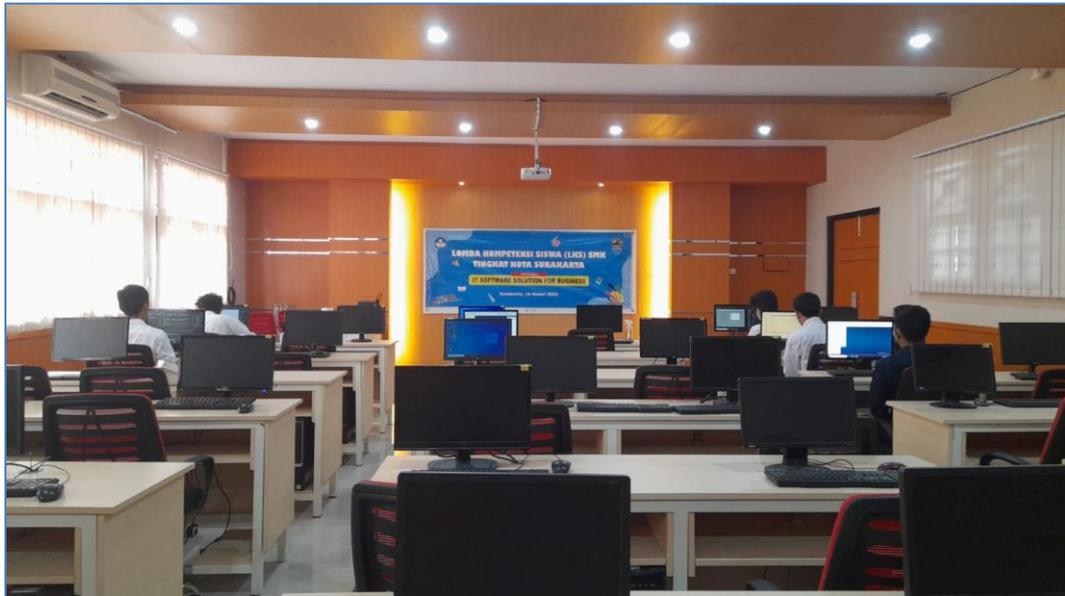


Gambar 4. Peserta Lomba LKS Bidang IT Software



Gambar 5. Peserta Lomba LKS Bidang IT Software

- d. Model Kegiatan lomba terbagi kedalam 2 sesi yaitu pada sesi 1 : Pelaksanaan Lomba dimulai jam 09.00 sampai jam 12.00 (istirahat sholat dzuhur), lanjut di sesi 2 : Dimulai kembali jam 13.00 – 15.00 (istirahat sholat asar). Adapun suasana lomba LKS IT Software seperti ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Suasana Kegiatan Lomba LKS IT Software

- e. Evaluasi penilain dilaksanakan dengan model mengecek dan mengetes hasil pekerjaan dari masing-masing peserta lomba. Proses Penilaian Peserta lomba dilakukan dengan berdasarkan rubik penilaian dari masing-masing lomba.
4. Evaluasi Penilaian Lomba Kegiatan Perlombaan LKS (Lomba Kompetensi Siswa) yang telah dilukan maka tibalah untuk melakukan evaluasi penilaian perlombaan. Sistem Penilaian Perlombaan dilakukan di akhir setelah seluruh peserta lomba selesai mengerjakan project lomba. Penilaian dilakukan dengan secara langsung ceking pada hasil setiap project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta lomba. Adapun proses analisis penilaiann dari lomba dapat dilihat pada gambar 7.

NO	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT	NILAI POINT (1-100)						
			SMKN-6	SMKMUH-3	SMKN-2	SMKN-5	SMK-TEKNOSA	SMKN-9	
Content Management System			40%						
1	Kesesuaian konfigurasi	8%	6.4	7.6	6.4	7.6	7.6	7.6	
2	Pewarnaan	6%	5.25	5.7	4.8	5.7	3.9	5.7	
3	Layout	7%	6.125	6.3875	3.5	5.3375	5.6	5.6	
4	Typography	6%	5.7	5.7	4.8	4.8	3	4.8	
5	Multimedia	6%	5.7	3	3	5.4	4.5	5.4	
6	User Experience (User Friendly)	7%	5.95	5.95	5.6	5.95	4.9	5.95	
	Nilai :		35.125	34.3375	28.1	34.7875	29.5	35.05	
Server Side Development			60%						
1	Pembuatan Login dan user level	10%	5	6.5	9.5	5	5	5	
2	Pembuatan Master form dan fungsi CRUD	10%	8	8	9.5	6.5	5	5	
3	Pembuatan transaksi form dan fungsi CRUD	10%	6.5	5.75	9.5	5	5	5	
4	Perancangan database dan relasionalnya	10%	9.5	8	9.5	8	7.5	8	
5	Integrasi bootstrap admin	10%	9.5	8.75	9.5	9.5	5	5	
6	Wawancara	5%	4.25	4	4.75	4.75	4.75	4.75	
7	Waktu	5%	4.25	4.25	4.25	4.75	4.75	4.75	
	Nilai :	47	45.25	56.5	43.5	43.5	37	37.5	
	Total Nilai :		82.125	79.5875	84.6	78.2875	66.5	72.55	

Gambar 7. Rekap Analisis Penilaian Lomba Web Teknologi

Pada Penilaian lomba LKS Web Teknologi diambil berdasarkan dua bidang yakni fokus pada Content Manajemen dan Server Side Development. Kedua hal tersebut merupakan peran penting dalam menentukan kualitas pengetahuan dari peserta lomba. Pada Lomba IT Software untuk proses

penilaiannya hampir sama yakni fokus pada proses desain content dan manajemen sistem. Adapun rekap analisis penilaian dari lomba LKS IT Software dapat dilihat pada gambar 8.

NO	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT	NILAI POINT (1-100)				
			SMK N 2 Surakarta	SMK N 5 Surakarta	SMK N 6 Surakarta	SMK N 9 Surakarta	SMK Teknosa Surakarta
	IT Software	100%					
1	Database Creation and Main Form Development	20%	20	15.5	20	15.5	15
2	Master Form Development	20%	19	16	20	14.5	16
3	Transaction Form Development	30%	30	21.8	28.5	15	15
4	Report Form Development	20%	18.7	10	13.3	10	14
5	Evaluation	10%	10	10	10	9	9
	Nilai :		97.7	73.3	91.8	64	69
	Peringkat :		1	3	2	5	4

Gambar 8. Rekap Analisis Penilaian Lomba IT Software

Kegiatan akhir setelah evaluasi penilaian lomba selesai diberikan maka seluruh peserta yang terbaik mendapatkan penghargaan sesuai dengan hasil penilaian dari lomba. Tim Juri dalam memberikan nilai dilakukan dengan wawancara secara langsung kepada peserta lomba dengan menanyakan kepada peserta lomba terkait proses pembuatan project. Hal tersebut dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan dari peserta lomba. Sehingga dapat diperoleh juara terbaik lomba. Hasil akhir diumumkan kepada seluruh peserta lomba seperti ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 8. Pembagian Juara Lomba LKS

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat dalam peran penjurian lomba LKS (Lomba Kompetensi Siswa) Web Teknologi dan IT Software di SMK Negeri 6 Surakarta dapat diambil kesimpulan bahwa Seluruh kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk menseleksi peserta terbaik dalam mewakili kota surakarta dalam lomba LKS Tingkat Provinsi. Sehingga melalui kegiatan LKS Tingkat Kota ini diharapkan dapat memberikan ruang bagi dewan juri dalam menseleksi peserta terbaik untuk lolos dalam ajang lomba LKS Tingkat Provinsi. Kegiatan Lomba LKS merupakan kegiatan tahunan yang memberikan dampak

positif bagi kemajuan bangsa. Melalui kegiatan tersebut dapat memberikan motivasi bagi peserta lomba untuk melakukan kompetisi dalam menentukan peserta terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga. (2012). LKS SMK Tahun 2012 Resmi Ditutup. Diakses dari http://www.dikpora.jogjaprov.go.id/dinas_v4/?view=v_berita&id_sub=279 3. pada tanggal 12 Juni 2014, jam 13.10 WIB.
- Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga. (2013). Kontingen LKS DIY Juara III Pada LKS Tingkat Nasional XXI. Diakses dari http://www.dikpora.jogjaprov.go.id/dinas_v4/?view=v_berita&id_sub=294 9. pada tanggal 12 Juni 2014, jam 13.10 WIB.
- Muqorobin, M., Efendi, T. F., & Rais, N. A. R. (2021). Penyuluhan Informasi Strategi Pembelajaran Kuliah Dimasa Pandemi Covid-19 (Melalui Radio Rapendik FM 97.0). BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 3(2).
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2014). Lomba Kompetensi Siswa (LKS). Diakses dari <http://www.ditpsmk.net>. pada tanggal 12 Juni 2014, jam 13.00 WIB. Djamarah, Syaiful Bahri. (2000). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Muqorobin, M., Muslihah, I., Rokhmah, S., Rais, N. A. R., Pardanawati, S. L., & Samanto, H. (2022). Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Kelurahan Gawan Tanon Kabupaten Sragen Berbasis Web. BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 4(1).
- Djojonegoro, Wardiman. (1998). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta : PT. Jayakarta Agung Offset. Eisenberg, Jacob dan William Forde Thompson. (2011). "The Effects of Competition on Improvisers' Motivation, Stress, and Creative Performance". Creativity Research Journal. 23, (2), 129–136.
- Fatchurrohman. (2012). Pembinaan Kompetensi Siswa Kelas XI Jurusan Audio Video SMKN 2 Kebumen untuk Lomba Keterampilan Siswa (LKS) Bidang Electronic Applications Tingkat Propinsi. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Fauziah, S. (2008). Jago Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP. Jakarta: Media Pusindo.
- Muqorobin, M., Rais, N. A. R., Effendi, T. F., Prakoso, A. S., & Tristanto, R. D. (2020). SISTEM INFORMASI KELURAHAN KRIKILAN BERBASIS WEB. BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 2(2).