

WORKSHOP PENDAMPINGAN PENGUNAAN APLIKASI E-VOTING UNTUK PEMILIHAN OSIS

Imelda Saluza^{1*}, Evi Yulianti²,
Lastri Widya Astuti³, Dhamayanti⁴

^{1). 2). 4)} Sistem Informasi, Universitas
Indo Global Mandiri

³⁾ Teknik Informatika, Universitas Indo
Global Mandiri

Article history

Received : 5 Desember 2023

Revised : 11 Desember 2023

Accepted : 15 Desember 2023

*Corresponding author

Imelda Saluza

Email : imeldasaluza@uigm.ac.id

Abstrak

Salah satu kegiatan non akademik di sekolah kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). SMP Negeri 4 Banyuasin 1 Sumatera Selatan selaku mitra tim PKM menyampaikan permasalahan pada kegiatan non akademik yang dihadapi berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Dalam proses pelaksanaan kegiatan OSIS, ditemui beberapa hambatan antara lain belum adanya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan non akademik mitra padahal mitra telah memiliki kesiapan teknologi serta sumber daya untuk menggunakannya, kegiatan non akademik yang masih mengganggu proses pembelajaran serta tidak efektif dalam kegiatannya. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Indo Global Mandiri (IGM) dan mitra menyepakati untuk mengadakan kegiatan PKM penggunaan aplikasi e-voting guna mendukung bidang non akademik. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan bimbingan teknis yang menjelaskan bagaimana sistem e-voting bekerja, termasuk bagaimana suara dihitung dan hasil diumumkan. Hal ini dapat meningkatkan transparansi dan kepercayaan para pemilih terhadap integritas pemilihan. Kegiatan ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana pemilihan berlangsung yang memungkinkan panitia pemilihan OSIS untuk memantau, mengevaluasi proses serta membuat perbaikan di masa akan datang serta membantu kebutuhan dalam pelaksanaan pembaruan struktur organisasi mitra dalam menunjang pelaksanaan kegiatan non akademik. Kegiatan dilakukan dengan menggunakan metode difusi IPTEKS dan workshop. Workshop dilaksanakan tanggal 19 April 2023 untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan tim memberikan kuesioner kepada peserta untuk menilai kegiatan yang telah dilakukan. Berdasarkan analisis hasil evaluasi kegiatan PKM mitra menilai pelaksanaan workshop memberikan kemudahan dalam pemilihan dibanding acara tradisional, proses perhitungan lebih cepat sehingga efektif digunakan, perhitungan, keamanan dan kerahasiaan terjamin. Hasil penilaian dari peserta dapat disimpulkan bahwa peserta menyetujui untuk menggunakan aplikasi e-voting untuk pemilihan OSIS dengan persentase indeks penilaian di atas 75%.

Kata Kunci: Teknologi; Aplikasi; Non Akademik; Evaluasi.

Abstract

One of the non-academic activities at school is the Intra-School Student Organization (OSIS). SMP Negeri 4 Banyuasin 1 South Sumatra, as a partner of the PKM team, conveyed the problems faced in non-academic activities based on the results of observations and interviews. In the process of implementing OSIS activities, several obstacles were encountered, including the lack of use of technology in partners' non-academic activities even though partners had the technological readiness and resources to use it, non-academic activities which still disrupted the learning process and were not effective in their activities. Based on the problems faced by partners, Indo Global Mandiri University (IGM) Community Service (PKM) and partners agreed to hold PKM activities using e-voting applications to support non-academic fields. This activity aims to provide technical guidance explaining how the e-voting system works, including how votes are counted and results are announced. It can increase transparency and voter confidence in the integrity of elections. This activity can provide insight into how the election takes place, which allows the OSIS election committee to monitor, evaluate the process, and make improvements in the future, as well as assist with the need for implementing updates to the structure of partner organizations to support the implementation of non-academic activities. Activities were carried out using the science and technology diffusion method and workshops. The workshop was held on April 19, 2023, to evaluate the team's activities by providing questionnaires to participants to assess the activities that had been carried out. Based on the analysis of the evaluation results of PKM activities, partners assess

that the implementation of the workshop provides convenience in selection compared to traditional events, the calculation process is faster, so it is used effectively, and calculations, security, and confidentiality are guaranteed. From the participants' assessment results, it can be concluded that the participants agreed to use the e-voting application for OSIS elections with an assessment index percentage above 75%.

Keywords: Technology; Application; Non-Academic; Evaluation.

Copyright © 2024 Imelda Saluza, Evi Yulianty, Lastri Widya Astuti, Dhamayanti

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan semua kegiatan dapat terpantau melalui teknologi. Setiap inovasi yang dikembangkan memberikan kemudahan serta nilai dan manfaat yang positif bagi manusia (Yulianto et al., 2019), dengan kata lain semakin banyak produk digitalisasi yang dihasilkan maka semakin mempermudah pekerjaan manusia. Dampak perkembangan digitalisasi juga telah dirasakan pada sektor pendidikan. Dengan adanya teknologi di bidang pendidikan dapat digunakan sebagai fasilitas mendukung pembelajaran serta dapat membuat organisasi sekolah dapat bersaing.

Sekolah sudah seharusnya menjadi wadah belajar bagi siswa, baik secara akademik maupun non akademik. Secara akademik, siswa di sekolah telah dibekali dengan berbagai mata pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan baik secara manual ataupun menggunakan teknologi informasi. Sedangkan untuk pembelajaran non akademik diperoleh siswa melalui kegiatan organisasi yang terdapat di sekolah. Salah satu organisasi non akademik yang dapat diikuti oleh siswa adalah OSIS. OSIS merupakan wadah berkumpul dan berinteraksinya siswa di sekolah guna mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan pada organisasi tersebut. Di Indonesia, OSIS telah dimulai sejak jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia sejak tahun 1970 telah mengakui dan memberikan keberadaan bagi OSIS untuk menjadi salah satu organisasi resmi di sekolah. Kegiatan OSIS termasuk kedalam kegiatan non akademik dalam kategori ekstrakurikuler kepemimpinan. Dalam penerapannya OSIS memiliki masa kepengurusan yang terbatas hanya satu tahun dan akan di bentuk kepengurusan yang baru lagi. Pada pembaruan kepengurusan tersebut OSIS mengadopsi sistem demokrasi yang merupakan prinsip dasar negara Indonesia (Mulyana & Briliana, 2023).

SMP Negeri 4 Banyuasin I merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah merasakan manfaat serta kemudahan dari kemajuan teknologi baik bagi guru ataupun siswa dalam beberapa bidang akademik antara lain adalah pembelajaran, layanan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), serta asesmen layanan minimum. Sedangkan bidang non akademik belum menerapkan pemanfaatan teknologi digital, seperti yang disampaikan oleh ibu Devi Rosalina, S.Pd. selaku Pembina OSIS SMP Negeri 4 Banyuasin I dalam wawancara di sekolah tersebut pada tanggal 3 Februari 2023 dengan tim PKM. Padahal salah satu kegiatan rutin yang dilakukan oleh OSIS adalah melakukan pembaruan kepengurusan dalam organisasi tersebut. Selama ini kegiatan pemilihan kepengurusan OSIS dilakukan secara non komputerisasi, dimana panitia mendatangi setiap kelas. Kemudian meminta izin kepada guru yang sedang melaksanakan pembelajaran untuk memberikan izin melakukan pemilihan yang memakan waktu kurang lebih 25 menit untuk masing-masing kelas. Menurut hasil wawancara kepada beberapa guru mata pelajaran bahwa kegiatan ini kurang efektif serta dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Selain itu masalah lain yang muncul adalah proses pemilihan yang masih menggunakan kertas yang rentan untuk terjadinya robek atau basah bahkan sering terjadi kekurangan kertas voting yang menyebabkan pelaksanaan pemungutan suara menjadi terhambat. Permasalahan dalam proses pemungutan suara menyebabkan perlu adanya penerapan teknologi yang dapat membantu mengatasinya. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan *electronic voting* atau *e-voting*. Berdasarkan analisis masalah pada mitra, maka tim PKM memperoleh kesenjangan

antara kondisi lapangan. Antara lain, mitra memiliki sumber daya yang cukup dan telah menggunakan teknologi untuk kegiatan akademik namun belum mendukung kegiatan non akademik di sekolah tersebut; pemilihan pengurus OSIS yang masih tradisional yang dapat menghambat proses pembelajaran; serta manfaat dalam penggunaan aplikasi *e-voting* yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta mampu mendukung sikap integritas dari para siswa. Penggunaan *e-voting* telah banyak dilakukan oleh berbagai sekolah, perangkat desa dan organisasi lainnya dalam melakukan pemungutan suara, antara lain Desa Warukin Kecamatan Tanta Kabupaten Tabalong dalam melakukan pemilihan kepada desa (Murjani, 2023), SMP PGRI Parung Panjang Bogor menggunakan *e-voting* dalam pemilihan ketua OSIS (Yulianto et al., 2019), Organisasi Muhammadiyah Kalimantan Timur dalam memilih pimpinan Wilayah (Saputra et al., 2023). Ketiga penerapan aplikasi *e-voting* menyatakan bahwa penggunaan *e-voting* dapat membantu memberikan efisiensi waktu karena dapat dilakukan dimanapun, menggunakan perangkat komputer dan mampu mengurangi kesalahan manusia dan memberikan hasil yang benar dalam waktu lebih singkat. Oleh karenanya tim PKM berinisiatif memberikan kegiatan Workshop penggunaan *e-voting* bagi OSIS SMP Negeri 4 Banyuasin Sumatera Selatan untuk mentransfer pengetahuan kepada sekolah mengenai penggunaan *e-voting* sebagai alat pemungutan suara untuk meningkatkan teknologi di bidang non akademik.

Tujuan kegiatan PKM yang dilakukan bersama mitra adalah memberikan bimbingan teknis yang menjelaskan bagaimana sistem *e-voting* bekerja, termasuk bagaimana suara dihitung dan hasil diumumkan. Hal ini dapat meningkatkan transparansi dan kepercayaan para pemilih terhadap integritas pemilihan. Dengan workshop juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana pemilihan berlangsung yang memungkinkan panitia pemilihan OSIS untuk memantau, mengevaluasi proses serta membuat perbaikan di masa akan datang serta membantu kebutuhan dalam pelaksanaan pembaruan struktur organisasi mitra dalam menunjang pelaksanaan kegiatan non akademik. Untuk menunjang kegiatan workshop yang telah dilakukan adalah dengan langsung mengimplementasikan aplikasi *e-voting* sehingga dapat mendukung kegiatan pemilihan OSIS dan mendukung kegiatan non akademik.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan tim PKM adalah dengan metode difusi IPTEKS. Difusi dalam penerapannya dengan membuat aplikasi *e-voting* serta melakukan kegiatan Workshop penggunaan *e-voting* dalam pemilihan OSIS bagi mitra. Pengimplementasian kegiatan dilakukan dengan metode difusi IPTEK, dimana metode ini merupakan metode penyebaran informasi untuk dapat meningkatkan pengetahuan seseorang di bidang teknologi secara proaktif dan komprehensif oleh pencipta atau pihak lain dengan tujuan dapat digunakan mitra sehingga meningkatkan kebermanfaatan IPTEKS tersebut (lin & Sumpala, 2023; Nugroho et al., 2023). Program kegiatan PKM dilaksanakan mulai dari Januari s.d. April 2023 dan kegiatan PKM dilaksanakan pada tanggal 19 April 2023 secara *hybrid* dengan sekolah SMP Negeri 4 Banyuasin I Sumatera Selatan.

Kegiatan diperuntukkan bagi siswa/i anggota OSIS dan juga pembina OSIS. Adapun tahapan kegiatan diawali dengan menganalisis permasalahan pada kegiatan OSIS yang dimulai dengan mendesain aplikasi yang dapat membantu penyelesaian masalah yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, pembuatan aplikasi, pengujian aplikasi kepada beberapa pengguna, penerapan dan terakhir adalah pendampingan penggunaan aplikasi *e-voting* dalam pemilihan OSIS di SMP Negeri 4 Banyuasin I Sumatera Selatan dan disertai dengan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan dengan menyebarkan angket yang diisi oleh peserta kegiatan workshop. Tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM terdiri dari tahapan berikut:

1) Analisis Masalah

Tahap analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi antar mitra. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 2 Februari 2023. Berdasarkan ketiga kegiatan tersebut tim PKM dapat melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi pada mitra. Hasil identifikasi diperoleh bahwa perencanaan pembuatan aplikasi *e-voting* dapat mempermudah dalam pelaksanaan pemilihan kepengurusan OSIS, mengefektifkan waktu, tidak

mengganggu pembelajaran karena dapat di akses dimana saja dan kapan saja serta memperoleh hasil maksimal dalam pemilihan.

2) Pembangunan Aplikasi

Fase ini diawali dengan merancang tampilan, input, output, dan database yang dibutuhkan oleh partner. Pada tahap ini, model elemen perangkat lunak dan perangkat keras direncanakan dan dibuat dengan gagasan pemecahan masalah selama tahap analisis sistem yang diperlukan (Scott, 2001). Tim PKM kemudian membuat aplikasi pemungutan suara elektronik yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Perancangan sistem diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman (Andriansyah, 2018). Sistem yang dibuat akan diuji. Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan fungsi dengan mengecek setiap fitur pada perangkat lunak, menuliskan hasil yang diperoleh dan mengevaluasi fitur yang dapat ditingkatkan kinerjanya (lin & Sumpala, 2023). Pengujian dilakukan dengan *black box* yang lebih memfokuskan pada pengujian kegunaan sistem.

3) Penerapan Aplikasi

Tahapan ini dilakukan dengan menerapkan aplikasi *e-voting* yang telah selesai dibangun, dan pada tahapan ini dilakukan dengan penginstallan aplikasi selanjutnya aplikasi dapat digunakan oleh pengguna.

4) Workshop Penggunaan

Kegiatan pendampingan dilakukan secara *hybrid* pada tanggal 19 April 2023 dengan mengajarkan cara menggunakan aplikasi *e-voting*.

5) Evaluasi Kegiatan

Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan serta aplikasi yang digunakan oleh mitra. Mitra mengisi angket untuk menilai manfaat dari kegiatan PKM. Metode evaluasi dilakukan secara primer, dimana tim langsung menyebarkan angket untuk memperoleh respon dari peserta workshop terkait kegiatan yang dilakukan. Kuesioner evaluasi kegiatan terdiri dari tujuh pertanyaan tertutup, yang selanjutnya akan di analisis dengan menghitung nilai indeks respon dari peserta workshop.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

Penghitungan nilai skor dari hasil evaluasi peserta workshop didasarkan pada penghitungan skor skala likert dengan menggunakan persamaan berikut (Reips & Funke, 2008):

$$Skor = \sum n_i R_i \dots\dots\dots (1)$$

dimana:

- Skor : Nilai untuk setiap pertanyaan
- n_i : Jumlah peserta yang mengisi kuesioner
- R_i : Bobot nilai untuk setiap jawaban

Selanjutnya dihitung skor tertinggi menggunakan persamaan.

$$Y = \text{Max}(R_i) \times \text{Jumlah Responden} \dots\dots\dots (2)$$

Kemudian dihitung nilai indeks untuk setiap pertanyaan dengan menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Indeks} = \frac{\text{Skor}}{Y} \times 100\% \dots\dots\dots (3)$$

Hasil perhitungan indeks disajikan ke dalam kriteria interpretasi seperti tabel berikut (Wonodadi & Gadingrejo, 2023).

Tabel 1. Bobot Nilai

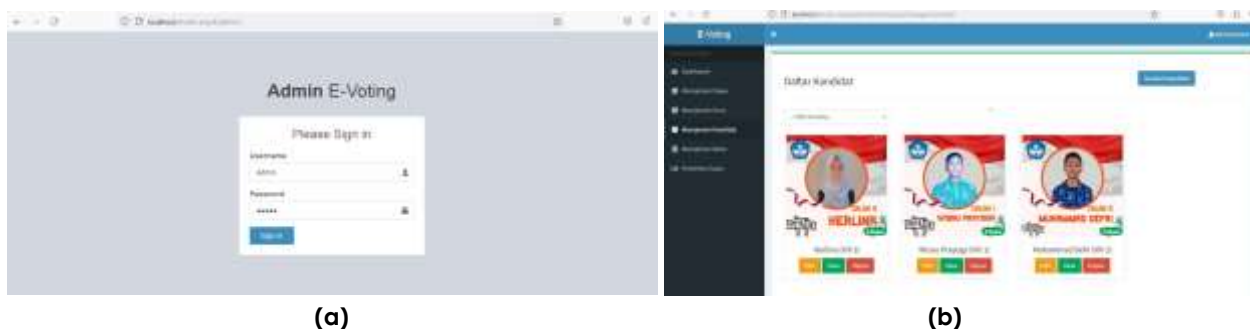
Kriteria Penilaian	Bobot	Kriteria Interpolasi
Kurang Setuju (SKS)	1	0% – 19,99%
Kurang Setuju (KS)	2	20% – 39,99%
Netral (N)	3	40% – 59,99%
Setuju (S)	4	60% – 79,99%
Sangat Setuju (SS)	5	80% – 100%

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dilaksanakan secara *hybrid* (Winarni et al., 2022) antara tim PKM Universitas IGM dan mitra SMP Negeri 4 Banyuasin I Sumatera Selatan pada tanggal 19 Maret 2023. Sebelum kegiatan workshop dilaksanakan, tim PKM terlebih dahulu melakukan observasi, wawancara serta dokumentasi mengenai kondisi mitra. Dari kegiatan tersebut tim memperoleh beberapa permasalahan mitra antara lain, belum adanya saran teknologi yang dapat mendukung kegiatan non akademik sekolah yang dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran, yang mampu mengajarkan integritas kepada siswa dalam pemilihan kepengurusan organisasi OSIS. Selain itu, tim juga meninjau regulasi dan aturan yang berlaku untuk pemilihan OSIS mitra, serta mengevaluasi kemampuan teknis dan sumber daya yang tersedia di lokasi mitra.

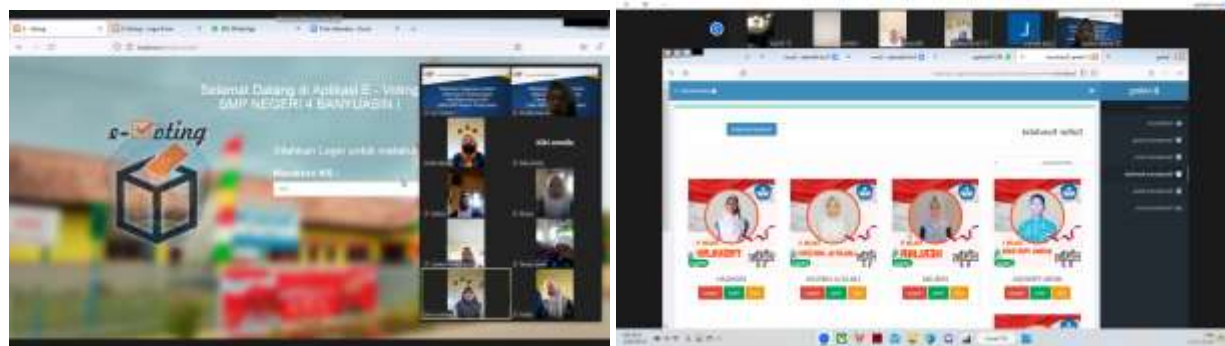
Setelah tim mengidentifikasi permasalahan mitra selanjutnya, dilakukan pembangunan aplikasi yang dilakukan dalam tiga langkah yaitu perancangan, pembuatan dan pengujian aplikasi (Herdiansah et al., 2022; Supiana, 2022). Langkah desain dilakukan tim bersama mitra dengan merancang struktur aplikasi termasuk fitur-fitur utama seperti pendaftaran kandidat, pemilihan dan sampai pada pengumuman hasil pemilihan; kemudian menentukan teknologi yang akan digunakan dan platform aplikasi; desain *interface* pengguna yang mudah dipahami; serta merancang struktur database untuk menyimpan informasi terkait informasi pemilih, kandidat dan hasil pemilihan. Langkah pembuatan aplikasi adalah dengan mengimplementasikan *interface* pengguna dan fungsionalitas aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah disepakati antara tim dan mitra serta menguji fungsionalitas aplikasi secara keseluruhan. Sedangkan langkah pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan *black box testing* yang lebih menekankan kepada penggunaan sistem (Arbeit et al., 2023; Romdhana et al., 2022) yang digunakan kepada pembina OSIS serta dua siswa pengurus OSIS dari sekolah mitra.

Aplikasi *e-voting* yang akan digunakan untuk pemilihan OSIS terdiri dari halaman *login*, halaman *dashboard*, tampilan manajemen siswa, manajemen guru, manajemen kandidat, manajemen kelas, halaman perolehan suara, dan halaman voting.



Gambar 2. Halaman Login dan Tampilan Dashboard (a); Halaman Perolehan Suara dan Halaman Voting (b)

Kegiatan PKM difokuskan pada penggunaan aplikasi *e-voting* untuk pemilihan ketua OSIS dengan memanfaatkan teknologi yang telah disediakan oleh tim PKM. Peserta Workshop diberikan kesempatan untuk menggunakan aplikasi dan menanyakan fitur-fitur yang kurang dipahami serta simulasi pemilihan ketua OSIS. Setelah kegiatan Workshop penggunaan dilakukan selanjutnya tim PKM menyebarkan kuesioner guna mengukur kegiatan PKM yang telah dilakukan antara tim PKM dan mitra. Gambar 3 merupakan dokumentasi kegiatan Workshop Penggunaan Sistem Informasi *e-Voting* untuk Pemilihan Ketua OSIS bagi Siswa SMP Negeri 4 Banyuasin I Sumatera Selatan.



(a) (b)
Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan PKM (a); Penggunaan e-Voting Oleh Siswa/I (b)

Melalui kuesioner yang telah diisikan dilakukan analisis dari penilaian tersebut. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan singkat terhadap peserta kegiatan workshop. Jumlah peserta kegiatan yang mengikuti adalah sebanyak 19 orang. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta terdiri dari tujuh pertanyaan dengan skala likert Sangat Kurang Setuju (SKS), Kurang Setuju (KS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) (Kuntoro & Fajrie, 2023; Kurniawati & Judisseno, 2020). Tabel 2 menyajikan hasil penilaian peserta dari hasil rekapitulasi keusioner yang telah dibagikan.

Tabel 2. Penilaian Peserta Workshop

No.	Pertanyaan	Kriteria Penilaian					Skor
		SKS	KS	N	S	SS	
1.	<i>e-voting</i> lebih mudah digunakan dibandingkan cara manual	2	1	3	6	7	72
2.	Perhitungan dengan <i>e-voting</i> lebih cepat	1	1	3	8	6	74
3.	Keamanan <i>e-voting</i> lebih terjamin	1	0	4	7	7	76
4.	Kerahasiaan <i>e-voting</i> lebih terjamin	1	1	3	8	6	74
5.	<i>e-voting</i> efektif digunakan	1	1	4	7	6	73
6.	<i>e-voting</i> menjamin prinsip LUBER	1	0	4	6	8	77
7.	Saya setuju menggunakan <i>e-voting</i> untuk pemilihan OSIS	1	1	5	6	6	72

Berdasarkan jumlah peserta sebanyak 19 orang yang telah memberikan penilaian dan persamaan (2), nilai maksimum dari masing-masing pertanyaan adalah 95. Dengan jumlah pertanyaan sebanyak 7 maka diperoleh nilai total jawaban adalah 665. Dengan demikian, menggunakan persamaan (3) dapat dihitung nilai indeks setiap pertanyaan seperti disajikan pada tabel 3 berikut (Banowati et al., 2023; Permata et al., 2023).

Tabel 3. Nilai Indeks Penilaian Peserta Workshop

No.	Pertanyaan	Indeks	Interpretasi
1.	e-voting lebih mudah digunakan dibandingkan cara manual	75,79	Setuju
2.	Perhitungan dengan e-voting lebih cepat	77,89	Setuju
3.	Keamanan e-voting lebih terjamin	80,00	Sangat Setuju
4.	Kerahasiaan e-voting lebih terjamin	77,89	Setuju
5.	e-voting efektif digunakan	76,84	Setuju
6.	e-voting menjamin prinsip LUBER	81,05	Sangat Setuju
7.	Saya setuju menggunakan e-voting untuk pemilihan OSIS	75,79	Setuju

Tabel 3 menjelaskan nilai indeks dari respon peserta workshop, dapat disimpulkan bahwa sistem keamanan dan prinsip LUBER yang diterapkan memberikan interpretasi sangat setuju dengan nilai rata-rata indeks di atas 80% menurut peserta workshop. Sedangkan untuk kemudahan, perhitungan lebih cepat, kerahasiaan, efektifitas dan persetujuan penggunaan aplikasi e-voting dinilai peserta workshop setuju dengan nilai rata-rata indeks di atas 75%.

KESIMPULAN

SMP Negeri 4 Banyuasin I Sumatera Selatan selaku mitra tim PKM Universitas IGM, telah menggunakan teknologi dalam meningkatkan pelayanan dan pendidikan secara akademik. Namun untuk kegiatan non akademik belum memanfaatkannya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa mitra telah memiliki kemampuan dalam menerima teknologi serta di dukung sumber daya yang memadai. Salah satu kegiatan non akademik mitra adalah OSIS. OSIS dalam kepengurusannya memiliki pergantian setiap satu tahun sekali. Proses pemilihan yang dilakukan masih menggunakan cara tradisonal yang dianggap beberapa guru dapat mengganggu proses pembelajaran dan kurang efektif baik dari segi waktu maupun dari proses pelaksanaannya. Hal ini tentunya menjadi kendala bagi sekolah sehingga dibutuhkan teknologi yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan identifikasi tersebut tim PKM dan mitra menyetujui untuk melaksanakan workshop penggunaan e-voting dalam pemilihan pengurus OSIS.

Pelaksanaan workshop dinilai mitra memberikan kemudahan dalam pemilihan dibanding acara tradisional, proses perhitungan lebih cepat sehingga efektif digunakan, perhitungan, keamanan dan kerahasiaan terjamin. Kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor yaitu teknologi dan sumber daya yang memadai, besarnya antusias siswa/i peserta OSIS serta penerimaan yang positif dari mitra. Peserta kegiatan berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan mulai dari pendampingan sampai dengan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini dalam pelaksanaannya juga mengalami beberapa hambatan antara lain, jumlah peserta kegiatan yang kurang memadai dikarenakan banyak siswa/i yang masih melakukan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM antara tim Universitas IGM dan mitra SMP Negeri 4 Banyuasin I Sumatera Selatan menyetujui menggunakan aplikasi e-voting dalam pemilihan OSIS di sekolah tersebut.

PUSTAKA

- Arbeit, A. A., Ramadhanti, D., Alief, R., Akbar, R., Ramadhan, S., & Saifudin, A. (2023). Black Box Testing On Best Sales Selection System Application Using Equivalence Partitions Techniques. *Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 101–106. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/teknobis>
- Banowati, S., Zakiyah, F. N., Alifa, N. H., Hizratullah, L., & Aisyah, S. (2023). *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Analisis perilaku Konsumen pada restoran Jepang dengan metode Customer Satisfaction Index (CSI)*. 2(3), 148–156.

- Herdiansah, A., Numaningsih, D., & Rusdianto, H. (2022). Pemanfaatan Flutter Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Ebisnis Penyediaan Bahan Baku Bisnis Katering. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 291. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1937>
- lin, J. N., & Sumpala, A. T. (2023). Penerapan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Kamus Bahan Bangunan Berbasis Qr Code Pada Toko Tunas Bangunan Tanggetada. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1303–1311. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3096>
- Kuntoro, B. T., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Menggunakan Skala Likert Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i1.2047>
- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2020). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting : Exhibition Industry 2020. *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice*, 10(1), 142–152.
- Mulyana, R. A., & Briliana, V. (2023). PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN BAGI SISWA-SISWI OSIS SMK STRADA I DI CILETEUH BOGOR. 2(8), 5855–5860. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Murjani, U. A. (2023). EVALUASI PEMILIHAN KEPALA DESA BERBASIS E-VOTING DI DESA WARUKIN KECAMATAN TANTA KABUPATEN TABALONG Usnul. *JAPB*, 6(1998).
- Nugroho, F. A., Iqbal, M., Ramadhan, F., & Swastika, A. (2023). Implementasi Service Learning di SD Muhammadiyah Program Khusus Ampel, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 65–73. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v5i1.22008>
- Permata, D., Almasdi, Syaleh, H., Rahmawaty, D., & Roninda, D. (2023). Analisis Penerapan Metode Importance Performance Analysis (IPA) Dan Customer Satisfaction Index (Csi) Dalam Menentukan Strategi Meningkatkan Kepuasan Konsumen Pada Andika Wedding Organizer. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(3), 983–995. <https://doi.org/10.35870/jemsi.v9i3.1222>
- Reips, U. D., & Funke, F. (2008). Interval-level measurement with visual analogue scales in internet-based research: VAS generator. *Behavior Research Methods*, 40(3), 699–704. <https://doi.org/10.3758/BRM.40.3.699>
- Romdhana, A., Merlo, A., Ceccato, M., & Tonella, P. (2022). Deep Reinforcement Learning for Black-box Testing of Android Apps. *ACM Transactions on Software Engineering and Methodology*, 31(4). <https://doi.org/10.1145/3502868>
- Saputra, H., Faldi, F., Suryawan, S. H., Saputra, P. H., Ramadhan Hamid, A. I., Sumadi, M. T., & Alfarauqi, M. D. A. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Sistem E-Voting Pemilihan Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Kalimantan Timur. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1612. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i3.15696>
- Supiana, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Geolocation Untuk Monitoring Lokasi Mahasiswa Selama Pandemi Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Stmik Insan Pembangunan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(1), 74–80. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i1.11741>
- Winarni, R., Slamet, S. Y., Poerwanti, J. I., Sriyanto, M. I., Yulisetiani, S., & Syawaludin, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Bermuatan Pendidikan Budi Pekerti Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Melalui Hybrid Learning. *Jurnal Widya Laksana*, 11(1), 98. <https://doi.org/10.23887/jwl.v11i1.37151>

Wonodadi, P., & Gadingrejo, K. (2023). *Pendampingan Pelaksanaan E-Voting Untuk Pemilihan Kepala*. 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i1.91>

Yulianto, A., Yusuf, D. H., & Frimansyah. (2019). Penerapan E-Voting Dengan Metode Waterfall Untuk Pemilihan Ketua Osis Pada SMP PGRI Parung Panjang Bogor. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika*, 3(2), 66–73.

Format Sitasi: Saluza, I., Yulianty, E., Astuti, L.W. & Dhamayanti. (2024). Workshop Pendampingan Penggunaan Aplikasi *E-Voting* Untuk Pemilihan OSIS. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 5(1): 345-353. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i1.4047>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 (CC-BY-NC-SA)