

Analisis Kepuasan Peserta Terhadap Pelaksanaan JIHS Hackathon 2025

Dita Kusuma Hapsari

Politeknik Jakarta Internasional, Indonesia

Email: dita.hapsari@jihs.ac.id

Participant Satisfaction Analysis of the Implementation of the JIHS Hackathon

First draft received: 1st August, Date Accepted: 15th September, Final proof received: 25th September

Abstrak

Hackathon telah berkembang menjadi wadah dinamis yang mendorong lahirnya inovasi teknologi, kolaborasi lintas disiplin, serta pembelajaran praktis bagi generasi muda. Penelitian ini menganalisis tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan JIHS Hackathon 2025 yang diselenggarakan oleh Politeknik Jakarta Internasional bekerja sama dengan Comsnet dengan tema “Innovating for a Sustainable Future.” Pendekatan metode campuran digunakan melalui survei skala Likert terhadap 36 responden dan analisis naratif dari ulasan peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan peserta berada pada kategori tinggi (rata-rata skor 4,20/5), khususnya pada aspek kesiapan panitia, kolaborasi tim, bimbingan mentor, serta relevansi tema. Namun, transparansi sistem penilaian tercatat sebagai aspek terlemah, sehingga menimbulkan kritik terkait kejelasan dan objektivitas evaluasi. Temuan kualitatif juga menekankan pentingnya penyelenggaraan workshop pra-event bagi peserta pemula serta program tindak lanjut pasca-event agar proyek inovatif dapat berlanjut secara berkesinambungan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa JIHS Hackathon tidak hanya berhasil menghadirkan pengalaman positif dan bermakna, tetapi juga perlu memperkuat transparansi evaluasi serta menyediakan dukungan lanjutan untuk meningkatkan kontribusinya terhadap ekosistem inovasi digital.

Kata Kunci: kepuasan peserta, hackathon, ekosistem inovasi, kolaborasi digital, teknologi berkelanjutan.

Abstract

Hackathons have emerged as a dynamic platform for fostering technological innovation, collaboration, and practical learning. This study examines participant satisfaction with the JIHS Hackathon 2025, organized by Politeknik Jakarta Internasional in collaboration with Comsnet, under the theme “Innovating for a Sustainable Future.” Using a mixed-method approach, data were collected from 36 respondents through Likert-scale surveys and narrative reviews. The findings reveal that overall participant satisfaction is high (average score 4.20/5), particularly in aspects of committee readiness, teamwork, mentor guidance, and thematic relevance. However, transparency in the scoring system remains

the weakest dimension, raising concerns about fairness and clarity in evaluation. Qualitative insights further highlight the need for preparatory workshops for novice participants and post-event incubation programs to ensure continuity of innovative projects. This study concludes that while the hackathon successfully delivers a positive and meaningful learning experience, enhancing evaluation transparency and providing structured follow-up programs are crucial to strengthening its impact on the innovation ecosystem.

Keywords: participant satisfaction, hackathon, innovation ecosystem, digital collaboration, sustainable technology

PENDAHULUAN

Deep learning Era digital abad ke-21 ditandai oleh akselerasi perkembangan teknologi informasi yang secara fundamental memengaruhi pola kehidupan, sistem ekonomi, serta interaksi sosial masyarakat global. Dinamika ini menuntut generasi muda untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, adaptif, sekaligus kolaboratif dalam menghadapi kompleksitas tantangan masa depan. Salah satu wadah yang semakin populer dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan tersebut adalah Hackathon, sebuah ajang kolaboratif berbasis kompetisi yang dirancang untuk mendorong lahirnya inovasi teknologi dalam kurun waktu relatif singkat (Lee, 2022).

Lebih dari sekadar kompetisi, hackathon berfungsi sebagai ruang pembelajaran kolaboratif yang mempertemukan individu dari beragam latar belakang akademik maupun profesional. Melalui forum ini, peserta dapat merancang solusi inovatif, menguji gagasan visioner, serta mengasah keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*) dalam suasana yang dinamis, kompetitif, dan penuh tantangan (Hamilton & Price, 2020). Sebagai wujud komitmen dalam mendukung pengembangan talenta teknologi sekaligus menumbuhkan budaya inovasi, Politeknik Jakarta Internasional bekerja sama dengan ComsNet menyelenggarakan *JIHS Hackathon 2025* dengan tema “*Innovating for a Sustainable Future*”. Kegiatan ini mempertemukan sembilan tim dari berbagai institusi pendidikan, yang berfokus pada penciptaan solusi berbasis Artificial Intelligence (AI), Blockchain, dan Internet of Things (IoT).

Tema “*Innovating for a Sustainable Future*” dipilih untuk menekankan pentingnya peran teknologi dalam mewujudkan pembangunan berkelanjutan. Peserta ditantang untuk merancang solusi inovatif yang berkontribusi nyata pada berbagai sektor strategis, antara lain:

- Food & Water Tech: inovasi teknologi untuk memperkuat ketahanan pangan dan pengelolaan sumber daya air.
- Agri Tech: sistem manajemen air berkelanjutan guna mendukung produktivitas pertanian.
- Climate Change: solusi teknologi dalam mitigasi dan adaptasi perubahan iklim.
- Renewable Energy: inovasi untuk meningkatkan efisiensi distribusi serta penyimpanan energi terbarukan.
- Digital Transformation: pemanfaatan AI, IoT, dan *big data* untuk mendorong efisiensi lintas sektor.
- Education and Technology: inovasi pembelajaran berbasis teknologi demi peningkatan kualitas pendidikan.
- Startup Innovation: kontribusi ekosistem startup dalam mengatasi isu global seperti pangan, energi, dan air.

Meskipun demikian, keberhasilan penyelenggaraan hackathon tidak hanya diukur dari kualitas maupun relevansi solusi yang dihasilkan, melainkan juga tercermin dari

tingkat kepuasan peserta. Tingkat kepuasan ini merupakan indikator krusial yang mencerminkan kualitas pengalaman, kesiapan panitia, efektivitas bimbingan mentor, relevansi materi, kualitas kolaborasi tim, hingga transparansi sistem penilaian (Wang, 2019). Pada pelaksanaan *JIHS Hackathon 2025*, sejumlah permasalahan muncul, seperti ketidakjelasan mekanisme evaluasi dan penilaian, kesenjangan pengalaman antara peserta SMA dan mahasiswa, serta minimnya program pendukung baik sebelum maupun sesudah acara untuk mendukung keberlanjutan proyek inovatif. Fakta ini menegaskan bahwa keberhasilan sebuah hackathon tidak dapat hanya diukur melalui capaian teknis, tetapi harus disertai dengan evaluasi menyeluruh terhadap pengalaman peserta secara ilmiah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan *JIHS Hackathon 2025*, mengidentifikasi factor - faktor utama yang memengaruhi kepuasan, serta memberikan rekomendasi praktis guna peningkatan kualitas penyelenggaraan hackathon di masa mendatang.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan *JIHS Hackathon 2025*.
2. Mengidentifikasi aspek-aspek utama yang memengaruhi kepuasan peserta.
3. Memberikan rekomendasi praktis untuk perbaikan penyelenggaraan hackathon di masa mendatang.

Penelitian ini difokuskan pada peserta *JIHS Hackathon 2025* dengan jumlah responden sebanyak 36 orang. Aspek yang diteliti mencakup: akses informasi kegiatan, kelancaran pendaftaran, kesesuaian tema, kesiapan panitia, bimbingan mentor, transparansi sistem penilaian, kolaborasi tim, peningkatan keterampilan, minat mengikuti kembali, serta tingkat kepuasan keseluruhan.

METODE

JIHS Hackathon 2025, merupakan sebuah ajang inovasi dan kolaborasi antar mahasiswa maupun peserta SMA/SMK untuk menciptakan solusi digital kreatif yang dapat menjawab tantangan nyata di bidang teknologi informasi, IoT dan pengembangan aplikasi.



Gambar 1. Suasana lomba.

Format Perlombaan:

- Hackathon Style: Kompetisi dilaksanakan dengan model *coding marathon* selama 24 jam.
- Tim: Peserta dibagi menjadi beberapa tim yang terdiri dari 4 orang, dengan latar belakang beragam (programmer, designer, analyst & manajemen).
- Tema Utama: Solusi berbasis teknologi digital yang terkait dengan “*Innovating for a Sustainable Future*” misalnya: keamanan siber, smart city, layanan publik berbasis AI, hospitality tech, atau aplikasi edukasi.

Tahapan Pelaksanaan:

- Registrasi & Seleksi Awal: Peserta mendaftar, kemudian lolos seleksi berdasarkan proposal ide singkat (*Essay submission*).
- Technical Meeting: Panitia melakukan Technical Meeting untuk memberikan arahan tentang *tools*, metodologi, serta tren teknologi terbaru.
- Development Sprint:
 - Peserta diberi waktu terbatas selama 24 Jam untuk mengembangkan *prototype product* (*Minimum Viable Product (MVP)*).
 - Kolaborasi intensif dengan pembagian tugas di dalam tim: coding, desain UI/UX, testing, pitching.
- Pitching & Presentasi: Setiap tim mempresentasikan hasil inovasi mereka di depan dewan juri.
- Penilaian & Pemenang: Juri mengevaluasi berdasarkan kriteria yang ditentukan.
- Kriteria Penilaian :
 - Inovasi & Kreativitas: Seberapa unik ide yang ditawarkan.
 - Relevansi & Dampak: Kesesuaian solusi dengan tema dan manfaat yang ditimbulkan.
 - Teknis & Fungsionalitas: Kualitas kode, performa aplikasi, serta kelayakan teknologi.
 - Desain & User Experience: Kemudahan penggunaan dan estetika aplikasi.
 - Pitching / Presentasi: Kemampuan tim dalam menyampaikan ide secara jelas, persuasif, dan profesional.
- Output / Hasil:
 - Produk yang dihasilkan berupa prototipe aplikasi, sistem, atau platform digital.

- Hasil inovasi dapat dilanjutkan menjadi produk rintisan (startup project), publikasi riset, maupun kerja sama dengan industri.
- Nilai Tambah Akademik
 - Ajang ini melatih kolaborasi tim lintas disiplin.
 - Mengembangkan soft skills (komunikasi, manajemen waktu, problem solving).
 - Memberikan pengalaman praktis dalam metode *design thinking* dan *agile development*.
 - Relevan sebagai bahan penelitian terkait kepuasan peserta, efektivitas pembelajaran kolaboratif, dan inovasi digital.

Metode.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (mixed methods), yaitu survei kuantitatif dan analisis kualitatif ulasan naratif peserta. Sampel data diambil sebanyak 36 responden dari berbagai tim yang terlibat (pelajar dan mahasiswa) berpartisipasi dalam survei daring.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert 1–5 dan analisis isi dari dokumen ulasan Hackathon oleh peserta.

- Kuantitatif → Kuesioner skala Likert (1–5) dengan 10 indikator kepuasan.
- Kualitatif → Analisis isi (thematic coding) dari ulasan naratif peserta.
- Sampel: 36 responden (peserta SMA/Sederajat dan Mahasiswa).

- Berikut hasil dari feedback para peserta, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Survey Kepuasan Peserta

No	Aspek yg dinilai	Rata-Rata
1	Akses Informasi Kegiatan	3.67
2	Kelancaran Pendaftaran	4.24
3	Kesesuaian Tema	4.58
4	Kesiapan Panitia	4.62
5	Bimbingan Mentor	4.07
6	Transparansi Penilaian	3.42
7	Kolaborasi Tim	4.49
8	Peningkatan Keterampilan	4.44
9	Minat Mengikuti Kembali	4.64
10	Kepuasan Keseluruhan	4.20

Analisis Data:

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif (frekuensi, rata-rata), sedangkan data kualitatif dianalisis dari komentar dan refleksi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta JIHS Hackathon 2025 secara umum berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata 4,20 dari skala 5. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden menilai penyelenggaraan acara telah memberikan pengalaman yang positif, baik dari sisi teknis maupun non-teknis. Beberapa aspek yang memperoleh skor menonjol adalah kesiapan panitia (4,62), esesuaian tema dengan kebutuhan aktual (4,58), serta minat untuk mengikuti kembali di masa mendatang (4,64). Temuan ini mengafirmasi bahwa JIHS Hackathon tidak hanya berhasil menyajikan pengalaman kompetitif, tetapi juga mampu membangun daya tarik keberlanjutan bagi peserta.

Di sisi lain, hasil survei mengungkapkan bahwa dimensi transparansi penilaian memperoleh skor terendah (3,42). Kondisi ini sejalan dengan masukan kualitatif peserta yang menyoroti belum optimalnya kejelasan kriteria penilaian, mekanisme pemberian skor, serta komunikasi hasil evaluasi. Isu ini berpotensi mengurangi

kepercayaan peserta terhadap objektivitas lomba, meskipun aspek teknis penyelenggaraan dinilai cukup memuaskan. Menurut Verma (2020), kejelasan dan konsistensi dalam sistem penilaian merupakan faktor krusial untuk menjaga kredibilitas sebuah kompetisi berbasis inovasi. Oleh karena itu, rekomendasi utama yang muncul adalah penyusunan panduan penilaian yang lebih transparan dan disosialisasikan sejak tahap awal.

Dari perspektif pembelajaran, peserta menekankan manfaat nyata berupa peningkatan keterampilan kolaborasi lintas disiplin, kemampuan problem solving, serta penguasaan teknologi terbaru. Misalnya, beberapa tim seperti *NitroNimbus* menyoroti pengalaman berharga dalam mengintegrasikan pemrograman dengan desain antarmuka, sementara tim *DocuCheck* dan *MediLock* menekankan pentingnya aspek keamanan sistem informasi dalam inovasi digital. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamilton dan Price (2020) bahwa hackathon tidak hanya berfungsi sebagai kompetisi, tetapi juga sebagai sarana experiential learning yang efektif untuk mengasah keterampilan teknis dan non-teknis secara simultan.

Namun, beberapa tantangan turut diidentifikasi. Pertama, terdapat kesenjangan keterampilan antara peserta tingkat SMA dan mahasiswa yang berpotensi menimbulkan ketidaksetaraan dalam kompetisi. Kedua, absennya program pra-event seperti workshop dasar coding atau design thinking dinilai menyulitkan peserta pemula untuk beradaptasi dengan cepat. Temuan ini sejalan dengan riset Kumar dan Rani (2020) yang menegaskan bahwa kehadiran mentoring intensif dan program persiapan awal sangat memengaruhi kualitas pengalaman peserta hackathon.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa JIHS Hackathon 2025 berhasil mencapai tujuannya sebagai wadah kolaborasi dan inovasi digital, namun masih menyisakan ruang perbaikan. Peningkatan transparansi penilaian, penyediaan program pendukung sebelum dan sesudah acara, serta upaya mengurangi kesenjangan kompetensi antar kelompok peserta merupakan langkah strategis yang dapat memperkuat reputasi hackathon di masa mendatang. Dengan demikian, JIHS Hackathon berpotensi tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga inkubator inovasi yang berkontribusi pada ekosistem teknologi berkelanjutan di Indonesia. Tingkat kepuasan tinggi (rata-rata 4.2) menunjukkan keberhasilan panitia dalam aspek teknis dan non-teknis. Namun, skor pada transparansi penilaian yang relatif rendah menandakan perlunya evaluasi proses seleksi dan komunikasi hasil lomba.

JIHS Hackathon 2025 terbukti menjadi ruang belajar sekaligus ajang kompetisi yang memberikan pengalaman berharga bagi para peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas terhadap penyelenggaraan acara, khususnya dalam hal kesiapan panitia, bimbingan mentor, serta kesempatan untuk berkolaborasi lintas disiplin. Acara ini juga mampu meningkatkan keterampilan teknis maupun non-teknis, sekaligus memupuk semangat inovasi di kalangan generasi muda. Meski demikian, penelitian ini juga menemukan adanya catatan penting, terutama pada aspek transparansi penilaian yang dinilai belum optimal. Kurangnya kejelasan dalam mekanisme evaluasi berpotensi mengurangi rasa percaya peserta terhadap objektivitas lomba. Oleh sebab itu, ke depan, penyelenggara perlu menyusun pedoman penilaian yang lebih jelas, mengadakan pelatihan pra-event untuk peserta pemula, serta membuka jalur tindak lanjut pasca-acara agar ide-ide inovatif tidak berhenti hanya di tahap kompetisi. Dengan perbaikan tersebut, JIHS Hackathon bukan hanya menjadi ajang untuk melahirkan gagasan kreatif, tetapi juga wadah nyata bagi generasi muda

dalam mengembangkan solusi teknologi yang berkelanjutan. Pada akhirnya, kegiatan ini dapat memperkuat ekosistem inovasi digital di Indonesia dan memberikan kontribusi langsung bagi masyarakat luas.

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa JIHS Hackathon 2025 berhasil menciptakan pengalaman positif bagi mayoritas peserta. Tingkat kepuasan yang tinggi tercermin pada aspek kesiapan panitia, relevansi tema, serta manfaat nyata dalam peningkatan keterampilan dan kolaborasi tim. Ajang ini bukan sekadar kompetisi, melainkan wadah pembelajaran praktis yang mampu menumbuhkan kreativitas, jiwa kepemimpinan, serta semangat inovasi generasi muda.

Namun demikian, masih terdapat tantangan yang perlu dibenahi. Aspek transparansi penilaian menjadi perhatian utama, diikuti dengan perlunya program persiapan bagi peserta pemula serta dukungan pasca-event agar ide-ide inovatif tidak berhenti pada tahap prototipe. Berdasarkan temuan penelitian, beberapa langkah strategis yang disarankan antara lain: Meningkatkan Transparansi Penilaian Menyusun kriteria dan mekanisme penilaian yang jelas, konsisten, dan disosialisasikan sejak awal sehingga peserta memiliki pemahaman yang sama. Menyelenggarakan Workshop Pra-Event, Mengadakan pelatihan dasar, khususnya untuk peserta pemula, agar tercipta kesetaraan kompetensi dan pengalaman yang lebih inklusif. Membangun Program Pasca-Event Menyediakan jalur inkubasi, mentoring lanjutan, atau kerja sama dengan industri sehingga proyek inovatif dapat berkembang lebih jauh dan memberi manfaat nyata bagi masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kumar and S. Rani, "Mentorship Influence in Hackathons," *Asia Pacific J. EduTech*, vol. 7, no. 2, pp. 98–109, 2020.
- B. Verma, "Designing Fair Judging Criteria for Innovation Events," *IEEE Access*, vol. 8, pp. 23456–23467, 2020.
- F. Ahmad, "Participant Engagement in Coding Competitions," *Journal of IT Events*, vol. 12, no. 3, pp. 45–60, 2023.
- L. Wang, "Evaluating User Satisfaction in Tech Events," *J. Innov. Educ.*, vol. 15, pp. 23–35, 2019.
- M. Jensen, "Measuring Event Impact with Satisfaction Index," *Conf. Proc. on Digital Engagement*, 2021.
- N. O'Brien and T. Sato, "Expectations and Outcomes in Educational Hackathons," *Int. J. Learning*, vol. 24, no. 3, pp. 112–126, 2019.
- R. Hamilton and J. Price, "Hackathons as Learning Tools: A Review," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 68, no. 5, pp. 2431–2452, 2020.
- S. Bhattacharjee, "Understanding Information Systems Continuance: An Expectation-Confirmation Model," *MIS Quarterly*, vol. 25, no. 3, pp. 351–370, 2001.
- S. Lee, "Hackathon Success Factors: A Case Study," in *Proc. Int. Conf. on Computer*

Science, 2022.
Y. Chen, “Cybersecurity-Driven Innovation in Youth Events,” *Tech Trends*, vol. 64, no. 6, pp. 741–752, 2020.