

PENINGKATAN KETERAMPILAN ANGGOTA KARANG TARUNA RW.06 KELURAHAN TEGAL PARANG MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE

Endah Wiji Lestari^{1*}, Sri Hardani², Leliyanah³, Hanafi Eko Darono⁴

Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

Diterima : 22 Nov 2024 Disetujui : 17 Juni 2025 Diterbitkan : 28 Juni 2025

Abstrak

Perkembangan internet yang pesat telah mengubah pola hidup masyarakat dari offline menjadi online, termasuk dalam penyampaian informasi oleh organisasi. UKKT RW. 06 Kelurahan Tegal Parang sebagai organisasi kepemudaan memerlukan website untuk menyampaikan informasi program kerja, kegiatan, dan pengumuman secara cepat dan efisien. Namun, saat ini UKKT belum memiliki website, sehingga informasi masih disebarkan secara manual. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan membantu UKKT membangun website sekaligus memberikan pelatihan kepada pengurus dan anggotanya. Pelatihan dilakukan secara offline di Aula Kelurahan Tegal Parang, dengan harapan peserta memperoleh keterampilan dalam membuat dan mengelola website secara mandiri. Kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi atas kebutuhan teknologi informasi, tetapi juga meningkatkan kapasitas sumber daya manusia di lingkungan UKKT. Hasil pengabdian ini direncanakan untuk dipublikasikan melalui media elektronik dan jurnal pengabdian masyarakat sebagai bentuk diseminasi dan dokumentasi kegiatan.

Kata Kunci: pelatihan website, UKKT, blogger

Abstract

The rapid development of the internet has transformed people's lifestyles from offline to online, including the dissemination of information by organizations. UKKT RW. 06 Tegal Parang Village, as a youth organization, needs a website to convey information about work programs, activities, and announcements quickly and efficiently. However, currently UKKT does not have a website, so information is still disseminated manually. This community service activity aims to help UKKT build a website while also providing training to its administrators and members. The training was conducted offline at the Tegal Parang Village Hall, with the hope that participants would acquire skills in independently creating and managing a website. This activity not only provides a solution to the need for information technology but also enhances the capacity of human resources within the UKKT environment. The results of this service are planned to be published through electronic media and community service journals as a form of dissemination and documentation of the activities.

Keywords: website training, UKKT, blogger

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
Rekayasa Perangkat Lunak,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Email: endahewl@bsi.ac.id
Handphone: 081219863673
DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

Pendahuluan

Di era digital, penggunaan internet merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dan penggunaan internet sudah mencakup berbagai bidang (Kaafi et al., 2020), baik untuk komunikasi, pencarian data, berbagi informasi, pemasaran, jual beli, dan sebagainya. Kehidupan Masyarakat pun mengalami perubahan dari masyarakat *offline* ke masyarakat *online* (Matitaputty et al., 2023) dengan adanya berbagai aktivitas digital seperti e-commerce dan e-learning sebagai bentuk pemanfaatan internet (Ferdinandus & Wijaya, 2020) Click or tap here to enter text.. Semakin hari, pengguna internet semakin banyak. Berdasarkan informasi dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang disampaikan pada Maret 2019, pengguna internet di Indonesia mencapai 64,8% dari total penduduk Indonesia yang saat itu berjumlah 264,16 juta jiwa (Aini et al., 2023).

Dengan semakin luasnya penggunaan internet munculah istilah pemanfaatan online, penggunaan online yakni mulai digunakan pada era berkembangnya internet sebagai media komunikasi. Penggunaan internet adalah metode paling murah dalam membangun communication dibandingkan media tradisional lainnya (Rahayu, 2015). Menurutnya, media online memainkan peranan penting dalam komunikasi. Era digital saat ini, telah mampu secara selektif mendorong pengguna media online untuk berkunjung ke laman berdasarkan minat dan riwayat penjelajahan atau browsing pengguna tersebut sebelumnya. Oleh karena itu, pemanfaatan online dapat menjadi strategi pendidikan dan perencanaan yang membuat image dan citra lembaga menjadi berbeda.

Penggunaan teknologi informasi sudah marak digunakan terlebih kondisi saat ini. Teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai cara untuk melakukan digital branding sebuah lembaga. Pemahaman branding seperti yang dijelaskan (Kotler & Lane Keller, 2009) branding adalah penamaan, simbol, istilah atau perpaduan dari berbagai konsep yang merepresentasikan sebuah produk, jasa dan perusahaan agar memiliki perbedaan dengan sejenis. Melalui media digital masyarakat dapat lebih mudah untuk menemukan informasi apapun yang dibutuhkan. Kemampuan media pada masa digital ini sangat memudahkan masyarakat mendapatkan informasi dan membandingkan berbagai sumber berita informasi (Bäck et al., 2018).

Website mengalami perkembangan yang sangat signifikan, baik dari sisi desain maupun dari sisi fungsi dan penggunaannya. Menurut Gregorius dalam (Candra & arthalita, 2021), website merupakan kumpulan halaman web dan file-file yang saling terhubung. File-file tersebut ditampilkan dalam bentuk halaman website yang dapat diakses dengan menggunakan aplikasi browser seperti Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, dan lain-lain. Satu halaman web

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
Rekayasa Perangkat Lunak,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Email: endahewl@bsi.ac.id
Handphone: 081219863673
DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

terhubung dengan halaman web yang lain melalui link. Pada awal kemunculannya, website didesain untuk memudahkan pertukaran serta update informasi antar anggota peneliti (Neilson, 2022). Namun sekarang penggunaan website sudah sangat meluas. Penggunaannya pun sudah sangat beragam. Berbagai organisasi baik organisasi bisnis, pemerintah, dan bahkan organisasi nirlaba, memanfaatkan website untuk berbagai keperluan. Sebagai sebuah organisasi, karang taruna juga dapat memanfaatkan website sebagai sarana penyampaian informasi.

Karang Taruna merupakan lembaga kemasyarakatan yang menjadi sarana pengembangan generasi muda untuk tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat khususnya generasi muda di wilayah desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat yang bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial, yang secara fungsional dibina dan dikembangkan oleh Departemen Sosial (*PERATURAN MENTERI DALAM NEGERI NOMOR 5 TAHUN 2007, 2007*).

Sebagai lembaga kemasyarakatan yang mewadahi kegiatan remaja, UKKT RW. 06 Kelurahan Tegal Parang memiliki berbagai kegiatan dan program kerja untuk meningkatkan ketrampilan para anggotanya. Web programmer merupakan skill yang banyak dibutuhkan di dunia kerja. Untuk itu kami mengadakan pelatihan pembuatan website UKKT RW. 06 Kelurahan Tegal Parang guna membekali anggota UKKT RW. 06 Kelurahan Tegal Parang dengan kemampuan yang berguna dimasa depan.

Metode Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan adalah berupa Pelatihan Desain User Interface Dalam Merancang Tampilan Website UKKT RW. 06 Kelurahan Tegal Parang Menggunakan Blogger. Peserta terdiri dari pengurus dan anggota UKKT RW. 06 Kelurahan Tegal Parang dengan jumlah peserta sebanyak 17 orang. Dan Metode pelaksanaan yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Pelatihan akan dilaksanakan dengan diawali dengan pembukaan dan penyampaian materi
2. Materi yang disampaikan berisi teori dan praktek
3. Selanjutnya peserta akan diberikan latihan sesuai dengan materi
4. Evaluasi dilaksanakan setelah pelatihan dilaksanakan

Berikut tugas panitia pengabdian masyarakat :

1. Sri Hardani, M.Kom sebagai Ketua Pelaksana, bertugas mengkoordinasikan kegiatan pengabdian masyarakat dari kordinasi dengan tempat pengabdian masyarakat, pengajuan proposal, sampai dengan persiapan pelaksanaan pelatihan.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
Rekayasa Perangkat Lunak,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Email: endahewl@bsi.ac.id
Handphone: 081219863673
DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

2. Leliyanah, M.Kom sebagai Ketua Tim Tutor, bertugas mengkoordinasikan pelaksanaan pelatihan berupa pembuatan materi pelatihan serta berkoordinasi dengan ketua dan tim tutor saat pelaksanaan pelatihan.
3. Endah Wiji Lestari, M.Kom sebagai tim tutor yang bertugas melaksanakan penyampaian materi yang telah disiapkan dan dibantu oleh dua mahasiswa. Selain itu akan membuat keluaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa press release dan jurnal pengabdian masyarakat.
4. Hanafi Eko Darono, M.Kom sebagai tim tutor yang bertugas membuat kuesioner, mendokumentasikan pelaksanaan pengabdian masyarakat, serta Menyusun laporan kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan untuk Anggota UKKT RW 06 Kelurahan Tegal Parang ini terdiri dari 17 peserta jenjang usia 20-35 tahun. Dimana peserta laki-laki sebanyak 12 dan peserta perempuan sebanyak 5 orang.



Gambar 1. Dokumentasi Pengabdian Masyarakat Anggota UKKT RW 06 Tegal Parang

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
Rekayasa Perangkat Lunak,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Email: endahewl@bsi.ac.id
Handphone: 081219863673
DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Kelurahan Tegal Parang

Pada gambar 1 diatas memperlihatkan dokumentasi foto bersama anggota UKKT RW 06 Tegal Parang bersama para dosen terlibat. Sedangkan Pada gambar 2, menggambarkan kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat pada UKKT RW 06 Tegal Parang. Peserta pengabdian masyarakat mendapatkan modul materi dan materi pelatihan oleh tutor dan anggota.

Berdasarkan hasil penyebaran kusioner terhadap peserta pelatihan ini didapat data sebagai berikut:

Tabel 1. Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan

Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas		0%
2. Tidak Puas		0%
3. Cukup Puas		12%
4. Puas		47%
5. Sangat Puas		41%
Jumlah respon	7	100%
Skor rata-rata		4.29
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
Rekayasa Perangkat Lunak,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Email: endahewl@bsi.ac.id
Handphone: 081219863673
DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

Berdasarkan tabel 1 diatas, peserta kegiatan dapat dikatakan puas terhadap informasi kegiatan yang diberikan pada saat pelaksanaan terlihat dengan prosentasi sebesar 12% cukup puas, 47% menyatakan puas dan 41% menyatakan sangat puas.

Tabel 2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas		0%
2. Tidak Puas		0%
3. Cukup Puas		6%
4. Puas		53%
5. Sangat Puas		41%
Jumlah respon	7	100 %
Skor rata-rata		4.35
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)

Berdasarkan tabel 2 diatas, peserta kegiatan dapat dikatakan puas terhadap sarana dan prasarana seperti ketersediaan materi dan modul pada saat pelaksanaan terlihat dengan prosentasi sebesar 53% yang menyatakan puas

Tabel 3. Manfaat

Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0%
2. Tidak Setuju		0%
3. Cukup Setuju		6%
4. Setuju		47%
5. Sangat Setuju		47%
Jumlah respon	7	100 %
Skor rata-rata		4.41
Grade (Keterangan)		A(Sangat Setuju)

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
 Rekayasa Perangkat Lunak,
 Universitas Bina Sarana Informatika,
 Email: endahewl@bsi.ac.id
 Handphone: 081219863673
 DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

Berdasarkan tabel 3 diatas, kegiatan dapat dikatakan bermanfaat bagi peserta kegiatan terlihat dengan prosentasi sebesar 47% yang menyatakan sangat setuju kegiatan memberikan manfaat bagi peserta

Tabel 4. Wawasan dan pengetahuan

Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	8	47%
5. Sangat Setuju	8	47%
Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.41	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

Berdasarkan tabel 4 diatas, kegiatan dapat dikatakan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan bagi peserta kegiatan terlihat dengan prosentasi sebesar 47% yang menyatakan sangat setuju kegiatan membuat wawasan dan pengetahuan peserta meningkat

Tabel 5. Keterampilan

Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0%
2. Tidak Setuju		0%
3. Cukup Setuju		6%
4. Setuju		53%
5. Sangat Setuju		41%
Jumlah respon	7	100%
Skor rata-rata	4.35	
Grade (Keterangan)	A(Sangat Setuju)	

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
 Rekayasa Perangkat Lunak,
 Universitas Bina Sarana Informatika,
 Email: endahewl@bsi.ac.id
 Handphone: 081219863673
 DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

Berdasarkan tabel 5 diatas, kegiatan dapat dikatakan dapat memberikan ketrampilan bagi peserta kegiatan terlihat dengan prosentasi sebesar 53% yang menyatakan setuju

Tabel 6. Solusi

Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	8	47%
5. Sangat Setuju	8	47%
Jumlah respon	17	10%
Skor rata-rata	4.41	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

Berdasarkan tabel 6 diatas, kegiatan dapat dikatakan dapat memberikan solusi terkait permasalahan yang dialami oleh peserta dalam membuat presentasi yang mudah dan menarik terlihat dengan prosentasi sebesar 47% yang menyatakan setuju.

Tabel 7. Keberlanjutan

Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	6	35%
5. Sangat Setuju	10	59%
Jumlah respon	17	100%
Skor rata-rata	4.53	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

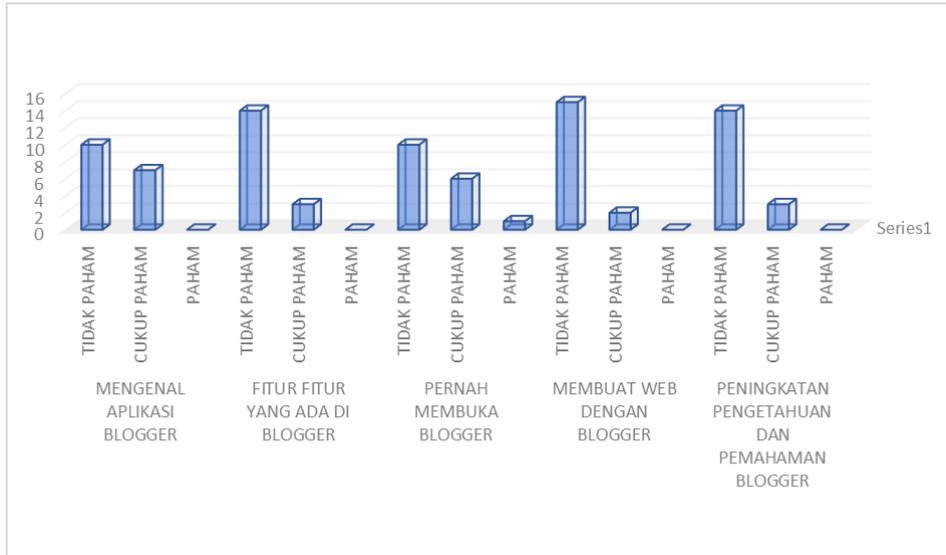
Berdasarkan tabel 7 diatas, kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan terlihat dengan prosentasi sebesar 59% yang menyatakan sangat setuju

This is an open access article under the CC BY-SA License.



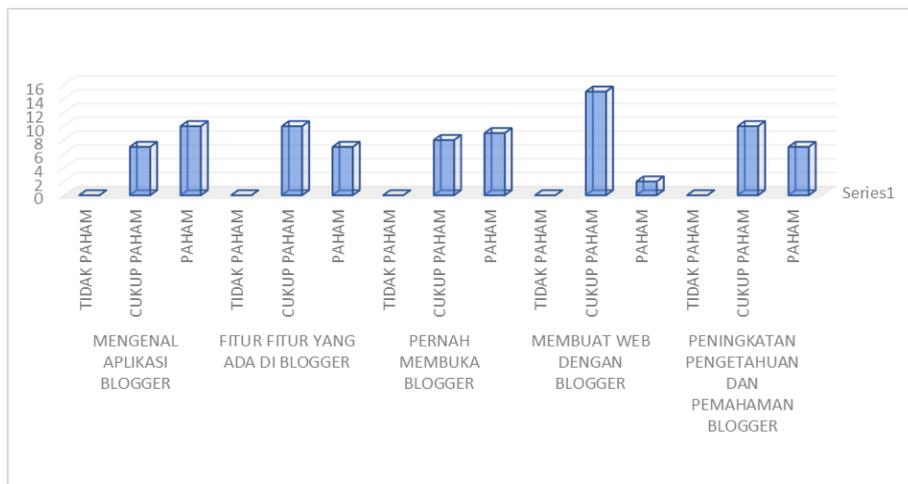
Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
 Rekayasa Perangkat Lunak,
 Universitas Bina Sarana Informatika,
 Email: endahewl@bsi.ac.id
 Handphone: 081219863673
 DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>



Gambar 3. Grafik terhadap pemahaman aplikasi sebelum pelatihan

Sebelum tim pengabdian melakukan pemaparan materi, terlebih dahulu dilakukan penyebaran kuesioner kepada 17 peserta yang berisi terkait pemahaman peserta terhadap pembuatan website dan aplikasi yang akan digunakan. Berdasarkan gambar diatas terlihat grafik sebelum pelatihan diberikan, sebanyak 59% dari peserta yaitu 10 peserta tidak mengenal aplikasi. Sebanyak 18% yaitu 3 peserta cukup paham fitur-fitur yang ada diaplikasi, sebanyak 35% yaitu 6 peserta pernah dan paham untuk membuka aplikasi. dan 88% yaitu 15 peserta tidak paham bagaimana membuat website menggunakan blogger.



Gambar 4. Grafik Pemahaman Aplikasi Setelah Pelatihan

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
 Rekayasa Perangkat Lunak,
 Universitas Bina Sarana Informatika,
 Email: endahewl@bsi.ac.id
 Handphone: 081219863673
 DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

Setelah pelaksanaan pelatihan selesai, tim pengabdian melakukan tanya jawab dan memberikan kuisioner kepada 17 peserta, berisi terkait pemahaman peserta terhadap pembuatan website dan aplikasi yang akan digunakan. Dari gambar diatas terlihat bahwa setelah pelatihan diberikan, sebanyak 59% dari peserta yaitu 10 peserta telah mengenal aplikasi, sebanyak 59% yaitu peserta paham fitur-fitur yang ada di aplikasi, sebanyak 53% yaitu 9 peserta paham untuk membuka aplikasi dan sebanyak 88% yaitu 15 peserta paham bagaimana membuat website menggunakan blogger.

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh Anggota UKKT RW 06 Tegal Parang berjalan lancar dan sesuai rencana. Melalui kegiatan ini, anggota UKKT RW 06 Tegal Parang memperoleh pengetahuan tentang pembuatan website sebagai media informasi. Penggunaan teknologi dalam hal media informasi memberikan berbagai manfaat dan mendukung pengarsipan serta dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh Anggota UKKT RW 06 Tegal Parang.

Melalui kegiatan ini, anggota UKKT RW 06 Tegal Parang juga memperoleh pemahaman mengenai sisi positif dan negatif dari perkembangan teknologi serta cara mengatasi dampak negatifnya, sehingga anggota dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Saran

Perlu dilakukan evaluasi materi dan praktik dalam kegiatan pengabdian masyarakat kepada Anggota UKKT RW 06 Tegal Parang agar peserta dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas tentang pemanfaatan teknologi informasi. Selain itu, perlu juga melakukan pendalaman materi dari kegiatan ini agar peserta dapat mengimplementasikan pemanfaatan teknologi informasi secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan Anggota UKKT RW 06 Tegal Parang.

Daftar Pustaka

- Aini, D. C., Sujadmiko, B., Siregar, N., Syofyan, A., & Miraj Mirza, I. M. (2023). Pendampingan Edukasi Penggunaan Internet yang Efektif di Desa Margodadi, Kecamatan Padang Cermin, Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(4), 461–470. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.1122>
- Rahayu, A. L. P. (2015). *Pengelolaan Media Sosial dalam Mewujudkan Good Governance (Studi Kasus Pengelolaan Media Sosial LAPOR! sebagai Sarana Aspirasi dan Pengaduan Rakyat secara Online Oleh Deputy I Kantor Staf Presiden)*. https://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/91499

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
Rekayasa Perangkat Lunak,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Email: endahewl@bsi.ac.id
Handphone: 081219863673
DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>

- Bäck, L., Ingman, E., Lalwani, D., Müller, M., Sørensen-Behm, C., & Rosenbröijer, C.-J. (2018). *Digital Brand Management: A Company and Consumer Perspective*. *Digital Brand Management: A Company and Consumer Perspective* *. www.arcada.fi
- Candra, M. A. A., & arthalita, I. (2021). Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada Smp Negeri 7 Kota Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(2), 175–189. <https://doi.org/10.24127/V2I1.1238>
- Ferdinandus, S., & Wijaya, F. (2020). Pelatihan Pembuatan Dan Pengelolaan Webblog Bagi Guru-Guru Smp Negeri 10 Ambon Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Jamak* (Vol. 6, Issue 2).
- Kaafi, A. Al, Azmi, R., Nurelasari, E., & Widiastuti, L. (2020). Implementasi Sistem Informasi Rekam Medis Pada Laboratorium Klinik MediCall dengan Penerapan Incremental Model. *Journal Speed*, 12(3).
- Kotler, P., & Lane Keller, K. (2009). *Marketing Management* (4th ed., Vol. 2). Index.
- Matitaputty, J. K., Kailuhu, J. S., Sahupala, S., & Manakane, S. E. (2023). Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis It Pada Guru Smp Negeri 8 Ambon. *Budimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2023. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jaim/article/view/9024>
- Neilson, L. C. (2022). Accessing primary sources for marketing and advertising history research from family history websites. *Journal of Historical Research in Marketing*, 14(2), 281–291. <https://doi.org/10.1108/JHRM-10-2021-0055/FULL/HTML>
- PERATURAN MENTERI DALAM NEGERI NOMOR 5 TAHUN 2007. (2007).

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Endah Wiji Lestari,
Rekayasa Perangkat Lunak,
Universitas Bina Sarana Informatika,
Email: endahewl@bsi.ac.id
Handphone: 081219863673
DOI: <https://doi.org/10.32502/se.v2i1.7277>