

PELATIHAN PEMBUATAN LANDING PAGE MENGGUNAKAN WIX.COM PADA UNIT KERJA KARANG TARUNA KELURAHAN TEGAL PARANG JAKARTA SELATAN

Wida Prima Mustika¹, Andi Sanjaya², Sulistianto SW^{3*}, Agus Wiyatno⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nusa Mandiri, Indonesia

wida.wpm@nusamandiri.ac.id¹

andi.aij@nusamandiri.ac.id²

sulistianto.sow@nusamandiri.ac.id³

agus.agq@nusamandiri.ac.id⁴

Received: 22-11- 2023

Revised: 25-11-2023

Approved: 28-11-2023

ABSTRAK

Kelurahan Tegal Parang terletak di daerah kecamatan Mampang Prapatan Jakarta Selatan. Terdapat Unit Kerja Karang Taruna (UKKT) pada Kelurahan Tegal Parang yang mempunyai berbagai macam kegiatan-kegiatan positif, diantaranya yaitu pelatihan serta mengedukasi masyarakat, menyalurkan bantuan sosial, membantu dalam memantau dan penyuluhan kegiatan yang berhubungan dengan kesehatan masyarakat, kerja bakti, usaha ekonomi kreatif dan lain lain. Permasalahan yang dihadapi UKKT Kelurahan Tegal Parang yaitu ingin memperluas jaringan agar khalayak atau Masyarakat tahu tentang informasi kegiatan-kegiatan UKKT Kelurahan Tegal Parang dan memberikan motivasi bagi Masyarakat khususnya remaja yang ada dilingkungan Kelurahan Tegal Parang agar lebih kreatif dalam mengembangkan diri dengan adanya kegiatan-kegiatan yang ada pada UKKT Kelurahan Tegal Parang. Namun UKKT Kelurahan Tegal Parang masih belum memahami cara membuat sebuah website dengan mudah agar kegiatan-kegiatan UKKT dapat di informasikan ke Masyarakat luas. Kami dari pihak Dosen Universitas Nusa Mandiri yang dibantu oleh sejumlah mahasiswa melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh UKKT Kelurahan Tegal Parang, untuk memberikan Pelatihan Pembuatan Landing Page dengan menggunakan WIX.COM. Agar UKKT Kelurahan Tegal Parang dapat membuat sebuah website yang berisi kegiatan-kegiatan UKKT Kelurahan Tegal Parang dan bisa mempublikasikannya sehingga bermanfaat bagi seluruh Masyarakat.

Kata Kunci: Pelatihan; Teknologi; Karang Taruna

PENDAHULUAN

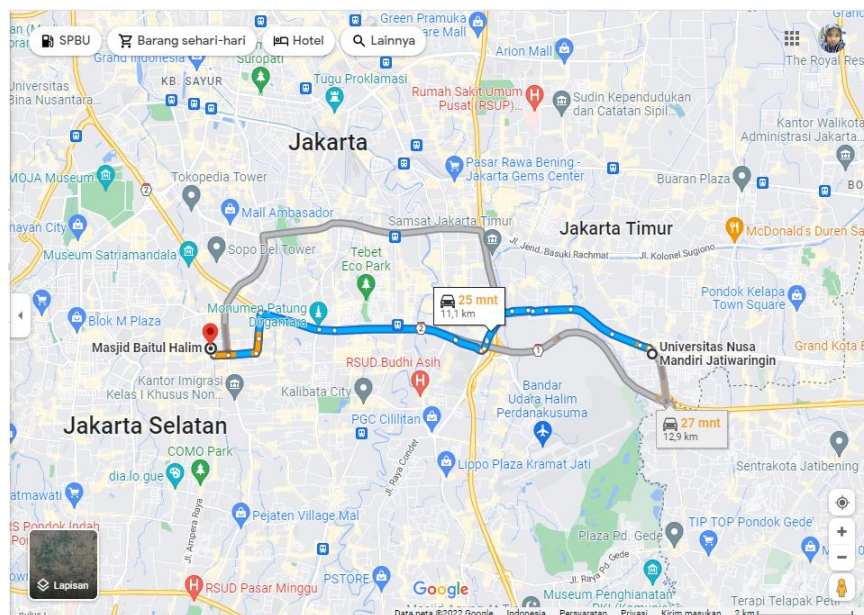
Pengabdian kepada Masyarakat merupakan salah satu elemen penting dari Tridharma Perguruan Tinggi, disamping elemen lainnya itu Pendidikan dan penelitian. Sebagai elemen penting maka pengabdian Masyarakat harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuannya. Pengabdian Masyarakat diartikan sebagai kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menunjukkan kesejahteraan Masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa [1].

Penguasaan teknologi informasi saat ini menjadi kebutuhan dasar untuk para remaja, karena dengan penggunaan teknologi informasi yang tepat dapat membantu dalam menyelesaikan masalah. Teknologi informasi dapat digunakan dalam pengolahan data yang bisa dimanfaatkan dalam pengambilan keputusan [2].

World Wide Web “www” ataupun “website” merupakan suatu sistem di mana data dalam wujud bacaan, foto, suara serta lain-lain dipresentasikan dalam wujud format tertentu. Sehingga bisa dibuka oleh aplikasi browser. Website merupakan salah satu metode bertukar data antar pengguna internet serta Internet merupakan jaringan yang menghubungkannya [3]. Landing Page seringkali diterjemahkan dengan istilah laman landas. Apa tujuan dibalik

diciptakannya landing page ? Tujuannya hanya satu, yaitu meyakinkan orang lain untuk segera membeli sebuah produk, jasa, atau bisnis tertentu yang dijual di dalam landing page [5].

Karang Taruna adalah salah satu wadah untuk membina dan mengembangkan potensi para pemuda dan pemudi sebagai upaya mengembangkan kegiatan ekonomis produktif [6]. Karang taruna RW 04 wadah untuk pengembangan generasi muda nonpartisan yang bergerak dibidang kesejahteraan sosial. Karang Taruna RW.04 berada pada Jl. Tegal Parang Selatan V No. 19C, RT.008/RW.04, Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Kota Administrasi Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12790.



Gambar 1 Peta Lokasi Karang Taruna RW 04

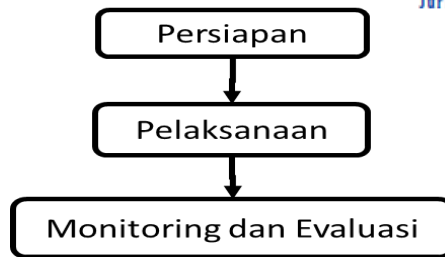
Karang Taruna RW.04 memiliki program kerja yaitu membantu ketika terjadi bencana, melaksanakan pelatihan serta mengedukasi masyarakat, menyalurkan bantuan sosial, membantu dalam memantau dan penyuluhan kegiatan yang berhubungan dengan kesehatan masyarakat serta menjalankan dan menyalurkan program koin kemanusiaan yang bertujuan untuk membantu warga yang sakit dan tidak memiliki biaya untuk berobat.

Terdapat permasalahan yang dimiliki Karang Taruna RW.04 yaitu kurangnya keterampilan pemuda-pemudi Karang Taruna dalam membuat sebuah sistem informasi berbasis landing page sehingga proses pemberian informasi ke warga masih menggunakan kertas yang ditempel di papan pengumuman.

Sistem informasi merupakan perangkat yang saling berhubungan dan berintegrasi dan memiliki tujuan memproses, mendistribusikan serta menyimpan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dalam sebuah organisasi [5].

METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan Pengabdian Masyarakat yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada pemuda-pemudi Karang Taruna RW.04 sebagai berikut:



Gambar 2. Metode Tahapan Pengabdian Masyarakat

Penjelasan :

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pemuda-pemudi Karang Taruna RW.04 dan mengajukan perijinan untuk melakukan kegiatan Pelatihan Teknologi Landing Page Menggunakan WIX.COM Selanjutnya melakukan persiapan untuk membuat pelatihan pembuatan sistem informasi untuk meningkatkan keterampilan dan kuesioner untuk mengetahui respon dari peserta yang mengikuti pelatihan pembuatan sistem informasi.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Tahap 1 Edukasi Pengetahuan Tentang Landing Page

Tahap ini mengedukasi tentang pengetahuan tentang apa itu Landing Page dan bagaimana penerapannya;

b. Tahap 2 Edukasi mengenai aplikasi untuk mendukung proses pembuatan Landing Page

Tahap ini melakukan edukasi mengenai pembuatan sistem informasi berbasis landing page yang dapat mendukung keterampilan pemuda-pemudi Karang Taruna RW.04.

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner pada peserta yaitu Karang Taruna RW.04 untuk mengetahui bagaimana respon kegiatan pelatihan yang telah dilakukan dari peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam bentuk pelatihan yang dilaksanakan secara luring. Tema Pengabdian Masyarakat yaitu Pelatihan Teknologi Landing Page Menggunakan WIX.COM agar pemuda-pemudi Karang Taruna RW.04 memiliki pengetahuan dalam membuat sebuah sistem informasi guna dapat menambah pengetahuan Pemuda-Pemudi Karang Taruna mengenai pembuatan sistem informasi. Para peserta adalah Anggota Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang yang tergabung dalam, dimana pelaksanaan pelatihan dilaksanakan di Aula Kelurahan Tegal Parang pada Jl. Tegal Parang Selatan V No. 19C, RT.008/RW.04, Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Kota Administrasi Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12790. Dan dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Oktober 2023 pukul 08:00 – 12:00 WIB.



Gambar 3. Peserta Pelatihan Anggota Karang Taruna



Gambar 4. Tim Dosen dan Tim Mahasiswa

Masalah dan Solusi Mitra

Beberapa masalah yang Identifikasi pada pengabdian masyarakat yang dilaksanakan untuk Karang Taruna RW.04 yaitu:

- Anggota Karang Taruna RW.04 tidak semua memiliki pengetahuan tentang cara membuat landing page.
- Anggota Karang Taruna RW.04 kurang memiliki keterampilan dalam membuat sebuah landing page menggunakan aplikasi WIX.COM.

Solusi permasalahan dari kegiatan pengabdian masyarakat pada Karang Taruna RW.04 sebagai berikut:

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Anggota Karang Taruna RW.04 tidak semua memiliki pengetahuan tentang cara membuat landing page	Memberikan pengenalan dan pengetahuan tentang apa itu landing page dan beberapa aplikasi yang mendukung sebuah landing page	Dampak dari solusi 1
Anggota Karang Taruna RW.04 kurang memiliki keterampilan dalam membuat sebuah landing page menggunakan aplikasi WIX.COM	Memberikan pelatihan dan keterampilan dalam membuat sebuah landing page menggunakan aplikasi WIX.COM	Dampak dari solusi 2

Evaluasi

Kegiatan ini mendapat tanggapan yang baik dari pihak Kelurahan Tegal Parang maupun para peserta yang mengikuti. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini yang merupakan hasil pengolahan kuesioner (Jumlah Responden 20 orang)

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kegiatan

F1 Profil Kegiatan	
F1-1 Jenis Kegiatan	: Pengabdian Masyarakat
F1-2 Tema Kegiatan	: Pelatihan Pembuatan Landing Page memakai wix.com
F1-3 Tanggal Pelaksanaan	: 14 Oktober 2023
F1-4 Tempat Pelaksanaan	: UKKT RW.04 Kelurahan Tegal Parang
F1-5 Nama Mitra	: Universitas Nusa Mandiri

Tabel 2 .Rekap Perhitungan Frekuensi Jawaban Responden

F2-1. Informasi Kegiatan pada saat pelaksanaan		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	3	15%
	4. Puas	9	45%
	5. Sangat Puas	8	40%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	4,25	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

F2-2. Materi modul pelatihan kegiatan		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	3	15%
	4. Puas	6	30%
	5. Sangat Puas	11	55%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	4,40	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

F2-3. Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	3	15%
	4. Puas	8	40%
	5. Sangat Puas	9	45%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	4,30	

	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)
--	--------------------	-----------------

F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Update	0	0%
	2. Tidak Update	0	0%
	3. Cukup Update	2	10%
	4. Update	5	25%
	5. Sangat Update	13	65%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	4,55	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat update)	

F2-5. Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Bagus	0	0%
	2. Tidak Bagus	0	0%
	3. Cukup Bagus	0	0%
	4. Bagus	6	30%
	5. Sangat Bagus	14	70%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	4,70	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Bagus)	

F2-6. Susunan acara berjalan dengan baik		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
	2. Tidak Setuju	0	0%
	3. Cukup Setuju	2	10%
	4. Setuju	9	45%
	5. Sangat Setuju	9	45%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	4,35	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta		Freq	Percent
	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
	2. Tidak Setuju	0	0%
	3. Cukup Setuju	0	0%
	4. Setuju	6	30%
	5. Sangat Setuju	14	70%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	4,70	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

F3-2. Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0	0%
2. Tidak Seniju		0	0%
3. Cukup Setuju		0	0%
4. Setuju		6	30%
5. Sangat Setuju		14	70%
Jumlah respan		20	100%
Skar rata-rata		4,70	
Grade (Keterangan)		A (Sangat Setuju)	

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0	0%
2. Tidak Seniju		0	0%
3. Cukup Setuju		1	5%
4. Setuju		5	25%
5. Sangat Setuju		14	70%
Jumlah respan		20	100%
Skar rata-rata		4,65	
Grade (Keterangan)		A (Sangat Setuju)	

F3.4. Kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0	0%
2. Tidak Seniju		0	0%
3. Cukup Setuju		0	0%
4. Setuju		8	40%
5. Sangat Setuju		12	60%
Jumlah respan		20	100%
Skar rata-rata		4,60	
Grade (Keterangan)		A (Sangat Setuju)	

F3-5. Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan telmelegi kepada peserta secara berkelanjutan		Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju		0	0%
2. Tidak Setuju		0	0%
3. Cukup Setuju		1	5%
4. Setuju		9	45%
5. Sangat Setuju		10	50%
Jumlah respan		20	100%
Sker rata-rata		4,45	
Grade (Keterangan)		A (Sangat Setuju)	

F3.6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta		Freq	Percent
	1.Sangat Tidak Setuju	0	0%
	2. Tidak Seniju	0	0%
	3. Cukup Setuju	3	15%
	4. Setuju	9	45%
	5. Sangat Setuju	8	40%
	Jumlah respen	20	100%
	Sker rata-rata	4,25	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

F3-7. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis)		Freq	Percent
	1.Sangat Tidak Setuju	0	0%
	2. Tidak Seniju	0	0%
	3. Cukup Setuju	2	10%
	4. Setuju	9	45%
	5. Sangat Setuju	9	45%
	Jumlah respen	20	100%
	Sker rata-rata	4,35	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

F4. Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?		Freq	Percent
	1.Sangat Tidak Benninat	0	0%
	2. Tidak Berrninat	0	0%
	3. Cukup Berminat	5	25%
	4. Benninat	3	15%
	5. Sangat Berminat	12	60%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	435	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Berrninat)	

F5. Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan?		Freq	Percent
	1.Sangat Tidak Puas	0	0%
	2. Tidak Puas	0	0%
	3. Cukup Puas	2	10%
	4. Puas	9	45%
	5. Sangat Puas	9	45%
	Jumlah respon	20	100%
	Skor rata-rata	435	
	Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Silahkan Masukkan Saran dan Kritik peserta Pelatihan

No	Saran/Kritik
1	Harus semangat dalam mengadakan kegiatan pelatihan
2	Kegiatan sangat bermanfaat dan dapat menambah wawasan
3	Mohon untuk diadakan pelatihan yang berkelanjutan
4	Ok, besok-besok adakan acara ini lagi
5	Jangan bosan-bosan belajar bareng kita
6	Lebih diseringkan lagi untuk mengadakan kegiatan seperti ini karena sangat membantu untuk anak-anak muda generasi ini
7	Adakan lagi acara ini soalnya seru
8	Kegiatan yang harus diapresiasi dan diadakan secara berkala, mengingat tema yang diangkat mencakup teknologi
9	Diadakan lagi acara ini
10	-
11	Suasana acara lebih kondusif
12	-
13	-
14	-
15	Semoga kedepannya lebih matang lagi persiapannya
16	-
17	Seru!! Semoga selalu mengadakan pengabdian masyarakat
18	sudah sangat bagus
19	lebih kondusif
20	-

Berikut gambaran dari tingkat keberhasilan yang dialami peserta setelah mengikuti Pengabdian Masyarakat ini.

Sebelum Kegiatan:

1. Para peserta cenderung berfikir bahwa untuk membuat sebuah tampilan *website* harus dibuat secara manual dengan menggunakan *coding*.
2. Para peserta cenderung berfikir bahwa sulit untuk membuat tampilan *website*.

Setelah Kegiatan:

1. Para peserta tidak perlu membuat manual jika ingin membuat tampilan *website*, karena *Landing Page* memiliki fasilitas untuk membuat tampilan *website* dengan cepat.
2. Para peserta tidak mengalami kesulitan untuk membuat tampilan *website* dengan menggunakan *Landing Page*.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan kegiatan pengabdian ini, ada beberapa kesimpulan yang dapat dipaparkan. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah penyampaian materi tentang Pelatihan Pembuatan Landing Page

Menggunakan Wix.com pada Unit Kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang Mampang Jakarta Selatan dapat memberikan wawasan baru pada peserta kegiatan pengabdian, wawasan yang di dapat dari kegiatan pengabdian dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan para peserta didalam tugas dan tanggung jawabnya sebagai anggota Karang Taruna RW.04 Kelurahan Tegal Parang, setelah mengikuti Pengabdian Masyarakat para peserta dapat menerapkan materi yang telah diberikan untuk berkreasi sesuai dengan kebutuhan organisasi. Untuk kedepannya diharapkan kegiatan ini dapat berkelanjutan ketingkat yang lebih mendalam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Malik, Abdul *dkk.*, "Meski Pandemi, Kami Tetap Mengabdi (Secangkir Kisah Pengabdian Mahasiswa," LP2N UIN SGD Bandung
- [2] E. Fitri, J. L. Putra, M. Raharjo, and W. E. Pangesti, "Pelatihan Aplikasi Design Photoshop Terhadap Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim," *J. AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2023, doi: 10.33480/abdimas.v5i1.3641.
- [3] Hamdan Husein Batubara, *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Deepublish, 2107. Accessed: Jun. 13, 2022. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Teknologi_Informasi_dan_Komunikasi_TIK/Ne7gDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [4] A. R. Kadafi, I. Purnamasari, and T. Tuslaela, "Membangun Branding Organisasi Karang Taruna Melalui Sosial Media," *J. AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 4, no. 2, pp. 32–37, 2022, doi: 10.33480/abdimas.v4i01.3029.
- [5] Enterprise, Jubile, "Trik Membuat Landing Page Tanpa Pemrograman Jubilee Enterprise". PT. Elex Media Komputindo, 2012
- [6] J. Hendrawan, I. D. Perwitasari, and M. Ramadhani, "Rancang Bangun Sistem Informasi UKM Panca Budi Berbasis Website," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 18–24, 2020, doi: 10.31539/intecom.v3i1.1330.