

IMPLEMENTASI PEMBUATAN WEBSITE SEDERHANA DENGAN MENGUNAKAN PLATFORM AI

Abdullah Naufaldi Arland¹, Bryan Niko Mahendra², Fanny Ananda Alamsyah³, Fathan Mubina⁴, Krisna Arbhi Putra Rama⁵, Mochammad Averoes Fasha⁶, Mohamad Arif Rahmadhani⁷, Muhammad Raffi Meldiansyah⁸, Muhammad Rizqi Athallah⁹, Syafiq Akhdan¹⁰

¹⁻¹⁰ Universitas Pamulang

*E-mail: marifahni173@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bertema "Implementasi Pembuatan Website Sederhana dengan Menggunakan Platform AI" bertujuan meningkatkan literasi teknologi siswa/i SMK IT Bina Adzkie. Melalui pelatihan ini, peserta mendapatkan pengetahuan dasar tentang kecerdasan buatan (AI) dan keterampilan praktis dalam pembuatan website. Teknologi AI digunakan untuk menyederhanakan proses pengembangan website sehingga peserta dapat menciptakan website fungsional tanpa memerlukan keterampilan teknis mendalam. Pelaksanaan kegiatan mencakup pengenalan AI, praktik langsung pembuatan website, dan evaluasi hasil desain. Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran interaktif, dengan siswa/i menunjukkan antusiasme tinggi. Hasilnya, peserta mampu menghasilkan website sederhana yang memenuhi standar estetika dan fungsionalitas, sekaligus memahami potensi AI dalam mendukung kebutuhan teknologi di era digital. PKM ini memberikan dampak positif, tidak hanya bagi siswa/i, tetapi juga bagi institusi pendidikan. Selain meningkatkan keterampilan peserta, kegiatan ini menjalin kerja sama antara universitas dan sekolah dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan digital. Untuk keberlanjutan program, pengembangan modul pelatihan dan kolaborasi dengan industri teknologi menjadi langkah strategis yang disarankan.

Kata kunci: PKM, Website, AI

ABSTRACT

The Community Service Activity (PKM) titled "Implementation of Simple Website Creation Using AI Platforms" aims to enhance the technological literacy of students at SMK IT Bina Adzkie. Through this training, participants gain foundational knowledge about artificial intelligence (AI) and practical skills in website creation. AI technology is utilized to simplify the website development process, enabling participants to create functional websites without requiring advanced technical skills. The implementation of the activity includes an introduction to AI, hands-on website creation, and an evaluation of design outcomes. This program successfully fostered an interactive learning environment, with students demonstrating high enthusiasm. As a result, participants were able to produce simple websites that meet aesthetic and functional standards while also understanding AI's potential in supporting technological needs in the digital era. This PKM had a positive impact not only on the students but also on the educational institution. In addition to enhancing participants' skills, the activity established collaboration between the university and the school in preparing the younger generation to face digital challenges. For program sustainability, the development of training modules and collaboration with the technology industry are recommended strategic steps.

Keywords: PKM, Website, AI.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pengembangan website. Website kini menjadi kebutuhan dasar bagi individu dan organisasi, tetapi proses pembuatannya sering dianggap rumit dan memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. Teknologi kecerdasan buatan (AI) menawarkan solusi inovatif untuk menyederhanakan proses ini, memungkinkan pengguna tanpa latar belakang teknis untuk membuat website fungsional dengan cepat dan efisien.

Pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan 30 siswa/i SMK IT Bina Adzkia dan bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam pembuatan website sederhana menggunakan platform AI. Tujuan utamanya adalah menganalisis proses, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, mengevaluasi kualitas website yang dihasilkan, dan mengukur dampak efisiensi waktu dan biaya. Kegiatan ini juga memberikan rekomendasi penggunaan AI sebagai alternatif yang praktis dalam pengembangan website.

Melalui pelatihan ini, peserta memperoleh kemampuan membuat website secara mandiri tanpa keterampilan teknis yang mendalam. Selain itu, siswa/i diperkenalkan pada teknologi yang relevan dengan dunia kerja, mempersiapkan mereka untuk bersaing dalam era digital. Kegiatan ini juga menjalin kolaborasi antara universitas dan sekolah untuk mendukung pengembangan siswa/i sekaligus memberikan pengalaman bagi mahasiswa dalam berbagi ilmu dan berkomunikasi dengan masyarakat.

PKM ini diharapkan memberikan dampak positif yang berkelanjutan, baik bagi siswa/i, institusi pendidikan, maupun masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi AI, program ini tidak hanya meningkatkan literasi teknologi peserta tetapi juga membuka peluang kolaborasi lebih luas untuk pengembangan kompetensi di era digital.

METODE

1. Lokasi dan Waktu

Lokasi: Kegiatan ini dilaksanakan di SMK IT Bina Adzkia, yang beralamat di Jl. Terusan H. Nawi Malik No.154, Serua, Kec. Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat.

Waktu: Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada Sabtu, 21 Desember 2024, dalam satu sesi pelatihan selama 3 jam.

2. Populasi dan Sampel

Populasi: Populasi dalam kegiatan ini adalah seluruh siswa kelas XI dan XII SMK IT Bina Adzkia yang berjumlah 60 orang.

Sampel: Sampel yang dilibatkan adalah 30 siswa/i yang dipilih dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Pemilihan ini didasarkan pada minat mereka terhadap teknologi digital dan pengembangan website.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan peserta berdasarkan kriteria tertentu, seperti jurusan yang relevan dan minat terhadap pelatihan teknologi AI.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui metode berikut:

Observasi: Mengamati aktivitas peserta selama pelatihan, termasuk partisipasi dalam sesi praktik dan diskusi.

Kuesioner: Menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan, serta tingkat kepuasan terhadap kegiatan.

Dokumentasi: Merekam kegiatan melalui foto, video, dan catatan lapangan untuk mendukung pelaporan.

5. Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif untuk:

Membandingkan hasil kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan guna mengukur peningkatan pemahaman peserta.

Menilai efektivitas kegiatan berdasarkan tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan, yang diukur melalui skala Likert pada kuesioner.

6. Penyajian Data

Hasil analisis data disajikan dalam bentuk:

Tabel dan Grafik: Untuk menggambarkan hasil evaluasi pemahaman siswa sebelum dan sesudah pelatihan.

Deskripsi Naratif: Untuk menjelaskan temuan utama terkait dampak pelatihan terhadap pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan platform AI.

Dokumentasi Visual: Foto dan video kegiatan untuk mendukung penyajian data secara kualitatif.

HASIL

Kegiatan pelatihan telah dilaksanakan dari tanggal 13 – 14 November 2024 yang diikuti sebanyak

30 siswa/i. Pelaksanaan kegiatan PKM dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Table 1. Kuisisioner

No	Materi	Buruk	Cukup	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1	Implementasi Pengenalan Materi	5	10	12	3	-
2	Sesi Praktik Materi Yang Disampaikan	-	-	-	15	15
3	Quiz Yang Diberikan Oleh Pelaksana	10	12	4	4	-

Dari table menunjukkan bahwa siswa/i yang menjawab Buruk sebanyak 15 siswa/I, yang menjawab Cukup sebanyak 22 siswa/I, yang menjawab Cukup Baik sebanyak 16 siswa/I, yang menjawab Baik 22 siswa/I, dan yang menjawab Sangat Baik 15 siswa/i. Jika dihitung dalam presentase yang menjawab Buruk 16,67%, Cukup baik 17,78%, Baik 24,44% dan Sangat Baik 16,67%.

PEMBAHASAN

Pelatihan bertema "Implementasi Pembuatan Website Sederhana dengan Menggunakan Platform AI" di SMK IT Bina Adzkia berhasil meningkatkan pemahaman siswa/i terhadap teknologi kecerdasan buatan (AI). Berdasarkan evaluasi, sebanyak 58.89% siswa memberikan penilaian pada kategori Cukup Baik, Baik, dan Sangat Baik, menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam memperkenalkan AI sebagai alat bantu yang efisien dalam pembuatan website. Siswa dapat memahami dan mengaplikasikan teori yang diberikan melalui kombinasi metode pengenalan konsep, demonstrasi, dan praktik langsung.

Meskipun pelatihan berjalan lancar, beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami fitur teknis pada platform AI. Tantangan ini diatasi dengan pendampingan intensif selama sesi praktik, yang membantu siswa lebih percaya diri dalam menyelesaikan proyek mereka. Selain itu, pelatihan ini memberikan dampak positif dengan memperkuat keterampilan digital siswa, sekaligus mempererat hubungan antara Universitas Pamulang dan SMK IT Bina Adzkia sebagai mitra pendidikan.

Untuk pengembangan program serupa di masa depan, disarankan agar modul pelatihan diperluas mencakup materi lanjutan, seperti pengelolaan konten web dan keamanan siber. Akses berkelanjutan ke platform AI juga perlu disediakan untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa. Dengan pendekatan yang lebih komprehensif, kegiatan ini dapat memberikan dampak jangka panjang yang lebih signifikan dalam meningkatkan literasi teknologi di kalangan siswa SMK.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bertema "Implementasi Pembuatan Website Sederhana dengan Menggunakan Platform AI" di SMK IT Bina Adzkie berhasil dilaksanakan dengan melibatkan siswa/i sebagai peserta utama. Program ini memberikan pemahaman dasar mengenai teknologi AI dan keterampilan praktis pembuatan website, yang memungkinkan peserta membuat website secara mandiri tanpa memerlukan keahlian teknis mendalam. Antusiasme peserta tercermin dari partisipasi aktif selama pelatihan dan hasil desain yang memenuhi standar fungsionalitas dan estetika. Selain itu, kegiatan ini memperkuat sinergi antara mahasiswa, dosen, dan institusi pendidikan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih disampaikan kepada

- 1) Bapak Dr. H. E. Nurzaman, AM., M.M., M.Si selaku Rektor Universitas Pamulang
- 2) Bapak Yan Djaksana, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
- 3) Bapak Dr.Eng.Ahmad Musyafa, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
- 4) Bapak Roeslan Djatalov, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing PKM
- 5) Dosen-dosen serta mahasiswa Program studi Teknik Informatika
- 6) Kepala Sekolah, guru dan siswa/i SMK IT Bina Adzkie

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). *Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning*. Jurnal Teknologi Indonesia.
- Hidayat, A., & Prihanto, A. (2018). *HTML & CSS: Panduan Praktis untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Fansyuri, M., Komputer, I., Informatika, T., Pamulang, U., & Selatan, T. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Memeriksa Ketersediaan Stok Barang Berbasis Web (Studi Kasus Warunk Oey)*. 1(3), 546–556.
- Purwanto, D. (2019). *Pengembangan Website E-Commerce dengan HTML dan CSS*. Informatika Bandung.
- Sutedjo, B. (2015). *Membuat Toko Online dengan HTML & CSS untuk Pemula*. Andi Publisher.