Pelatihan Mendesain dan Membuat *Website* Bisnis bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Sidenreng Rappang

Muhammad Rakib *[1], Valentino Aris[2], Muhammad Ashdaq[3]

[1,2,3]Universitas Negeri Makassar, Indonesia
*e-mail: m.rakib@unm.ac.id[1], valentino.aris@ unm.ac.id[2], muhammad_asdaq@unm.ac.id[3]

Abstrak

Permasalahan Mitra adalah bagaimana menciptakan lulusan yang mampu bekerja dan mengembangkan diri secara profesional dan mandiri sesuai kompetensi yang dimiliki di era transformasi digital. Tujuan dari kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah memberikan literasi digital bagi siswa sekolah menengah untuk ikut dalam proses transformasi digital khususnya pada bidang entrepreneur bisnis digital. Mitra pada kegiatan ini adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kabupaten Sidenreng Rappang. Jumlah peserta pelatihan sebanyak 22 orang yang merupakan perwakilan dari 5 kompetensi keahlian. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, praktik, dan pendampingan. Hasil yang dicapai yaitu: (1) mitra memiliki pengetahuan mengenai hosting dan domain untuk keperluan website bisnis, (2) mitra memiliki pengetahuan mengenai desain dan web development, (3) mitra memiliki keterampilan untuk melakukan pembuatan hosting dan domain, (4) mitra memiliki keterampilan untuk melakukan desain dan membuat website bisnis, dan (5) mitra berhasil melakukan desain dan membuat website bisnis.

***Kata kunci**: Desain, Pelatihan, Website Bisnis*

Abstract

Partner's problem is how to create graduates who are able to work and develop themselves professionally and independently according to their competencies in the era of digital transformation. The purpose of this Community Partnership Program (PKM) activity is to provide digital literacy for high school students to participate in the digital transformation process, especially in the field of digital business entrepreneurs. The partner in this activity is the State Vocational High School 1 Sidenreng Rappang Regency. The number of training participants is 22 people who are representatives of 5 skill competencies. The method used is lecture, question and answer, discussion, practice, and mentoring. The results achieved are (1) partners have knowledge about hosting and domains for business website purposes, (2) partners have knowledge about design and web development, (3) partners have skills to make hosting and domains, (4) partners have skills to design and create a business website, and (5) partners successfully design and create a business website.

***Keywords**: Business Website, Design, Training*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah terjadi di Indonesia saat ini. Data dari Internet World Stats menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ketiga di Asia sebagai pengguna internet terbanyak. Sulawesi Selatan tercatat tingkat penggunaan internet sebesar 5,7 juta jiwa (APJII, 2022). Aris (2015) menemukan faktor penting tingginya penggunaan internet yaitu persepsi pengguna bahwa internet bermanfaat baginya dan tingkat ketersediaan internet yang cukup tinggi.

Perkembangan internet ini mendorong terjadinya proses transformasi digital secara besar-besaran di Indonesia. Hampir semua industri terkena dampak dari proses transformasi tersebut, tidak terkecuali pada sektor bisnis dan sektor pendidikan. Pada sektor bisnis, telah kita lihat bersama-sama bukti empirik semakin tumbuhnya toko-toko online dan banyak bisnis yang tadinya beroperasi secara tradisional mulai bergerak masuk dalam bisnis digital.

Bisnis digital atau biasa dikenal dengan istilah e-bisnis merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk melakukan sebuah bisnis. Hal ini meliputi *e-marketing, e-supply chain management, e-commerce*, dan proses lainnya. Salah satu bentuk e-

bisnis yang paling sederhana dan sedang berkembang adalah penggunaan *website* untuk proses bisnis. Penggunaan *website* untuk proses bisnis ini dilakukan dengan membuat sebuah *website* yang menjadi tempat transaksi penjual dan pembeli, tempat untuk melakukan *e-marketing* dan tempat untuk konsumen mencari informasi mengenai produk.

Pada sektor pendidikan, transformasi digital menyebabkan tingginya sosialisasi literasi digital untuk memberikan pengetahuan bagi khususnya generasi millennial untuk lebih melek informasi sehingga dapat menjadi bagian dari e-bisnis di masa yang akan datang. Generasi millennial diharapkan dapat menjadi "*game changer*" dalam proses transformasi digital dan membuat perubahan serta inovasi digital dimasa yang akan datang. Menteri Komunikasi dan Informasi (Kominfo, diakses 04 September 2022) menjelaskan bahwa generasi millennial diharapkan dapat menjadi pelopor pengembangan ekonomi digital dan ikut berpatisipasi sebagai entrepreneur dalam bidang bisnis digital.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dilihat pentingnya memberikan literasi digital bagi kaum millennial, khususnya siswa pada sekolah menengah, agar lebih melek teknologi dan siap menjadi bagian dari proses transformasi digital. Mereka juga harus diberikan pelatihan menjadi entrepreneur di bidang bisnis digital sejak dini agar mindset mereka setelah menyelesaikan Pendidikan menengah atau pendidikan tinggi, tidak hanya menjadi karyawan dan pegawai pada sebuah perusahaan, tetapi juga dapat mengembangkan bisnis sendiri. Rakib et al., (2020) melakukan kegiatan serupa dan menemukan tingginya antusiasme mahasiswa khususnya yang telah memiliki usaha untuk berpatisipasi dalam bisnis digital.

Dalam perkembangan *website* yang sekarang banyak digunakan, banyak sekali desain tampilan yang belum memenuhi prinsip-prinsip mendesain *website* yang baik dan benar sehingga muncul kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dalam mendesain *website* (Ekarini, 2017).

Untuk membuat desain *website* yang baik terdapat prinsip-prinsip yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses mendesain. Ada banyak teori yang menjelaskan prinsip-prinsip tersebut. Diantaranya yaitu teori *"the principle beautiful web design"* yang didalamnya terdapat tigabelas variabel yang dapat digunakan sebagai prinsip dalam mendesain tampilan *website* yang baik. Adapun prinsip-prinsip dalam mendesain *website* yang baik, antara lain yaitu *Defining good Design, Web Page Anatomy, Grid Theory, Balance, Unity, Bread and Butter Layout* dan *Fresh Trends* (Beaird, 2010).

Pesatnya perkembangan bisnis online saat ini khususnya dalam kalangan wirausaha muda, dalam mengembangkan web bisnisnya banyak mengabaikan prinsip-prinsip desain website yang baik. Oleh karena itu, Tim Pengabdi mendesain Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan bermitra sekolah-sekolah di Provinsi Sulawesi Selatan khususnya sekolah-sekolah yang berada di luar Kota Makassar. Dipilihnya sekolah-sekolah di luar kota Makassar untuk memastikan bahwa literasi digital dapat diberikan di seluruh wilayah Provinsi Sulawesi Selatan. Pada kesempatan ini, kami akan memberikan literasi digital dengan Tema "Pelatihan Desain *Website* Bisnis bagi Siswa Tingkat SMA/SMK di Kabupaten Sidenreng Rappang.

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap), yang beralamat di Jl. A. Pangeran Pettarani No.25, Sidrap Rijang Pitu, Maritengngae, Sidenreng Rappang Regency, South Sulawesi 91611, Kabupaten Wajo, yang di pimpin oleh Kepala Sekolah Nurul Hasanah Yusuf, S.Pd., M.Si.

Kondisi UKM mitra yaitu; (a) Sekolah telah memiliki kompetensi keahlian bisnis dari pemasaran, belum tidak diberikan pengetahuan mengenai desain dan pembuatan *website*, khususnya di bidang bisnis, (b) Sekolah telah memiliki kompetensi keahlian tentang teknik komputer dan jaringan, tetapi belum diberikan pengetahuan mengenai desain dan pembuatan *website*, khususnya di bidang bisnis, (c) Siswa belum mendapatkan pengetahuan dan pedidikan mengenai desain dan pembuatan *website*, khususnya di bidang bisnis, (d) Perkembangan internet mendorong diberikannya literasi digital, khususnya digitalisasi bisnis, agar para siswa nantinya dapat berpartisipasi dalam proses transformasi digital, dan (e) Mitra belum memiliki gambaran, pengetahuan dan pengalaman mengenai cara melakukan desain dan pembuatan *website* khususnya untuk keperluan bisnis.

2. METODE

Program kemitraan masyarakat (PKM) ini dilaksanakan sejak bulan Maret 2022 sampai dengan September 2022, mulai dari tahap persiapan yaitu observasi dan menjalin kerjasama dengan mitra, penyusunan proposal PKM, pelaksanaan pelatihan, monitoring dan evaluasi, dan pelaporan.

Jumlah peserta pelatihan sebanyak 22 siswa yang merupakan perwakilan dari 5 kompetensi keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Sidenreng Rappang. Adapun distribusi perserta berdasarkan kompetensi keahlian yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebanyak 2 orang, Bisnis Daling Pemasaran sebanyak 3 orang, Multimedia sebanyak 2 orang, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran sebanyak 2 orang, dan Teknik Komputer dan Jaringan sebanyak 3 orang.

Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, dan pendampingan. Prosedur pelaksanaan kegiatan yaitu *pretest* dan *post-test*, penyajian materi tentang *hosting* dan *domain* untuk keperluan *website* bisnis, desain dan *web development,* teknik pembuatan *hosting* dan *domain*, teknik mendesain dan membuat *website* bisnis, dan praktik mendesain dan membuat *website* bisnis. Untuk mengukur tingkat keberhasilan program kegiatan ini dilakukan dengan mengukur; (1) tingkat partisipasi Mitra, (2) tingkat keaktifan peserta pelatihan, dan (2) tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal pelaksanaan kegiatan dilaksanakan acara pembukaan, mitra yang di wakili oleh Kepala SMK Negeri 1 Sidrap memaparkan pentingnya kegiatan ini bagi para siswanya dan memberikan gambaran dan masuk mengenai kemana arah pemberian materi pada kegiatan ini nantinya. Ketua Jurusan Kewirausahaan dan Bisnis juga memberikan sambutan dengan memberikan materi pengantar mengenai membangun jiwa kewirausahaan dan posisi siswa sekolah menengah pada proses transformasi digital sebagaimana terlihat apda Gambar 1.

Gambar 1. Sambutan Kepala SMKN 1 Sidrap dan Ketua Tim Pengabdi sekaligus Menyajikan Materi

3.1. *Pretest*

Pada tahapan ini tim pengabdi melakukan *pretest* kepada siswa peserta pelatihan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa peserta pelatihan mengenai desain dan pembuatan *website* bisnis. *Pretest* diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara peserta yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. *Pretest* juga bisa diartikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan peserta terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan *pretest* dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Menurut Sudijono (2001), *Pretest* atau tes awal yaitu tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa.

3.2. Penyajian Materi Pelatihan

Pada tahapan ini, tim pengabdi memberikan materi mengenai desain *website* bisnis dan *web development.* Adapun isi materi pelatihan mencakup proses *web development* mulai dari

Vol. 2, No. 6 November 2022, Hal. 1841-1848
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.549

perencanaan, desain, dan pembuatan *website*. Selain itu, juga diberikan materi mengenai *hosting, domain,* dan pengenalan *wordpress* sebagai *tools* yang digunakan dalam proses pembuatan web pada pelatihan ini. Penyajian materi sebagaimana terlihat pada Gambar 2, dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

Gambar 2. Penyajian Materi Pelatihan

(a) (b)

Gambar 3. Praktik dan Pendampingan (a) Pembuatan Hosting, Domain, Desain dan (b) Website Bisnis

Proses pembuatan *website* ada dua hal yang paling penting dimiliki yaitu *domain dan hosting.* Pada tahapan ini, tim pengabdi menjadi instruktur dalam pembuatan hosting, domain, desain, dan *Website* bisnis sebagaimana terlihat pada Gambar 3. Dimana, peserta adalah siswa, belum memiliki pengalaman berbisnis dan gambaran mengenai proses bisnis, maka tim pengabdi telah menyiapkan kasus dan produk yang akan dibuatkan *website* bisnisnya. Produk yang dipilih kali ini adalah makanan khas Kabupaten Sidrap yang digemari hampir seluruh masyarakat Provinsi Sulawesi Selatan yaitu Nasu Pallekko. Dalam praktik pembuatan *website* bisnis, siswa melakukan secara individu dan didampingi oleh instruktur dari Tim Pengabdi. Para peserta antusias melaksanakan praktik di Laboratorium Komputer dan sebagian besar sudah terampil membuat *website* bisnis.

Hasil praktik pembuatan *website* bisnis yang telah dilakukan oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4. Website Bisnis Karya Siswa SMKN 1 Sidrap

3.3. *Post-test*

Setelah praktik pembuatan website bisnis dilakukan, instruktur pelatihan dari Tim Pengabdi kembali melakukan tes kepada siswa peserta kegiatan pelatihan untuk mengetahui

tingkat penerimaan materi yang telah diberikan sebelum lanjut ke tahap praktik pembuatan *website* bisnis. Hal ini dilakukan untuk memastikan siswa dapat memahami materi yang telah diberikan, sehingga dapat melakukan praktiknya pada sesi berikutnya. Selain itu, sesi ini juga menjadi ajang diskusi bagi peserta dan pemateri. Menurut Sudijono (2001) bahwa untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pelatihan oleh para peserta pelatihan harus dilakukan *post-test*.

Post-test yang diberikan diakhir pelatihan sangat membantu para peserta pelatihan dalam mengingat kembali materi sehingga terserap secara maksimal atau bertahan lama dalam ingatan peserta. Menurut Zaini, dkk. (2005) bahwa strategi yang tepat dalam melibatkan peserta pelatihan dalam mengulangi materi pelatihan adalah pemberian pertanyaan dan menjawab pertanyaan.

Post-test merupakan evaluasi akhir yang dilakukan setelah pelatihan atau program selesai. *Post-test* ini, biasanya diberikan oleh fasilitator di akhir kegiatan dengan maksud agar peserta dapat lebih memahami dan menyerap materi pelatihan. *Post-test* memberikan manfaat dalam mengetahui tentang gambaran kondisi tingkat penyerapan materi di akhir kegiatan. Hasil *post-test* dijadikan sebagai ukuran capaian hasil pelatihan dengan membandingkan hasil *pretest*. Selain itu, juga dijadikan bahan dalam melakukan perbaikan-perbaikan pada pelatihan berikutnya terutama mengenai materi dianggap masih kurang atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan.

Gambar 5. Kegiatan *Post-test*

3.4. Partisipasi Mitra

Keberhasilan program kemitraan ini sangat ditentukan dengan tingkat partisipasi mitra. Adapun tingkat partisipasi mitra sangat tinggi dilihat dari intensitas komunikasi atau koordinasi pelaksanaan kegiatan antara Tim Pengabdi dengan Mitra, penyediaan sarana dan prasarana pelatihan (ruang teori dan praktik (laboratorium komputer), pengarahan peserta pelatihan.

3.5. Keaktifan Peserta Pelatihan

Keaktifan peserta pelatihan diukur dari tingkat kehadiran, keaktifan dalam diskusi, keaktifan dalam praktik. Pelaksanaan kegiatan mulai dari kegiatan penyajian materi pelatihan, praktik, dan pendampingan, seluruh peserta atau 22 peserta memiliki tingkat kehadiran 100 persen. Peserta pelatihan juga aktif bertanya dan berdiskusi baik dengan teman peserta pelatihan maupun dengan Tim Pengabdi sebagai Pemateri. Begitu pula halnya pada saat praktik dan pendampingan, peserta pelatihan antusias mengikutikan kegiatan praktik dan pendampingan membuat web bisnis. Peserta pelatihan sangat antusias mengikuti rangkai kegiatan hingga berakhir.

3.6. Tingkat Pengetahuan dan Keterampilan Peserta Pelatihan

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan dilakukan *pretest* dan *post-test* untuk mengetahui pengetahuan awal dan akhir para peserta pelatihan dengan memberikan 20 soal pilihan ganda (5 pilihan) dan setiap jawaban yang benar diberi skor 5 sedangkan jawaban yang salah diberi ini 1. Hasil uji *pretest* dan *post-test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Post-test*

Interval Skor	*Pretest*		*Post-test*		Kategori
	F	%	F	%	
85-100	0	0,00	15	68,18	Sangat Tinggi
69 - 84	0	0,00	7	31,82	Tinggi
53 - 68	0	0,00	0	0,00	Sedang
37 - 52	5	22,73	0	0,00	Rendah
20 - 36	17	77,27	0	0,00	Sangat rendah
Jumlah	**22**	**100,00**	**22**	**100,00**	
rata-rata skor		**31,75**		**87,41**	

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil *pretest* rata-rata skor jawaban peserta pelatihan sebesar 31,75 persen atau kategori *rendah,* sedangkan rata-rata skor jawaban *post-test* peserta pelatihan sebesar 87,41 persen kategori sangat tinggi. Ini berarti program ini dianggap berhasil karena skor jawaban *post-test* peserta pelatihan lebih tinggi dibandingkan dengan skor jawaban *pretest*. Merujuk pada hasil *post-test* memberikan indikasi bahwa peserta pelatihan secara keseluruhan telah mengetahui dan memahami hosting dan domain untuk keperluan *website* bisnis, desain dan *web development*.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Effendy (2016) bahwa penggunaan metode *pretest* dan *post-test* dalam pembelajaran (pelatihan) menunjukkan hasil lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional atau pembelajaran/pelatihan tanpa menggunakan *pretest* dan *post-test*.

Dengan demikian, pemberian *pretest* dan *post-test* dalam pengajaran sangat memengaruhi metode belajar peserta sehingga memotivasi untuk meningkatkan intensitas latihan dan hasil belajarnya lebih baik. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* berfungsi sebagai umpan balik dalam upaya peningkatan motivasi peserta dan juga berfungsi untuk mengukur tingkat pencapai keefektifan pelatihan. Untuk mengetahui keberhasilan pelatihan yang telah dilaksanakan perlu membandingkan hasil *pretest* dan *post-test*. Apabila hasil *post-test* lebih tinggi dari pada *pretest*, maka pelaksanaan pelatihan efektif, sebaliknya apabila hasil *post-test* lebih rendah dari pada *pretest* maka pelatihan dianggap tidak efektif.

Metode dan strategi yang digunakan dengan pemberian *Pre-test* dan *Post-test* membantu fasilitator atau penyelenggara pelatihan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan sehingga peserta pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya sesuai dengan kebutuhannya.

Adapun tingkat keterampilan peserta dapat dilihat dari hasil praktik yaitu web bisnis yang telah didesain oleh para peserta. Berdasarkan hasil penilaian Tim Pengabdi bahwa para peserta pelatihan telah terampil membuat web bisnis, hal ini dapat dilihat dari web bisnis yang telah dibuatnya sudah memenuhi kriteria web bisnis yang baik. Kriteria *website* yang baik sebagaimana dikemukakan oleh Ekarini (2017), antara lain: Usability; Sistem Navigasi (Struktur); Desain Visual (*Graphic Design*); Konten (*Contents*); Kompabilitas (*Compability*); Lamanya Proses (*Loading Time*); Fungsionalitas (*Fungsionality*); Aksesi-bilitas (*Accesibility*); dan Interaktivitas (*Interactivity*).

4. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa mitra telah memiliki pengetahuan mengenai *hosting* dan *domain* untuk keperluan *website* bisnis, pengetahuan mengenai desain dan *web development,* keterampilan untuk melakukan pembuatan *hosting* dan *domain*, keterampilan untuk melakukan desain dan membuat *website* bisnis, dan berhasil mendesain dan membuat *website* bisnis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Program Kemitraan Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Kepala SMK Negeri 1 Sidrap yang telah memberi fasilitas dan mengarahkan peserta pelatihan sehingga program ini dapat berjalan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

APJII. (2020). Pengguna Internet di Provinsi Sulawesi Selatan. https://apjii.or.id/.

Aris, V. (2015). Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Ketersediaan Teknologi Informasi Terhadap Penerimaan Penggunaan Internet Pada Stisip Veteran Palopo Februari 2015 Halaman 51-62. *Jurnal Manajemen*, *02*(01), 51–62.

Beaird, J. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design.* Canada: SitePoint.

Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian *Pretest* dan *post-test* terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW, DEV.100.2.A pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 1(2), 81-88.*

Ekarini, F. (2017). Analisis Desain *Website* BNI, Bukopin, J.Co Donuts dan McDonals menurut Buku "*The Principles of Beautiful Web Design*". *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO),* Vol. 2(1), 8-20.

Hisyam Zaini, Bermawy Munthe dan Sekar Ayu Aryani (2005). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD

Internet World Stats. (diakses 04 September 2022). Peringkat Pengguna Internet di Asia Tahun 2021. https://www.internetworldstats.com/.

Kominfo, (diakses 04 September 2022). Generasi Millenial dan Perkembangan E-Commerce. https://www.kominfo.go.id/ content/detail/11314/siaran-pers-no-212hmkominfo112017-tentang-generasi-milenial-dan-perkembangan-e-commerce/0/siaran_pers.

Rakib, M., Syam, A., Marhawati, M., & Dewantara, H. (2020). Pelatihan Merancang Bisnis Online di Masa Pandemi bagi Mahasiswa. *Dedikasi*, *22*(2), 129–134. https://doi.org/ 10.26858/dedikasi.v22i2.16121.

Sudjono, A. (2001) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Vol. 2, No. 6 November 2022, Hal. 1841-1848
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.549

Halaman Ini Dikosongkan