



ABDIMAS UNIVERSAL

<http://abdimasuniversal.uniba-bpn.ac.id/index.php/abdimasuniversal>

DOI : <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v4i2.248>

Received: 15-09-2022

Accepted: 02-10-2022

Pengembangan *Website* Karang Taruna Pemuda Pemudi Sejati Jambur Pulau Sebagai Media Promosi Produk Desa Berbasis Kecerdasan Buatan Anita Sinder Ros Maryana Sinaga^{1*}; Murni Marbun¹; Arjon Samuel Sitio¹

¹STMIK Pelita Nusantara Medan

^{1*}Email: haito_ita@yahoo.com

Abstrak

Membangun sebuah *website* memerlukan *skill* handal yang dapat dipelajari secara otodidak atau melalui lembaga pelatihan formal. Tim pelaksana PKM ikut berperan langsung membangun desa melalui pembinaan dan pendampingan bagi generasi muda di Desa Jambur Pulau Perbaungan yang telah aktif dalam organisasi karang taruna. Maraknya tingkat kejahatan, sebaran narkoba, dan rendahnya ketertarikan para pemuda desa melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi menimbulkan permasalahan yang harus secepatnya diatasi. PKM dari STMIK Pelita Nusantara melibatkan anggota karang taruna Pemuda Pemudi Sejati, kantor Desa Jambur Pulau dan pengrajin desa, nantinya menghasilkan kolaborasi kemitraan menghasilkan *website* toko *online* desa berbasis kecerdasan buatan. Tahapan pelaksanaan PKM, Tahap-1: pelatihan pemrograman *web*, selanjutnya Tahap-2: pembuatan *website*. Kontribusi mendasar pada khayalak sasaran antara lain membuat *website* penjualan hasil produk warga desa yang dikelola langsung oleh para anggota Karang Taruna, sehingga dapat menekan permasalahan sosial pada generasi muda. Para anggota yang dilatih dapat mengembangkan *web* hingga nanti mampu memelihara keberlangsungan *website* yang sudah jadi. Capaian kinerja pelaksanaan pengabdian 100% rampung, menghasilkan *website* karang taruna serta pendampingan promosi secara *online* pada mitra pengrajin.

Kata Kunci: Pemuda Pemudi, Produk Desa, Website, Teknologi Cerdas, Media Promosi

Abstract

Building a *website* requires reliable skills that can be learned self-taught or through formal training institutions. The PKM implementation team plays a direct role in building the village through coaching and mentoring for the younger generation in Jambur Village, Perbaungan Island, who have been active in youth organizations. The rise in crime rates, the distribution of drugs, and the disinterest of village youths in continuing their education to higher education raise problems that must be addressed as soon as possible. PKM from STMIK Pelita Nusantara involves members of the Pemuda Pemudi Sejati youth group, the Jambur Pulau Village office and village craftsmen, later resulting in a partnership collaboration to produce an artificial intelligence-based village online shop website. Stages of PKM implementation, Stage-1: web programming training next Stage-2: website creation. Fundamental contributions to the target audience include developing a website for selling village products which is managed directly by members of the Youth Organization, so that it can suppress social problems in the younger generation. The members who are trained can develop the web so that later they are able to maintain the sustainability of the finished web site. The performance achievement of 98%-100% of service implementation is completed, resulting in youth youth websites, online promotion assistance to craftsmen partners.

Keywords: Youth Organization, Village Products, Website, Smart Technology, Promotion Media

1. Pendahuluan

Narkoba jadi permasalahan besar di Serdang Bedagai (Sergai). Pemerintah menjalin kerja sama yang erat dengan pihak Polres Sergai, masyarakat, terutama pemuda agar dapat terlindungi dari barang haram tersebut (Siregar, 2019). Semua memahami dampak terburuk dari narkoba namun akibat pergaulan dibantu lingkungan mengakibatkan tingkat kejahatan semakin meningkat (Sanjaya et al., 2021). Dampak negatif dari kemajuan teknologi pada kawula muda semakin meresahkan semua pihak. Kecenderungan meniru lalu melakukan sesuatu yang dilihat makin

mudah melalui aktivitas pada media sosial. Generasi muda yang tergabung dalam wadah organisasi kepemudaan dapat dimaksimalkan melalui pelatihan dari berbagai bidang sesuai tuntutan dunia pekerjaan (Karyada, 2018).

Permasalahan lain yang muncul dari pemuda desa yaitu adanya kesulitan mendapatkan pekerjaan walau Jambur Pulau berada pada posisi strategis. Angka penggangguran mempengaruhi tingginya angka kejahatan (Isnaeni et al., 2021). Upaya pemerintah desa menyelamatkan generasi muda melalui kegiatan keagaamaan, melakukan pelatihan dan bermitra

dengan organisasi kepemudaan (Islam & Mutaqin, 2021). Kehadiran Karang Taruna di Jambur Pulau terlaksana optimal di bawah koordinasi Kepala Desa Jambur Pulau, dimana karang taruna ini memiliki program kerja tahunan. Kesejahteraan penduduk menjadi tanggung jawab seluruh elemen desa.

Terdapat beberapa usaha menengah kecil di Desa Jambur Pulau yang masih perlu dibina agar mampu bersaing (Sulistiyowati et al., 2022). Pengrajin desa dapat bermitra dengan karang taruna desa untuk mempromosikan hasil kerajinan tangan seperti kursi bambu, kursi ban, *furniture*, dan tembikar (Mintarti et al., 2018). Para pengrajin ini tidak memiliki modal uang untuk penyediaan bahan, kursi bambu akan dikerjakan Bapak Suropto bila ada pesanan dari pelanggan (Rubiyatno et al., 2018). Keunikan dan nilai seni dari kursi bambu yang dihasilkan telah dipasarkan di daerah Sergai sampai Kota Medan sekitarnya.

Pengabdian ini dilanjutkan dari pelaksanaan program PkM sebelumnya yang pernah dilaksanakan tim dosen STMIK Pelita Nusantara diketuai Anita Sindar Sinaga, ST., MTI (Sindar et al., 2021). Dalam pengembangan *website* karang taruna desa, tim menerapkan kecerdasan buatan dalam bentuk *chatbot* sebagai penerepan *Artificial Intelligence* (Sudrajat et al., 2022). Teknologi cerdas bekerja sebagai alat yang mampu bertindak sesuai kemauan pengguna (Samsugi et al., 2020). *Website* berbasis kecerdasan buatan menghadirkan layanan *chatbot*, dapat mensimulasikan percakapan atau obrolan dengan pengguna lain layaknya manusia melalui aplikasi pesan, situs *web*, aplikasi seluler, atau melalui telepon. Cara kerja *chatbot* terbagi dari dua tugas, analisis permintaan pengguna dan memberikan tanggapan. *Chatbot* mengembalikan respon berdasarkan *input* dari pengguna. Proses ini mungkin terlihat sederhana dalam praktiknya, namun sebenarnya cukup kompleks.

Teknologi mesin pencari bertindak lebih pintar yaitu akan memberikan informasi terkini sehingga pelanggan dengan mudah dapat menentukan pilihan berdasarkan *budget* maupun selera dengan meminimalisasi waktu dan tenaga. Mesin pintar hasil pembelajaran yang terlatih didukung fakta-fakta. Untuk itu diperlukan data yang sangat besar untuk menghasilkan keputusan yang terbaik.

Karang Taruna Pemuda Pemudi Sejati merupakan organisasi kepemudaan yang terdiri dari kelompok masyarakat nonprofit, diketuai Taufik Widodo. Kehadiran Karang Taruna Pemuda Pemudi Sejati sebagai wadah organisasi kepemudaan dapat dimanfaatkan untuk merangkul sekaligus memberdayakan potensi pemuda setempat (Herawati et al., 2021). Desa Jambur Pulau termasuk penopang kesejahteraan Kota Perbaungan, dikelilingi usaha produktif tentunya membutuhkan tenaga IT handal. Membangun media promosi seperti layaknya toko *online* dapat memudahkan para pengrajin desa

menjangkau pembeli dari berbagai daerah (Akbar et al., 2022).

Sulitnya meningkatkan daya beli masyarakat terutama pada hasil kerajinan tangan dari pedesaan menjadi tantangan, namun didukung kualitas produk dan binaan mitra pemerintah maupun swasta memunculkan optimis (Sulistiyowati et al., 2022). Kendala lain yang dialami pengrajin adalah mendapatkan bahan baku yang memang membutuhkan modal. Bentuk pengabdian lainnya yaitu melaksanakan pelatihan pengembangan *website* (Gamaliel et al., 2022). Dengan mengembangkan *website* desa sebagai media promosi bagi usaha kecil menengah merupakan salah satu cara mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di Desa Jambur Pulau (Samboga et al., n.d.).

2. Bahan dan Metode

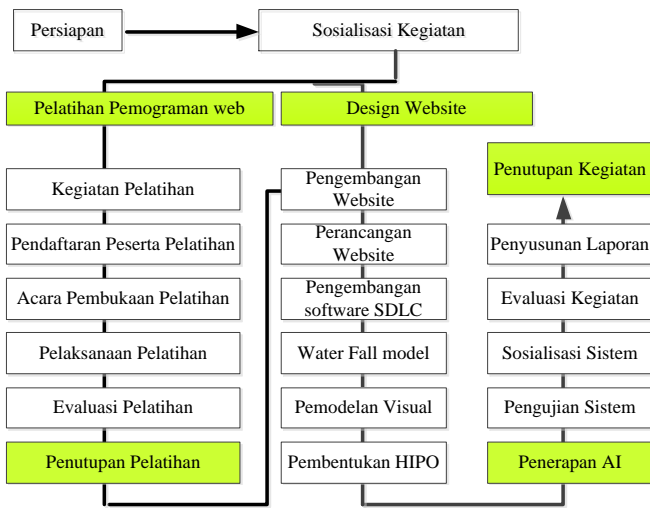
Pelaksanaan PPM Kemdikbudristek tahun 2022 melibatkan dosen STMIK Pelita Nusantara, mahasiswa, anggota Karang Taruna, Kepala Desa, pengrajin bambu, pengrajin ban bekas, dan pengolah *furniture*. Sosialisasi sangat penting diadakan untuk menyampaikan informasi.

Kegiatan PKM dilaksanakan pada 17 Juni 2022 di Kantor Kepala Desa Jambur Pulau Perbaungan, Jalan Pertanian Dusun III Jambur Pulau yang dihadiri oleh Kepala Desa dan masyarakat setempat. Hal ini dapat terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan

Tahapan kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat skema Program Kemitraan Kemasyarakatan sebagaimana tersaji pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan mengajukan permohonan surat tugas kepada Ketua LPPM STMIK Pelita Nusantara. Selanjutnya, tim mempersiapkan kegiatan PKM dengan menyebarkan undangan sosialisasi kegiatan. Kegiatan persiapan pelatihan meliputi penyusunan: 1) Daftar Kebutuhan Pelatihan, 2) Tujuan Pelatihan, 3) Sasaran Peserta, 4) Waktu Pelatihan, 5) Metode dan Alat Media, 6) Buku Panduan (Modul Pelatihan), 7) Metode Praktik Pelatihan, 8) Panduan Instruksi Memprogram, 9) Rencana Keberlanjutan Program, serta 10) Mengetahui Tingkat Keberhasilan.

Pelatihan pengembangan *website* berbasis kecerdasan buatan sarannya yaitu usia muda produktif yang berkisar usia 17 sampai 23 tahun yang tertarik belajar pemrograman *web*:

- a. Menanamkan pentingnya mengetahui pemrograman agar dapat membangun sebuah sistem atau aplikasi sesuai minat dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan secara mandiri.
- b. Mengembangkan *website* toko *online*.
- c. Menggunakan *website* sebagai media promosi Desa Jambur Pulau.

Pelatihan pemrograman *website* bagi anggota karang taruna dilaksanakan di MAS Al Washliyah 12, Jalan Malinda II Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatra Utara.



Gambar 3. Pelatihan Pemrograman Web

Potensi desa yang terkandung dapat dilihat dari cara masyarakat mengelola dan mengembangkan sumber-sumber yang ada pada pedesaan. Profesi warga Desa Jambur Pulau beraneka ragam, sebagian menjadi petani, ada beberapa berada pada posisi masyarakat menengah ke bawah. Terdapat warga yang bekerja mandiri seperti membuka usaha produksi skala kecil, menekuni kerajinan tangan dari bambu dengan menghasilkan kerajinan tangan, dan ada juga Bapak Agus yang bergelut mendaur ulang ban bekas menjadi satu set kursi tamu keluarga.

Perancangan *website*, dimulai perancangan sim dilakukan melalui tahapan-tahapan yang jelas sesuai analisis data, analisis sistem, dan analisis pengguna yang akan menggunakan sistem yang dirancang. Selanjutnya pengembangan *website* dengan Fase SDLC (*Systems Development Life Cycle*) membantu pengembangan sistem berdasarkan rancangan-rancangan dari tiap halaman menu sehingga mudah dioperasikan, menarik dilihat, dan sistem yang dikembangkan dapat menjawab kebutuhan pengguna. Perancangan dengan tahapan *Water Fall Method*, terdiri dari enam rangkaian perancangan. Setiap tahapan akan menjawab kebutuhan pengguna terhadap sistem. Pemodelan Visual menerapkan UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk memudahkan mendefinisikan setiap kebutuhan-kebutuhan dari pengguna sistem. Kebutuhan pengguna divisualisasikan melalui diagram-diagram. Dilanjutkan pembentukan HIPO (*Hierarchy Plus Input-Proses-Output*) untuk menjelaskan menu-menu dari sistem secara terstruktur. Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui kinerja dari setiap *tool-tool* dari sistem. Setiap *tools* diuji sesuai fungsi dan kemanfaatan pada pengguna. *Website* yang telah diuji dan diperbaiki perlu disosialisasikan pada *user* atau pengguna sistem. Keberhasilan rancangan dan kinerja yang telah dilaksanakan perlu dievaluasi untuk mengetahui persentase dari capaian kinerja sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Adapun evaluasi pelaksanaan PKM dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a. Evaluasi dilakukan melalui kuisioner yang disebarakan pada perangkat Kepala Desa, orangtua peserta, dan para anggota karang taruna.
- b. Evaluasi terhadap peserta
 - 1) Tugas Mandiri diberikan pada akhir bulan pertama, dimana setiap peserta wajib menyelesaikan tugas tersebut agar lanjut pelatihan pada bulan kedua.
 - 2) Tugas Proyek diberikan pada akhir bulan kedua, dimana peserta wajib menyelesaikan tugas kelompok yang telah dibagikan agar peserta mendapatkan sertifikat pelatihan pemrograman *web*.

- 3) Kuesioner pelaksanaan pembelajaran pelatihan pemrograman *web* diberikan kepada tiap peserta pada awal pertemuan, pertengahan kegiatan, dan akhir pelaksanaan pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan *platform online* untuk berjualan menjadi hal penting dalam meningkatkan penjualan. Karang Taruna yang selanjutnya disebut warga Karang Taruna adalah setiap anggota masyarakat yang berusia 13 (tiga belas) tahun sampai dengan 45 (empat puluh lima) tahun yang berada di desa atau kelurahan atau nama lain yang sejenis.

Website terdiri dari sekumpulan halaman berisi informasi tertentu serta dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun melalui jaringan internet. Sederhananya, *website* toko *online* gratis ini adalah sebuah kumpulan halaman berisi informasi produk-produk bisnis yang dapat diakses dan digunakan secara gratis untuk berjualan.

Desa bermitra dengan institusi perguruan tinggi dapat merealisasikan bentuk pelatihan-pelatihan yang menghasilkan *skill* siap pakai seperti menjadi seorang *programmer* komputer. Karang Taruna juga dapat difungsikan pemerintah desa menjadi mitra peningkatan potensi desa.

Kondisi sebelum pelaksanaan PKM :

- Kegiatan anggota karang taruna selama ini berhubungan dengan bidang keagamaan, budaya, dan olahraga. Namun, tahun ini anggota karang taruna tertarik mengikuti pelatihan pemrograman *web*.
- Beberapa anggota karang taruna tidak mempunyai pekerjaan tetap.

Dengan adanya kegiatan pengembangan *website*, karang taruna akan mendorong para pemuda desa untuk serius sebagai *programmer web*. *Website* harus mampu merancang menu-menu yang didukung *tool-tool* yang memberikan kemudahan bagi para *user* dalam menggunakan sistem. Menggali potensi desa dengan memanfaatkan kemampuan pemuda pemudi desa dibutuhkan SDM yang kompeten didukung instansi desa, juga mitra. Adapun kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan tahapan:

- Tahap I : Pelatihan Pemrograman *Web* Berbasis Kecerdasan Buatan (selama 2 bulan)

Sasaran pelatihan terdiri dari 20 orang anggota Karang Taruna dan 20 peserta dari masyarakat Desa Jambur Pulau. Kelas ditujukan bagi peserta yang tertarik dalam pembuatan *web* serta tidak ada prasyarat keahlian pemrograman mengikuti pelatihan. Setelah pelaksanaan pelatihan, para peserta dibagikan sertifikat dan setiap peserta mengisi angket kepuasan pelatihan.

Keterampilan dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer saat ini sudah menjadi sebuah tuntutan guna mendukung kegiatan dalam berorganisasi seperti karang taruna dalam kegiatan administrasi atau komputerisasi hasil laporan kegiatan organisasi. Selain itu, kemampuan atau keterampilan dalam mengoperasikan komputer juga dapat menjadi nilai tambah atau bekal bagi para generasi muda sebagai nilai kompetensi (*soft skill*) dalam dunia kerja.

Alat belajar yang digunakan diantaranya: (a)

Hardware, seperti komputer, laptop, dan proyektor, (b) *Software*, seperti *Windows 10*, *Software editor text*, *visual code*. Adapun jadwal pelatihan *web*, diantaranya: (1) Jumat dan Sabtu pukul 13.00-15.00, (2) Jumat dan Sabtu pukul 15.00-17.00, dan dilaksanakan pada tanggal 24 Juni 2022 hingga 30 Juli 2022 (tatap muka). Berikut disajikan dokumentasi pelaksanaan pelatihan pemrogramana *web* yang dilakukan.



Gambar 4. Pelatihan Pemrograman *Web*

- Tahap II : Pengumpulan Data Pengrajin

Secara tidak langsung, pengrajin bambu, ban bekas, dan *furniture* menjadi mitra penyelenggara Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) 2022. Pengumpulan data dengan mengadakan wawancara kepada pengrajin, sebagaimana tersaji pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Pengumpulan Data

3) Tahap III : Pembuatan *Website* (selama 5 bulan)

Uraian tahapan pembuatan *website* disajikan sebagai berikut.

- (1) Sosialisasi kegiatan pada warga desa - sasaran warga desa pengrajin. Seorang pengrajin bekerja dari segi seni yang dihasilkan, didukung modal untuk membeli bahan baku. Pengrajin bekerja sendiri dari menyediakan bahan baku, menghasilkan produk lalu mempromosikan produk baik dari media sosial atau mulut ke mulut. Selama ini, pangsa pasar produk hanya di Perbaungan sekitarnya. Penjualan *online* saat ini diminati karena media *online* memiliki peluang yang sangat menjanjikan. Penjualan *online* nantinya seperti toko *online*, sebaiknya produk desa hasil kerajinan tangan yang bisa dikatakan unik, mempunyai seni yang tinggi, dapat menyerap para pembeli secara nasional maupun pangsa pasar luar negeri, jika diperjualbelikan dengan dukungan promosi yang luas.
- (2) Membangun sitem yang melibatkan mitra dengan sasaran anggota karang taruna dan warga desa yang produktif menghasilkan produk unggulan desa berbentuk kerajinan tangan.
- (3) Masa depan ekonomi digital sudah terlihat sejak masa pandemi *covid-19*. Masyarakat mulai terbiasa jual beli secara *online*. Penguatan ekonomi UMKM dimulai dari pemanfaatan teknologi internet. Optimisme jika produk dari masyarakat

menengah ke bawah mampu bersaing bila didukung produk yang berkualitas dan promosi yang terus menerus.

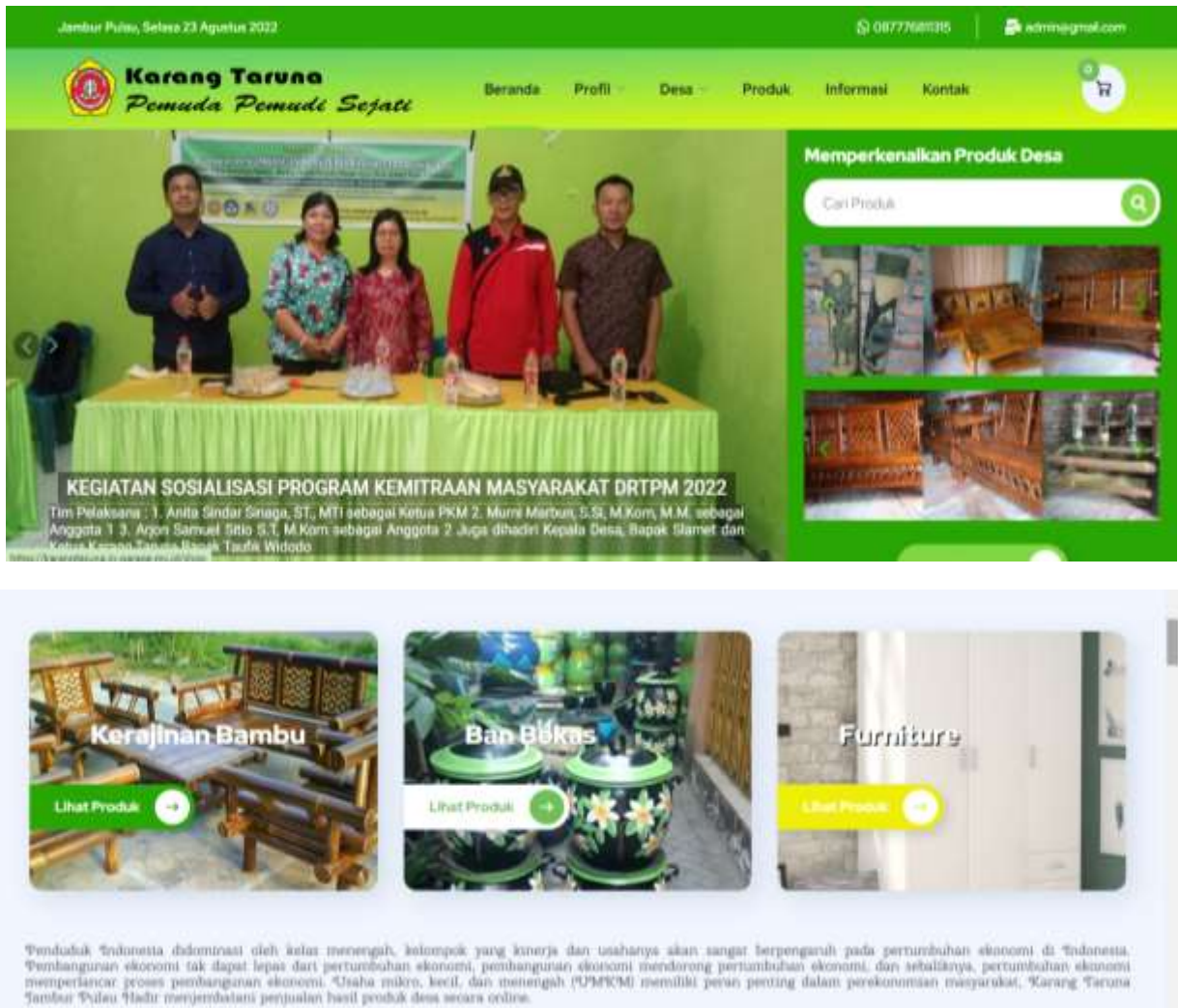
- (4) Pengenalan teknik jualan *online* - sasaran anggota karang taruna.
- (5) Melakukan analisis pasar, bersama penghasil produk desa mengembangkan pola penjualan secara *online*. Dalam penjualan *online*, selain kualitas produk yang menjadi nomor satu, diperlukan teknik-teknik menjual sebuah produk dalam bentuk memvisualisasikan produk sehingga enak dilihat atau menarik. Pengrajin harus mengetahui segmen sasaran produk desa.
- (6) Pemilihan produk layak jual - sasaran anggota karang taruna. Perlu mengetahui kelebihan produk, ciri khas, dan kualitas.
- (7) Menentukan target pasaran. Jika pemasaran tepat, maka tingkat penjualan akan ikut meningkat. Sasaran penjualan dapat ditentukan berdasarkan: (a) keadaan geografi wilayah mempengaruhi sasaran pembeli produk, (b) penentuan demografik diperlukan untuk mengetahui kelompok sasaran produk, dan (c) segmentasi psikologi, sasaran pembeli berdasarkan perilaku seseorang dalam jual-beli *online* untuk produk-produk kerajinan.
- (8) Membuat katalog produk - keterangan mengenai data profil pengelola produk, jenis-jenis produk, dan kisaran harga.

Selanjutnya, *website* yang dibuat terdiri dari beberapa halaman, diantaranya:

a) *Website* profil Karang Taruna Pemuda Pemudi Sejati

Website profil karang taruna menampilkan menu: Profil, Logo, Keanggotaan, Tujuan, Fungsi, Kepengurusan, dan Kegiatan-Kegiatannya.

Website penjualan kerajinan tangan warga menampilkan menu: Profil Pengrajin Bambu, Bidang Kreativitas, Tampilan Produk, Kategori Produk, Pemesanan, Pengiriman, Daftar Anggota, Produk Terbaru, Daftar Produk, dan Keranjang Belanja.

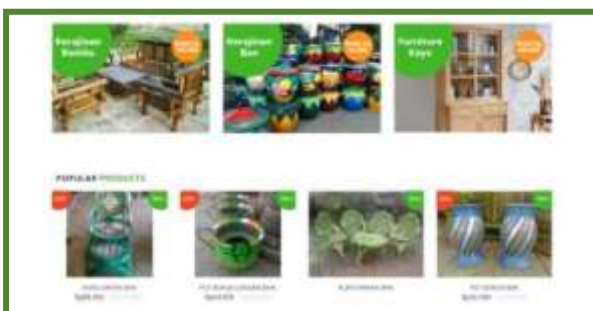


Gambar 6. Tampilan Website

b) Website penjualan *online* produk desa
 Website <https://karangtaruna.io-garage.my.id/>
 sebagai *marketplace* yang menjual kerajinan tangan asli warga desa yang terbuat dari bambu. Website ini menjadi toko *online* milik warga desa yang dikelola para anggota karang taruna. Contoh tampilan barang yang dijual tersaji pada Gambar 7.



(b)
 Gambar 7. Tampilan Penjualan Produk Desa



(a)

c) *Chatbot*
Chatbot atau *chat* otomatis pada sebuah website diperlukan. *Chatbot* merupakan penerapan kecerdasan buatan, menggunakan bahasa *PHP MySQL* untuk *database* dan *ajax* digunakan untuk menampilkan pesan *chatbot* secara otomatis tanpa melakukan *refresh* pada halaman.



Gambar 8. Tampilan Chatbot

4) Tahap IV : Workshop

Workshop ini bertujuan untuk memberikan arahan atau bimbingan pada pengrajin agar dapat mempersiapkan produk siap jual melalui *website*, tentunya dengan pemanfaatan teknologi digitalisasi. Ada dua materi pokok untuk workshop pasca pelaksanaan pengabdian, yaitu: (1) Workshop peningkatan usaha melalui pengembangan UMKM berbasis *website*, dan (2) Workshop teknik digitalisasi usaha berbasis *web*.



Gambar 9. Kegiatan Workshop

5) Tahap V : Evaluasi Pelaksanaan Program

- a. Evaluasi Umum: (1) Melakukan survei (kuesioner) yang diajukan pada para anggota Karang Taruna, peserta pelatihan, dan pemerintah setempat, serta (2) Melakukan tanya-jawab untuk menerima masukan, kritik, dan saran.
- b. Evaluasi kegiatan pelatihan dilakukan pada peserta pelatihan yang ditinjau dari: (1) kehadiran peserta, (2) capaian menyelesaikan tugas mandiri, (3) capaian menyelesaikan tugas proyek, (4) *design*, tampilan, *tool-tool* yang ada pada *website* yang dihasilkan.

Hasil capaian PKM tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Capaian PKM

	Target	Capaian
Peserta Pelatihan Warga Desa	Memahami dasar <i>coding</i> editor <i>text website</i> , membuat data base, rancangan <i>form</i> yang menarik	<i>Website</i> sederhana dengan dukungan <i>local host</i>
Peserta Pelatihan Anggota Karang Taruna	Memahami membuat <i>coding website</i> penjualan <i>online</i>	<i>Website</i> penjualan <i>online</i> dengan arahan petunjuk dari Pelaksana PKM
Warga Desa Penghasil Kerajinan Tangan	Memahami kualitas sebuah produk layak jual	Warga desa bersedia bergabung membangun kewirausahaan secara <i>online</i> dengan dampingan Karang Taruna

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan PKM, warga penghasil produk desa tidak tertarik terhadap binaan desa untuk meningkatkan usaha mandiri. Kegiatan para anggota Karang Taruna sebelumnya aktif, hanya saja dalam bidang olahraga menjelang Hari Kemerdekaan.

Keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Karang Taruna Jambur Pulau dapat dilihat dari peran para penghasil produk desa ikut bergabung dalam penjualan *online*, mulai dari mempersiapkan produk siap bersaing (kualitas). Karang taruna sebagai admin juga berperan mensosialisasikan *link* penjualan ke luar daerah Perbaungan, serta pemerintahan desa ikut andil mempromosikan *link website* Karang Taruna Pemuda Pemudi Sejati sebagai bentuk dukungan nyata meningkatkan perekonomian warga desa berbasis teknologi. Kegiatan PKM berperan positif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pemasaran ataupun penjualan melalui digital.

4. Kesimpulan dan Saran

Capaian program PKM yang telah menghasilkan *website* Karang Taruna Pemuda Pemudi Sejati dapat dioptimalkan untuk mempromosikan hasil-hasil produk Desa Jambur Pulau. Media *website* yang dihasilkan akan bekerja optimal sebagai media promosi bila didukung kualitas produk dan pemeliharaan *web* yang berkelanjutan. Selain itu, keterlibatan pemerintah desa dalam merangkul para pemuda pemudi melalui kegiatan desa dapat memperkecil tingkat kejahatan di lingkungan desa.

Untuk itu pemerintah desa agar memperluas hubungan mitra termasuk perguruan tinggi sehingga dapat terlaksana pelatihan-pelatihan membangun keahlian para pemuda desa.

Sebagai saran upaya mempercepat kesejahteraan warga desa dapat dilakukan melalui pendekatan pada generasi muda dan melihat peluang-peluang desa yang dapat dikembangkan agar tercipta lapangan pekerjaan secara mandiri dan profesional.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih pada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian pada Masyarakat (DRTPM) KEMDIKBUDRISTEK (sebagai pemberi dana) hibah Program Kemitraan Masyarakat anggaran tahun 2022.

6. Daftar Rujukan

- Akbar, F., Kurniasari, S., Hibban, M. I., & Desyani, T. (2022). *Penerapan Chatbot Auto Reply pada Telegram terhadap Pengembangan Bisnis Penjualan Sepatu Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language*. 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i2.14733>
- Gamaliel, F., Arliyanto, P. Y. D., & Sulistyningtyas, F. (2022). *PELATIHAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP (NATIVE) TINGKAT DASAR KEPADA MASYARAKAT (SMA/SMK/SEDERAJAT) MELALUI LIVE STREAMING ZOOM*. 5(1), 746–752.
- Islam, F. S., & Mutaqin, Z. M. (2021). Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Pelatihan, Penyuluhan dan Pembentukan Karang Taruna Desa di Desa Tenjolaya. *Proceedings Uin Sunan ...*, 4(November). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/721>.
- Isnaeni, D. P., Gunawan, H., Marlinah, H., Tilova, N., & Pemuda, P. (2021). Pelatihan Manajemen Organisasi Dalam Meningkatkan Peran Pemuda Di Masyarakat. *Abdi Laksana, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 480–487.
- Karyada, I. P. F. (2018). Peningkatan Keaktifan Organisasi Pemuda Melalui Pelatihan Dasar Kepemimpinan (Program Pengabdian Di Desa Rejasa, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan). *Jurnal Sewaka Bhakti*, 1(1), 8–20. <https://doi.org/10.32795/jsb.v1i1.23>.
- Mintarti, S. U., Handayani, S., Megasari, R., & Putri, R. D. (2018). Pemberdayaan Home Industry Kerajinan Bambu Menuju Kemandirian. *Jurnal KARINOV*, 1(3), 1–5.
- Rubiyatno, R., Wuri, J., & Apriani, L. (2018). Mewujudkan Perajin Gerabah yang Mandiri Melalui Program ??M. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 08–12. <https://doi.org/10.24071/altruis.2018.010102>.
- Samboga, R., Rahma, D. H., & Malang, U. N. (n.d.). *Pengembangan Website Desa Sebagai Media*. 2018.
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra Nugroho, A., & Bagus Prasetyo, A. (2020). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 173–177. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>.
- Sanjaya, Y., Simanjuntak, M. U., Heeng, G., Susanto, S., Lo, E. J., Josanti, J., & Ditakristi, A. H. V. (2021). Sosialisasi Bahaya Narkoba Bagi Anak Muda. *REAL COSTER: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.53547/rcj.v4i1.99>.
- Sindar, A., Sinaga, R. M., Marbun, M., & Sitio, A. S. (2021). *PENGENALAN PEMROGRAMAN WEB PADA KARANG TARUNA PEMUDA PEMUDI SEJATI GUNA MENGEMBANGKAN SKILL*. 5(4), 1631–1639.
- Siregar, R. A. (2019). Ancaman Narkoba Bagi Generasi Muda Dan Upaya Pencegahan Serta Penanggulangannya. *JURNAL ComunitÃ Servizio: Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 143–153. <https://doi.org/10.33541/cs.v1i2.1284>.
- Sudrajat, B., Romadoni, F., & Asymar, H. H. (2022). *Pelatihan Penerapan IoT Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Kader Kelurahan Sukasari Tangerang*. 2(1), 107–113.
- Sulistyowati, S., Indaryani, M., Sumekar, K., Mulyani, S., Gunawan, B., & Nugraha, F. (2022). Pendampingan Pengabdian Kepada Masyarakat Bagi Pengrajin Tenun Troso di Kabupaten Jepara. *Empowerment ...*, 1(1), 65–71. <http://journal.sinergicendikia.com/index.php/emp/article/view/32%0Ahttps://journal.sinergicendikia.com/index.php/emp/article/download/32/39>.