

ARSITEKTUR INFORMASI ONLINE MELALUI DESAIN WEBSITE ORGANISASI KARANG TARUNA PELITA I, SUKATANI, DEPOK

¹Radita Gora Tayibnapis, ²Dwi Fajar Saputra, ³Ana Kuswanti, ⁴Munadhil Abdul Muqsith
^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, ⁴Badan Riset dan Inovasi Nasional

Email: raditagora@upnvj.ac.id

Abstrak Website sudah menjadi kebutuhan bagi organisasi, bahkan website begitu melekat terkait kebutuhan informasi bagi organisasi serta untuk menyampaikan pesan informasi kepada public lebih mudah. Meski website semakin mudah dijangkau pada pembuatannya, tidak semua organisasi terfasilitasi dengan website semacam ini. Hal ini terjadi pada organisasi karang taruna komplek Pelita 1, Sukatani, Depok yang belum memiliki website sebagai medium informasi kepada publik. Hal ini perlu diadakan pembinaan kepada para pemuda karang taruna agar mampu membangun dan mengembangkan konten informasi website kepada public. Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan memberikan pelatihan pembuatan, pengembangan, dan publikasi konten melalui metode pengajaran project secara langsung, hasil pembuatan website pertama organisasi karang taruna serta wadah informasi bagi karang taruna untuk publikasi berbagai berita kegiatan karang taruna, serta akses untuk merekrut keanggotaan baru secara terstruktur dan tersistem. Anggota karang taruna mampu mengikuti kegiatan sampai akhir dan sampai membuat website sendiri dengan mudah, serta mengembangkan diseminasi informasi organisasi lembaga dan menambahkan kontennya secara berkala agar dapat mengikuti perkembangan informasi secara nasional.

Kata Kunci: Website; Desain; Arsitektur Informasi; Karang Taruna; Struktur Konten

1. Pendahuluan

Kebutuhan informasi adalah bagian penting dalam organisasi. Hampir setiap organisasi mulai dari tingkat terkecil sampai perusahaan besar memiliki website sebagai media informasi yang ditujukan kepada anggota internal, stakeholder maupun shareholder, serta untuk penyampaian informasi kepada public. Informasi yang dimiliki oleh organisasi maupun public sangatlah beragam, mulai dari informasi yang disampaikan secara lisan, tertulis, ataupun audio visual.

Sejak adanya internet, penyampaian informasi kepada publik yang lebih luas serta distribusi informasi yang terus berkembang membuat publik pada akhirnya memiliki ketergantungan dengan internet dan mejadikan internet sebagai media informasi utama dan perlahan mulai meninggalkan media informasi konvensional. Tentunya dengan adanya

internet ini, memerlukan wadah untuk menampung berbagai macam informasi dan menata arus informasi yang begitu deras yaitu melalui website aplikasi online (Bawden, David; Robinson, 2022).

Website saat ini sudah menjadi bagian integral dari organisasi terkait dengan medium untuk menampung berbagai informasi yang berkaitan dengan organisasi serta mempermudah akses informasi dan interaksi antara organisasi dengan publik. Selain itu website juga dapat menjadi wadah untuk mengelola data dan informasi yang bermanfaat bagi organisasi, laporan kegiatan, hingga publikasi segala bentuk berita kegiatan di organisasi (Miller, 2015).

Website adalah sejumlah halaman situs yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai dengan berkas-berkas seperti gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Website terus berkembang mulaik yang berjejaring sosial, website log (blog), website jual-beli, dan masih banyak lagi (Helianthusonfri, 2013).

Saat ini pengguna internet terus meningkat. Jumlah pengguna internet total di Indonesia mencapai 185,3 Juta dengan total populasi 66,5%. Penambahan ini dibanding tahun 2023, mencapai 5,35 juta dengan penetrasi 79,5%. Hal ini juga didukung penambahan jumlah pengguna seluler mobile mengalami kenaikan 8,08 juta sehingga sampai tahun 2024 mencapai 353,3 juta (Wearesocial.org, 2024).

Penting bagi organisasi untuk memiliki website seperti halnya untuk kepentingan bisnis, marketing, ataupun menjual produk lokal, kemudian memperkenalkan profil, sarana publikasi, dan juga dipakai untuk promosi (Fithri et al., 2024).

Meskipun wadah internet semakin luas dan bebas digunakan, serta mudah dan dimiliki oleh siapapun untuk membuat website, namun ada juga organisasi yang masih belum memiliki website. Hal ini diindikasi dengan berbagai macam faktor seperti kurangnya sumber daya atau tenaga ahli yang kompeten dalam membuat desain web dan merancang informasi yang terstruktur melalui website. Tak hanya itu, faktornya minimnya bagi partisipan di dalam organisasi yang tidak memiliki kemampuan atau pengalaman dalam membuat konten baik itu konten tertulis, maupun konten visual dan audio (Prahartiwi et al., 2023).

Seperti halnya Organisasi Remaja Karang Taruna Pelita 1, Sukatani, Depok, Jawa Barat yang belum memiliki website khusus organisasi yang menjadi medium informasi khusus serta identitas organisasi yang tidak terpublikasi kemanapun kecuali di daerah komplek perumahan Pelita 1, Sukatani itu sendiri dan tidak dalam bentuk website melainkan menggunakan majalah dinding. Menurut Ketua Karang Taruna, penggunaan

media informasi hanya sebatas media sosial seperti facebook ataupun Instagram. Sehingga untuk memudahkan penyebarluasan informasi perlu penggunaan wadah yang lebih besar, luas, dan bebas untuk menampung segala macam informasi didalamnya.

Melalui identifikasi masalah mitra disini, maka penting bagi akademisi untuk turut melakukan pembinaan dan pembimbingan bagi organisasi Remaja Karang Taruna Sukatani untuk membuat website secara mudah dan sederhana namun bisa digunakan secara multifungsi dan bisa mudah diterapkan oleh siapapun dengan ketentuan peserta adalah remaja yang sudah familiar dengan penggunaan komputer dasar.

Pembuatan website tentulah tidak lah terlalu sulit, saat ini terdapat teknologi yang memudahkan bagi individu untuk mengelola dan mengisi websitenya yaitu CMS (*Content Management System*) atau bisa dikatakan sebagai mesin yang ada di dalamnya (Helianthusonfri, 2013).

Pembuatan dan pengelolaan website yang akan diterapkan pada edukasi dan pelatihan kepada para remaja ini dilakukan secara professional. Bukan hanya memanfaatkan fitur-fitur didalam desain websitenya, namun juga menyediakan hosting dan domain yang bisa digunakan oleh pengurus dan personil dari Organisasi Karang Taruna Pelita 1.

Fokus dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pelatihan dan pembinaan dalam membuat website berbasis wix.com dimulai dari perencanaan konten, desain website, sampai pada mengoperasikan website dari sisi pengelolaan metadata dan mengisi konten hingga website dan konten-kontennya publish. Kegiatan ini tentunya memiliki dua tujuan utama yaitu sebagai media informasi kepada publik dan profil identitas organisasi, kemudian media pengumpulan data member dan interaktif kepada publik.

2. Metode

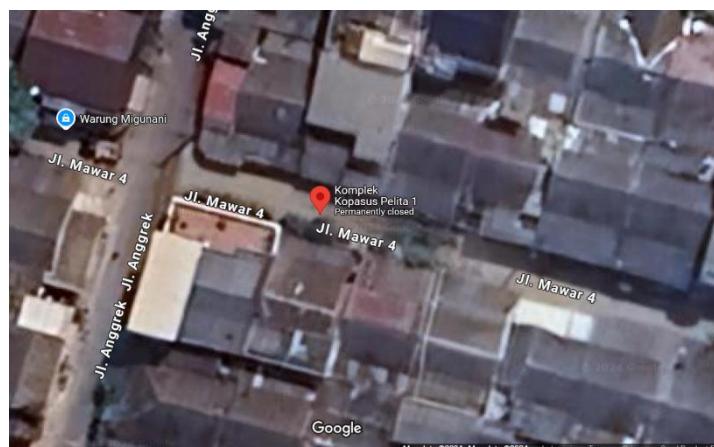
Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dilakukan selama 6 bulan dari bulan Juni 2024 – Desember 2024 di lingkungan Karang Taruna Pelita 1 dengan jumlah peserta 15 orang. Kegiatan yang akan dilakukan adalah berupa penyampaian materi tentang desain website, kemudian memproduksi konten digital berupa teks dengan menggunakan Wix. Secara keseluruhan perangkat lunak yang terhubung ke laptop atau komputer serta ke penyediaan laptop untuk mengelola website tersebut dan printer dan alat kerja lainnya.

Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh dosen dari Program Studi Sains Informasi dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Pembangunan

Nasional Veteran Jakarta (UPNVJ), yang berperan sebagai mentor sekaligus sebagai pengawas kegiatan dan bertugas melakukan monitoring terhadap tugas project yang diberikan kepada para peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Pelatihan ini juga nantinya akan memberikan *output* kepada para peserta agar mampu memiliki keterampilan tentang membuat *website* sehingga mereka mahir dalam mengelola informasi dan memproduksi konten di website. Content Management System (CMS) yang digunakan juga merupakan CMS berbayar yang didanai oleh dosen yang juga sebagai mentor.

Kegiatan PKM dilakukan di Karangtaruna RW 12, Komplek Kopassus Pelita 1, Sukatani, Depok, Jawa Barat. Peserta yang hadir adalah para remaja karang taruna dari Komplek Kopassus Pelita 1 serta pengurus RW 12. Dihadiri juga oleh ketua RW 12, Taufik Hidayat serta remaja yang turut hadir didalam acara PKM yang mencapai 30 peserta keseluruhan.



Teknik pelakanaan pada kegiatan pelatihan dan pembinaan remaja organisasi Karang Taruna Komplek Kopassus, Pelita 1, Sukatani, Depok adalah dengan ceramah, untuk memberikan pemahaman dan penerapan *design thinking* serta berpikir secara kreatif. Kemudian dilanjutkan dengan membuat web design, mengisi konten multimedia pada website, sampai pada menulis konten seperti konten blog agar dapat meningkatkan produktivitas para anggota dalam menyampaikan setiap hobi atau kreativitas anggota.

Blog pada website adalah kegiatan menulis melalui media website. Istilah lainnya adalah blogging. Website yang dikhususkan untuk Blogging disebut juga dengan Blog. Kriteria yang dibentuk pada blog yaitu komunikatif dan personal, dilakukan secara teratur dan menggunakan blog/website itu sendiri. Biasanya tulisan blog tidak perlu formal, namun pada konteks tertentu blog diperlukan untuk disajikan secara formal (Krisianto, 2013).

Blog merupakan komunikasi antara penulis dan pembaca. Menulis secara personal akan memudahkan pesan tulisan tersampaikan. Selain itu juga secara personal akan

memancing pembaca untuk merespons tulisan. Pembaca bisa merespons dengan meninggalkan komentar pada blog. Sehingga terjadi dialog antara penulis dan pembaca (Krisianto, 2013).

Melalui kegiatan PKM ini nantinya diharapkan juga bisa menjadi portofolio bagi organisasi karang taruna Pelita 1 agar bisa menjalin hubungan kerjasama dengan organisasi lain, kerjasama dengan stakeholder, serta bisa ditargetkan untuk dikembangkan menjadi web bisnis dengan multifungsi.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dalam membuat desain web menggunakan Wix.com yang tergolong fleksibel dan mudah untuk diimplementasikan. Umumnya dimulai dengan pemahaman dasar mengenai platform tersebut. Pada tahap pertama, peserta pelatihan dikenalkan dengan antarmuka Wix yang intuitif dan berbagai fitur yang ditawarkannya. Mereka belajar bagaimana memilih template yang sesuai dengan kebutuhan mereka, mengatur elemen-elemen dasar seperti teks, gambar, dan video, serta menggunakan alat-alat drag-and-drop untuk memodifikasi desain secara real-time. Pentingnya pemahaman tentang struktur halaman, pengaturan tata letak, dan prinsip desain responsif juga ditekankan pada tahap ini agar peserta dapat menciptakan tampilan yang profesional dan sesuai dengan standar modern.

Pada acara awal yang dilakukan pada pelatihan akhir pembuatan desain web dimulai dengan pembukaan oleh MC dari Dr. Ana Kuswanti, Dosen Ilmu Komunikasi yang juga anggota dari dosen pelaksana kegiatan PKM. Ana Kuswanti juga memberikan penjelasan dan paparan lisan secara singkat tentang kegiatan PKM dan manfaat dari website untuk kepentingan komunikasi organisasi serta kepentingan kemajuan bisnis yang dibangun serta dikembangkan oleh komunitas, mengingat website merupakan bagian integral dalam organisasi.

Kemudian dilanjutkan dengan sambutan oleh Ketua Pelaksana Pengabdian Kepada masyarakat, Radita Gora yang memberikan sambutan serta menjelaskan tentang kegiatan PKM yang dilakukan sebagai bentuk kontribusi sosial seperti pendampingan implementasi website karang taruna dan penulisan blog dari Program Studi Ilmu Komunikasi dan Sains Informasi di FISIP UPNVJ, selain itu juga memberikan kontribusi secara material kepada organisasi karang taruna Pelita 1, Komplek Kopassus, Depok.

Pada penutupan acara dilakukan dengan penyerahan website secara resmi dari Ketua Pelaksana Kegiatan PKM kepada Ketua RW Pelita 1, Komplek Kopassus, Depok, Bapak

Taufiq. Penyerahan ini bukan hanya website karang taruna saja, namun juga termasuk akun resmi WIX yang dibuat untuk pengelolaan konten website, serta akun email khusus yang dibuat oleh tim PKM dan sudah menjadi kepemilikan organisasi karang taruna saat ini.

Setelah penyerahan Website, dilanjutkan juga penyerahan barang-barang atau material untuk menunjang kinerja dari organisasi karang taruna seperti penyerahan laptop sebanyak 1 unit, kemudian printer sebanyak 1 unit. Dalam acara ini juga disertai foto Bersama antara para dosen anggota PKM FISIP UPNVJ dengan Ketua RW dan Ketua KArang Taruna Pelita 1, Komplek Kopassus, Depok.



Sumber Foto: Tim PKM FISIP UPNVJ, 2024

Perancangan website selalu diawali dengan menentukan segment pengguna, dan identifikasi masyarakat yang akan mengakses. Selain itu menentukan segmen pasar bila nantinya akan digunakan sebagai akun bisnis. Hal ini dinilai krusial sebelum merancang pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi digital berbasis website. Segmen pasar adalah pengelompokan pengguna berdasarkan karakteristik demografis, psikografis, dan perilaku yang serupa, yang membantu dalam memahami kebutuhan dan preferensi spesifik mereka. Misalnya, sebuah aplikasi e-commerce mungkin menargetkan segmen pasar seperti profesional muda yang sibuk atau orang tua yang mencari barang-barang untuk keluarga. Pemahaman segmen pasar ini, tim UX dapat merancang fitur, antarmuka, dan konten yang relevan dan bermanfaat untuk masing-masing kelompok. Penelitian dan analisis yang mendalam, termasuk survei, wawancara, dan analitik web, dapat memberikan wawasan berharga tentang kebiasaan dan harapan pengguna dalam segmen tersebut (Tomlin, 2018).

Identifikasi pengguna adalah proses menentukan siapa yang akan menggunakan aplikasi dan bagaimana mereka akan berinteraksi dengan produk tersebut. Dalam konteks UX, ini melibatkan pembuatan persona pengguna, yaitu representasi fiktif namun realistik dari tipe pengguna yang berbeda berdasarkan data yang dikumpulkan. Persona ini

membantu desainer dan pengembang memahami konteks, motivasi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi (Green & Labrecque, 2023; Russ & Carolyn, 2009). Misalnya, jika aplikasi digital bertujuan untuk membantu pelajar dalam manajemen waktu, persona pengguna mungkin termasuk pelajar sekolah menengah atau mahasiswa dengan berbagai tingkat kesibukan dan kebutuhan organisasi. Melalui pemahaman persona ini, tim UX dapat mengoptimalkan desain untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan, memenuhi kebutuhan spesifik, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan serta efisien bagi penggunanya (Aguayo, 2020).

Setelah melalui tahapan menentukan segmen pasar serta calon pengguna website ini, maka tahapan berikutnya adalah menentukan alur pengguna (user Flow) yang biasa diterapkan oleh para perancang informasi untuk website ataupun web designer.

Dalam User Experience (UX) untuk produk website, *user flow* dan *workflow* memainkan peran penting dalam merancang pengalaman yang intuitif dan efisien bagi calon pengguna. User flow mengacu pada perjalanan atau alur yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan situs web untuk mencapai tujuan tertentu, seperti menyelesaikan pembelian atau mendaftar untuk newsletter. Dengan memetakan user flow, desainer dapat memastikan bahwa setiap langkah dalam proses tersebut logis, mudah diikuti, dan minim hambatan (Russ & Carolyn, 2009). Misalnya, jika pengguna harus melalui beberapa langkah untuk menyelesaikan pendaftaran, user flow yang jelas dan terstruktur dapat mengurangi kebingungan dan frustrasi, meningkatkan kemungkinan konversi dan kepuasan pengguna.

Sementara itu, workflow merujuk pada serangkaian tugas atau proses yang dilakukan oleh sistem atau tim untuk mendukung pengalaman pengguna yang optimal. Dalam konteks UX, workflow mencakup bagaimana berbagai elemen dan fungsi website berintegrasi untuk mendukung user flow yang telah dirancang. Workflow yang efisien memastikan bahwa berbagai komponen website, seperti formulir, menu, dan tombol aksi, berfungsi dengan baik bersama-sama dan mendukung alur pengguna secara keseluruhan. Dengan mendefinisikan dan mengoptimalkan workflow, tim pengembang dapat memastikan bahwa situs web tidak hanya memberikan pengalaman pengguna yang mulus tetapi juga dapat dioperasikan dengan efektif dari sisi teknis dan operasional. Keduanya, user flow dan workflow, adalah aspek krusial dalam menciptakan website yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan memuaskan bagi calon pengguna (Nunnally & Farkas, 2017).

Setelah menentukan *work flow* dan *user flow* nya, maka peserta kemudian diarahkan untuk membuat perencanaan draft rancangan gambar website seperti halnya Wireframe. Wireframing adalah langkah penting dalam proses pembuatan web design karena berfungsi sebagai cetak biru atau kerangka dasar dari sebuah halaman web.

Wireframe membantu tim desain dan pengembang untuk memvisualisasikan struktur dan tata letak halaman sebelum memasukkan elemen desain visual dan konten. melalui wireframing, desainer dapat mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan interaksi pengguna sejak awal, sehingga meminimalkan potensi kesalahan dan revisi di tahap berikutnya. Selain itu, wireframe memungkinkan komunikasi yang lebih jelas antara tim dan klien, membantu mereka untuk mencapai kesepakatan mengenai elemen utama dan navigasi website (Aguayo, 2020).

Dalam konteks UX Design, wireframing sangat penting karena memungkinkan desainer untuk fokus pada pengalaman pengguna tanpa terganggu oleh elemen visual yang lebih detail. Wireframe membantu dalam menentukan jalur navigasi yang efektif, tata letak informasi, dan hierarki konten yang tepat untuk memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari. Sehingga wireframe berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengidentifikasi dan memperbaiki potensi masalah dalam aliran pengguna dan fungsionalitas sebelum desain final dan pengembangan dimulai. Ini juga memungkinkan desainer untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna dan stakeholder, yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Green & Labrecque, 2023).

Dipaparkan oleh Dwi Fajar bahwa dalam desain antarmuka pada desain website menggunakan Wix.com berfokus pada kemudahan akses dan pengalaman pengguna yang intuitif. Wix menyediakan berbagai template yang dirancang dengan estetika modern dan fungsionalitas yang beragam, memungkinkan pengguna untuk memilih dasar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam proses desain, elemen-elemen seperti menu navigasi, tombol aksi, dan form interaktif dapat disesuaikan menggunakan alat drag-and-drop Wix, yang memungkinkan penataan dan penyesuaian tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Hal ini memudahkan desainer untuk menciptakan antarmuka yang bersih, terorganisir, dan mudah dinavigasi, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang mulus dan responsif di berbagai perangkat.

Mengatur tata letak pada penempatan informasi dalam desain website adalah elemen krusial yang mempengaruhi pengalaman pengguna dan efektivitas penyampaian informasi. Tata letak yang baik memastikan bahwa informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat,

sehingga pengguna dapat menemukan apa yang mereka cari tanpa kebingungan atau frustrasi. Dengan penempatan informasi yang strategis, desainer dapat memandu mata pengguna melalui halaman dengan cara yang intuitif, menyoroti konten penting, dan meminimalkan gangguan. Ini sangat penting untuk menjaga pengguna tetap tertarik dan terlibat, serta meningkatkan waktu yang mereka habiskan di situs.

Selain meningkatkan pengalaman pengguna, tata letak yang terorganisir dengan baik juga berdampak langsung pada konversi dan tujuan bisnis. Tata letak yang efektif membantu memperjelas jalur konversi, seperti *call-to-action*, formulir pendaftaran, atau tombol pembelian, sehingga memudahkan pengguna untuk mengambil tindakan yang diinginkan.

Memperhatikan penempatan elemen-elemen penting di lokasi yang strategis, bisnis dapat meningkatkan kemungkinan pengguna untuk melakukan interaksi yang bermanfaat, seperti mendaftar atau membeli produk. Dwi Fajar menyampaikan bahwa pengaturan tata letak yang tepat bukan hanya soal estetika, tetapi juga tentang mencapai tujuan fungsional dan bisnis dari website tersebut.

Dwi Fajar menjelaskan dalam paparan terkait dengan rancangan website dan desainnya terkait dengan penempatan teks di dalamnya. Penempatan teks dalam desain website memainkan peran penting dalam memastikan bahwa informasi disampaikan secara efektif dan pengguna dapat membacanya dengan mudah. Teks harus ditempatkan secara strategis untuk memastikan keterbacaan yang optimal dan aliran informasi yang logis. Misalnya, judul dan subjudul perlu ditempatkan di posisi yang mudah dilihat agar pengguna dapat memahami konten utama secara sekilas. Penggunaan ruang putih (*white space*) di sekitar teks juga penting untuk mencegah halaman terlihat terlalu padat dan membingungkan. Dengan menata teks dengan baik, desainer dapat menciptakan pengalaman membaca yang nyaman, yang membantu mempertahankan minat dan perhatian pengguna.



Gambar 2: Dwi Fajar saat memberikan Paparan tentang Desain Website, 2024
Sumber Foto: Dokumentasi Tim PKM, 2024

Selain itu, penempatan teks yang baik harus memperhatikan hierarki visual, di mana elemen teks seperti ukuran font, tebal, dan warna digunakan untuk membedakan antara berbagai jenis informasi. Ini membantu pengguna untuk memprioritaskan informasi dan memahami hubungan antara berbagai bagian teks. Desainer juga harus mempertimbangkan konsistensi dalam penempatan teks di seluruh halaman web untuk menjaga keseragaman dan memudahkan navigasi pengguna. Melalui penempatan teks yang efektif, desainer dapat memastikan bahwa informasi tidak hanya disampaikan dengan jelas tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan fungsional.

Pelatihan penulisan teks menitik beratkan pada pemilihan kata, angka, dan jenis huruf yang digunakan untuk penulisan di website. Radita Gora mengajarkan tentang bagaimana memilih kata yang bisa digunakan untuk website serta konsistensi kata yang nantinya dalam diikuti iramanya oleh algoritma sistem sehingga menjadi kata kunci yang nantinya menjadi prospek teratas pada mesin pencari seperti Google yang kemudian biasa dikenal dengan *Search Engine Optimization* (SEO). Hal ini bertujuan untuk bisa menaikkan nama Pelita Karang Taruna kedalam pemeringkatan teratas pada mesin pencari Google. Sehingga optimalisasi melalui teks ini paling mudah dilakukan.



Gambar 3. Radita Gora memberikan arahan tentang SEO dan Penulisan Website.
Sumber Foto: Dokumentasi Tim PKM, 2024

Peserta Karang Taruna Pelita 1, Komplek Kopassus, Depok juga mempelajari teknik SEO dasar untuk memastikan situs web mereka dapat ditemukan dengan mudah di mesin pencari. Selain itu, peserta mendapatkan pelatihan tentang pemantauan dan analisis

performa situs menggunakan alat analitik yang disediakan oleh Wix. Selain itu peserta tidak hanya dapat membuat situs web yang menarik dan fungsional, tetapi juga memastikan bahwa situs tersebut dapat mencapai audiens target secara efektif dan efisien.

Teknik dasar penulisan untuk SEO (*Search Engine Optimization*) bertujuan untuk meningkatkan visibilitas halaman web pada mesin pencari. Beberapa teknik kunci meliputi penggunaan kata kunci yang relevan dan sering dicari dalam judul, subjudul, dan konten teks secara alami tanpa mengorbankan kualitas tulisan. Penting untuk menjaga kepadatan kata kunci yang seimbang agar tidak terlihat seperti *spamming* (Sulianta, 2020).

Dwi Fajar juga mengajarkan pengelolaan dan penggunaan meta deskripsi yang informatif dan menarik dapat meningkatkan klik pengguna. Struktur artikel yang terorganisir dengan baik menggunakan paragraf pendek, bullet points, dan heading juga membantu pembaca dan mesin pencari memahami konten dengan lebih mudah. Terakhir, memasukkan link internal dan eksternal yang relevan dapat meningkatkan otoritas halaman dan memberikan nilai lebih kepada pengguna.



Gambar 4. Peserta mengamati proses Desain Web
Sumber Foto: Dokumentasi Tim PKM, 2024

Para peserta juga diperkenalkan fitur-fitur seperti Wix Editor X dan Wix ADI (Artificial Design Intelligence) yang memungkinkan penyesuaian antarmuka yang lebih mendalam. Wix Editor X memberikan kontrol lebih besar atas tata letak responsif dan desain visual, dengan kemampuan untuk menyesuaikan elemen antarmuka di berbagai ukuran layar secara lebih presisi. Sementara itu, Wix ADI secara otomatis membuat desain berbasis preferensi pengguna dan konten yang ada, memberikan solusi cepat untuk pengguna yang menginginkan hasil yang efisien dan estetis tanpa harus terlibat dalam proses desain yang rumit. Kombinasi alat dan fitur ini memastikan bahwa antarmuka yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga fungsional, memenuhi kebutuhan pengguna dan audiens dengan baik.

Kendala yang dihadapi oleh para mentor terutama oleh mentor yang mengajarkan langsung atau berhubungan langsung dengan website, yaitu tidak adanya jaringan internet yang mendukung para mentor untuk mempraktikkan desain website, mengelola metadata website, penulisan blog untuk website hingga penggunaan Wix AI yang merupakan salah satu fitur unggulan di Wix. Sehingga dalam hal ini mentor menyediakan internet wifi dengan perangkat *dongles* sehingga untuk mengakomodir kinerja mentor dalam memberikna pembimbingan dan pembinaan kepada para peserta PKM.

Dalam hal membuat desain, peserta melalui hasil pembelajaran tentang *Design Thinking* dan *Creative Thinking*, disini *output* nya adalah berupa kemampuan dalam mendesain website yang kreatif dengan memperhatikan bentuk, tata letak, warna, dan keselarasan maupun keseragaman.

Memperhatikan tampilan antarmuka pada desain website adalah krusial karena antarmuka yang baik secara langsung memengaruhi pengalaman pengguna dan efektivitas komunikasi pesan. Desain antarmuka yang bersih, intuitif, dan responsif memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menavigasi situs web, menemukan informasi yang mereka butuhkan, dan berinteraksi dengan elemen-elemen penting seperti tombol dan formulir tanpa kebingungan

Melalui optimalisasi elemen antarmuka, seperti navigasi, hierarki visual, dan kejelasan pesan, desainer web tidak hanya meningkatkan estetika situs tetapi juga memperkuat fungsionalitas dan kepuasan pengguna, menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan efektif. Para peserta memahami pentingnya segment pengguna dan siapa saja pengguna yang akan mengakses webnya (Karr, 2015).

Memperhatikan kegagalan akibat tampilan antarmuka yang buruk pada desain website Karang Taruna ini, sehingga sangat penting karena dampaknya dapat merugikan secara signifikan bagi reputasi dan efektivitas situs web. Kerap kali terkendala bahwa organisasi karang taruna kerap dianggap tidak penting bagi masyarakat luas, karena hanya dianggap untuk eksistensi sekumpulan remaja supaya terlihat aktif. Hal tersebut tentunya di bantah oleh Taufik, Ketua RW 12, bahwa melalui website adalah cara dan sarana yang menghubungkan para remaja organisasi karang taruna dengan masyarakat luas.

Antarmuka yang tidak intuitif atau tidak responsif dapat menyebabkan pengguna mengalami frustrasi dan kebingungan, yang sering kali berujung pada tingkat pentalan yang tinggi dan penurunan interaksi dengan konten situs. Misalnya, jika elemen navigasi sulit ditemukan atau formulir pendaftaran rumit, pengguna mungkin memilih untuk meninggalkan situs tanpa menyelesaikan tindakan yang diinginkan, seperti pembelian atau

pendaftaran. Selain itu, desain antarmuka yang buruk dapat mengurangi kredibilitas situs dan menghambat kemampuan bisnis untuk membangun hubungan positif dengan pengunjung. Bila mengabaikan kualitas tampilan antarmuka, perusahaan berisiko kehilangan potensi pelanggan, merusak citra merek, dan menghambat pencapaian tujuan bisnis secara keseluruhan.

Hasil dari pelatihan ini mengutamakan hasil positif, dengan peserta berhasil membuat dan mempublikasikan situs web sederhana mereka sendiri menggunakan Wix. Sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang tampilan situs yang menarik dan fungsional, serta menerapkan elemen-elemen desain yang telah diajarkan oleh mentor. Hal ini terlihat ketika mentor melakukan uji coba keahlian kepada peserta dengan menggunakan laptop.

Pelatihan membuat website dan konten didalamnya memperkuat rasa percaya diri terutama didalam organisasi, sehingga peserta dalam menggunakan teknologi web dan memotivasi mereka untuk terus belajar dan berkreasi. Sehingga, kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis tetapi juga membuka peluang baru bagi remaja karang taruna untuk terlibat lebih aktif dalam dunia digital dan teknologi dan memiliki akses bebas untuk berinteraksi dengan publik. Sebagai bentuk rasa perhatian kepada para peserta, mentor dosen memberikan apresiasi berupa satu buah laptop dan printer sebagai medium untuk membantu para remaja karang taruna dalam bekerja mengoperasional website dan mengisi kontennya.

4. Kesimpulan

Pengembangan website oleh Organisasi Karang Taruna Pelita 1, Sukatani, Depok, dengan menggunakan platform Wix.com berhasil mencapai beberapa tujuan penting. Proses pembuatan website ini dimulai dengan penentuan tujuan dan audiens target yang ingin dijangkau oleh organisasi. Melalui penggunaan fitur drag-and-drop yang intuitif dari Wix.com, anggota tim dapat dengan mudah mengatur elemen desain dan konten tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Fitur ini memungkinkan mereka untuk fokus pada pengembangan konten yang relevan, seperti informasi tentang kegiatan sosial dan program pemberdayaan pemuda, sehingga menarik perhatian khalayak dan meningkatkan keterlibatan masyarakat lokal.

Selain itu, pemanfaatan Wix.com memberikan fleksibilitas dalam mengoptimalkan tampilan dan fungsionalitas website agar sesuai dengan kebutuhan organisasi. Website ini dilengkapi dengan halaman interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk berpartisipasi

dalam diskusi dan memberikan masukan. Keberhasilan proyek ini juga didukung oleh pelatihan internal yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan digital anggota organisasi, memastikan bahwa mereka mampu mengelola dan memperbarui situs secara mandiri di masa mendatang. Secara keseluruhan, pengembangan website ini tidak hanya meningkatkan visibilitas Karang Taruna Pelita 1 tetapi juga memperkuat komunikasi dan kolaborasi di antara anggotanya dan masyarakat sekitar.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta (UPNVJJ) yang telah mendukung dalam program Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Terapan (PKM-T). Selain itu mengucapkan Terima Kasih kepada Dekan beserta jajaran Dekanat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UPNVJ yang telah mendukung dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini. Adapun terima kasih juga kepada RW 01 Komplek Kopassus, Pelita 1, Depok dan Karang Taruna yang terlibat didalamnya telah mendukung terlaksananya program PKM ini. Adapun Tim PKM mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan ini dari awal hingga akhir.

Pendanaan

Sumber pendanaan pada kegiatan PKM di Komplek Kopassus Pelita 1 dari DIPA LPPM UPNVJ melalui penyaluran dana hibah internal dalam Program PKM-T.

Biografi

Radita Gora Tayibnapis

ORCID ID: 0000-0002-0447-8154

Merupakan Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi dan juga Ketua Program Studi Sains Informasi di Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jakarta, Indonesia. Keahlian di bidang Ilmu Sosial Komputasi dan Jaringan Informasi. Pendidikan terakhir di Program Doktor Ilmu Komunikasi di Universitas Sahid, Jakarta, Indonesia.

Dwi Fajar Saputra

ORCID ID: 0000-0001-6831-037X

Sosok Dosen Program Studi Sains Informasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang memiliki keahlian dan spesifikasi bidang Web Developer dan Perpustakaan Digital. Selain itu memiliki keahlian di bidang Mobile Application serta pengelolaan jurnal akademik.

Ana Kuswanti

ORCID ID: 0000-0003-2543-4596

Sosok pendidik yang menginspirasi dari Jawa Tengah. Perjalannya dalam dunia pendidikan dimulai dari UPN Veteran Jakarta, di mana ia menapaki langkahnya dalam Ilmu Komunikasi, khususnya di bidang Public Relation pada tahun 2004-2009. Melanjutkan studi ke jenjang S2 di Universitas Sahid Jakarta di bidang studi Relasi Publik, beliau semakin mengokohkan dirinya dalam dunia akademis pada tahun 2010-2013. Namun, puncak prestasinya adalah ketika ia meraih gelar S3 dalam Komunikasi Pembangunan dan Pertanian dari Institut

Pertanian Bogor, membuktikan dedikasinya yang tak kenal lelah dalam mengejar ilmu pada tahun 2017-2020.

Daftar Pustaka

- Aguayo, C. (2020). Interface Xperience. In *Pacific Journal of Technology Enhanced Learning* (Vol. 2, Issue 1, pp. 54–55). Auckland University of Technology (AUT) Library. <https://doi.org/10.24135/pjtel.v2i1.69>
- Bawden, David; Robinson, L. (2022). *Introduction of Information Science* (2nd ed.).
- Fithri, P., Muluk, A., & Rayhanda, R. H. (2024). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi PT. XYZ. In *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* (Vol. 9, Issue 3, pp. 280–289). Universitas Andalas. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v9i3.2023.280-289>
- Green, T., & Labrecque, J. (2023). The UX Project Progress. In *A Guide to UX Design and Development* (pp. 1–25). Apress. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-9576-2_1
- Helianthusonfri, J. (2013). *Praktis dan Mudah Mendesain website* (1st ed.). Elex Media Komputindo.
- Karr, A. (2015). UX research vs. UX design. In *Interactions* (Vol. 22, Issue 6, p. 7). Association for Computing Machinery (ACM). <https://doi.org/10.1145/2834964>
- Krisianto, A. (2013). *Jago Ngeblog dengan Wordpress dan Blogspot* (1st ed.). Elex Media Komputindo.
- Maskrey, M. K. (2016). UI/UX. In *App Development Recipes for iOS and watchOS* (pp. 155–174). Apress. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-1820-4_7
- Miller, K. (2015). *Organizational Communication. Approaches and Process* (7th ed.). Cengage Learning.
- Nunnally, B., & Farkas, D. (2017). UX RESEARCH: Practical Techniques for Designing Better Products. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 1, Issue 9).
- Prahartiwi, L. I., Dari, W., Pujiastuti, E., & Yuningsih, Y. (2023). PELATIHAN DESIGN UI/UX DALAM MEMBANGUN WEBSITE PADA RW.013 CIPINANG MELAYU JAKARTA TIMUR. In *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri* (Vol. 5, Issue 2, pp. 57–63). LPPM Universitas Nusa Mandiri. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v5i2.4235>
- Russ, U., & Carolyn, C. (2009). A project guide to ux design. In *Lavoisier.Fr*. <http://www.lavoisier.fr/notice/frDWOL2LOAXRW32O.html>
- Sulianta, F. (2020). *Langkah Mudah Menguasai SEO Terbaru* (1st ed.). Penerbit Andi.
- Tomlin, W. C. (2018). How to Create a Persona. In *UX Optimization* (pp. 47–61). Apress. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3867-7_5
- Wearesocial.org. (2024). *Digital 2024 Indonesia*. Wearesocial. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>