p-ISSN 2964-1918
e-ISSN 2964-237X

Volume 5 No. 2, November 2026

SEVANA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul

DIGITALISASI ADMINISTRASI BISNIS MELALUI PELATIHAN SISTEM BERBASIS WEB PADA PT INDOKARYA JASA PRIMA
Anita Megayanti, Gustina, Anju Parapat, Roy Amrullah Ritonga

PENINGKATAN PARTISIPASI WARGA MELALUI LINTAS ALAM, PERINGATAN HUT RI, DAN PENYEDIAAN GEROBAK SAMPAH DI GEREM
Achmad Syaefudin, Dina Satriani Fansuri

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI PENGELOLAAN DATA MTS AL-JAUHAROTUNNAQIYYAH DALIRAN
Afrasim Yusta, Penny Hendriyati, Khoirunnisa

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN PEMASARAN DIGITAL UNTUK MENDUKUNG PERLUASAN JANGKAUAN PASAR UMKM DI KOTA CILEGON
Penny Hendriyati, Afrasim Yusta, Bela Yusti Annasya, Saiful Rohmat

PROSEDUR PENYIMPANAN BARANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE LIFO PADA PT COMMUNICATION CABLE SYSTEM INDONESIA TBK (CCSI)
Dina Satriani Fansuri, Ali Faozin, Teguh Sutopo, Agis Nazmasari

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS EDUGAME BAGI GURU PAUD AL-MUMTAZ KASEMEN
Hetty Herawati, Susy Katarina Sianturi, Helmi Ilham

SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN QRIS PADA UMKM LINGKUNGAN CIKEBEL BAWAH, KELURAHAN GROGOL, CILEGON MELALUI KKN
Bela Yusti Annasya, Teguh Sutopo

Volume 5 | Nomor 2 | November 2026 | Halaman 32-72

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
e-ISSN 2964-237X
p-ISSN 2964-1918

Sevana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 5 No. 2, November 2026

DEWAN REDAKSI

Head of the Editorial Board
Afrasim Yusta, M. Kom.

Editorial Board

Penny Hendriyati, M. Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Hetty Herawati, M.Pd	(STTIKOM Insan Unggul)

Editors

Bela Yusti Annasya, M.Pd	(STTIKOM Insan Unggul)

Reviewers

Achmad Syaefudin, S.T, M.M, M.Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Dina Satriani Fansuri, MM.	(STTIKOM Insan Unggul)
Gustina, M. Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Teguh Sutopo, M.Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Dr. Dadan Ramdhani, S.E., M.Si., Akt., CA	(Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)
Dr. E. Ahmad Soleh, S.E., M.Si.	(Universitas Dehasen Bengkulu)
Dr. Darlis Herumurti, S.Kom., M.Kom.	(Institut Teknologi Sepuluh Nopember)

Alamat Redaksi
Jl. Bojonegara No. 45, Panggung Rawi, Kota Cilegon, Banten 42412
Telp. 0254-396171 Fax. 0254-396172
Email: jurnal@insan-unggul.ac.id

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
e-ISSN 2964-237X
p-ISSN 2964-1918

Sevana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 5 No. 2, November 2026

DAFTAR ISI

DIGITALISASI ADMINISTRASI BISNIS MELALUI PELATIHAN SISTEM BERBASIS WEB PADA PT INDOKARYA JASA PRIMA 32 - 40
Anita Megayanti, Gustina, Anju Parapat, Roy Amrullah Ritonga

PENINGKATAN PARTISIPASI WARGA MELALUI LINTAS ALAM, PERINGATAN HUT RI, DAN PENYEDIAAN GEROBAK SAMPAH DI GEREM 41 - 44
Achmad Syaefudin, Dina Satriani Fansuri

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI PENGELOLAAN DATA MTS AL-JAUHAROTUNNAQIYYAH DALIRAN 45 - 48
Afrasim Yusta, Penny Hendriyati, Khoirunnisa

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN PEMASARAN DIGITAL UNTUK MENDUKUNG PERLUASAN JANGKAUAN PASAR UMKM DI KOTA CILEGON 49 - 53
Penny Hendriyati, Afrasim Yusta, Bela Yusti Annasya, Saiful Rohmat

PROSEDUR PENYIMPANAN BARANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE LIFO PADA PT COMMUNICATION CABLE SYSTEM INDONESIA TBK (CCSI) 54 - 59
Dina Satriani Fansuri, Ali Faozin, Teguh Sutopo, Agis Nazmasari

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS EDUGAME BAGI GURU PAUD AL-MUMTAZ KASEMEN 60 - 66
Hetty Herawati, Susy Katarina Sianturi, Helmi Ilham

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
e-ISSN 2964-237X
p-ISSN 2964-1918

SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN QRIS PADA UMKM LINGKUNGAN CIKEBEL BAWAH, KELURAHAN GROGOL, CILEGON MELALUI KKN 67 - 72
Bela Yusti Annasya, Teguh Sutopo

Digitalisasi Administrasi Bisnis Melalui Pelatihan Sistem Berbasis Web Pada PT Indokarya Jasa Prima

Anita Megayanti[1]*, Gustina[2], Anju Parapat[3], Roy Amrullah Ritonga[4]

[1, 2, 3,4]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*anita.megayanti@gmail.com, [2]gustina0881@gmail.com, [3]anjuparapat@gmail.com,
[4]roy.amrullah@gmail.com

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

Digitalisasi administrasi bisnis menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan administrasi pada perusahaan. PT Indokarya Jasa Prima masih menghadapi kebutuhan untuk mengoptimalkan proses administrasi melalui pemanfaatan teknologi berbasis web. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan sistem berbasis web untuk mendukung aktivitas administrasi bisnis. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan sistem, praktik langsung, serta pendampingan kepada peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan membantu peserta memahami alur administrasi digital dan penggunaan fitur sistem berbasis web dalam pengelolaan data. Pemanfaatan sistem juga mendukung proses pencatatan dan pengelolaan informasi secara lebih terstruktur serta mengurangi ketergantungan terhadap proses administrasi manual. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung penerapan digitalisasi administrasi bisnis secara berkelanjutan di PT Indokarya Jasa Prima.

Kata Kunci: Digitalisasi administrasi, Administrasi bisnis, Sistem berbasis web, Pelatihan, PKM.

ABSTRACT

The digitalization of business administration is an important effort to improve the effectiveness and efficiency of administrative management within organizations. PT Indokarya Jasa Prima requires optimization of its administrative processes through the utilization of web-based technology. This Community Service Program (PKM) aims to improve participants' knowledge and skills in utilizing a web-based system to support business administration activities. The implementation method consisted of needs identification, material presentation, system demonstrations, hands-on practice, and participant assistance. The results of the activity indicate that the training helped participants understand digital administrative workflows and the use of web-based system features for data management. The implementation of the web-based system also supports more structured data recording and information management while reducing dependence on manual administrative processes. This activity is expected to support the sustainable implementation of business administration digitalization at PT Indokarya Jasa Prima.

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Keywords: *Administrative digitalization, Business administration, Web-based system, Training, Community service.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perusahaan untuk melakukan transformasi digital dalam berbagai aktivitas bisnis, termasuk dalam pengelolaan administrasi. Administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik, spreadsheet, maupun pencatatan terpisah dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti duplikasi data, kesalahan pencatatan, keterlambatan pencarian informasi, serta kurang efektifnya proses penyimpanan dan pengelolaan dokumen. Oleh karena itu, digitalisasi administrasi diperlukan untuk membantu organisasi meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan ketepatan dalam menjalankan proses bisnis.

Sistem informasi berbasis web merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung digitalisasi administrasi. Sistem berbasis web memungkinkan data dikelola secara terpusat sehingga informasi dapat diakses dan diperbarui dengan lebih mudah oleh pengguna sesuai dengan hak aksesnya. Penelitian mengenai sistem informasi administrasi berbasis web menunjukkan bahwa penerapan sistem terkomputerisasi dapat membantu mengatasi permasalahan administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual serta meningkatkan efisiensi pengelolaan data (Herdian, 2023).

Selain pengembangan sistem, keberhasilan digitalisasi administrasi tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan pengguna dalam mengoperasikan sistem. Pelatihan menjadi salah satu pendekatan penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengguna. (Melda Agarina, 2024) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan sistem administrasi berbasis web melalui presentasi, simulasi, praktik, dan pendampingan dapat meningkatkan literasi digital pengguna serta membantu membuat proses administrasi menjadi lebih efektif.

Permasalahan administrasi manual juga ditemukan dalam penelitian (Nasrul, 2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan buku dan spreadsheet dalam pengelolaan administrasi dapat menyebabkan keterlambatan rekapitulasi, kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam memperoleh data secara cepat. Implementasi sistem administrasi berbasis web yang disertai pelatihan pengguna digunakan untuk mendukung peningkatan efisiensi dan akurasi proses administrasi.

Pada lingkungan organisasi, digitalisasi administrasi juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan proses bisnis dan karakteristik pengguna. (Ariyandra Putera Caisar, 2025) menjelaskan bahwa pengelolaan data secara manual dapat menyebabkan ketidakefisienan administrasi, duplikasi data, dan kesulitan dalam memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Penerapan sistem informasi berbasis web menjadi salah satu solusi untuk membuat pengelolaan data lebih terorganisasi dan mendukung proses pengambilan keputusan berbasis data.

PT Indokarya Jasa Prima sebagai organisasi yang menjalankan aktivitas bisnis dan administrasi membutuhkan pengelolaan informasi yang terstruktur untuk mendukung kegiatan operasional. Dalam pelaksanaannya, proses administrasi yang belum sepenuhnya terdigitalisasi dapat menyebabkan proses pencatatan, pengolahan, penyimpanan, dan pencarian informasi menjadi kurang optimal. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan sistem berbasis web yang disertai dengan peningkatan kemampuan pengguna melalui kegiatan pelatihan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini dilakukan dengan mengangkat judul "Digitalisasi Administrasi Bisnis melalui Pelatihan Sistem Berbasis Web pada PT Indokarya Jasa Prima". Kegiatan ini berfokus pada pemanfaatan sistem berbasis web sebagai sarana digitalisasi administrasi serta pelatihan kepada pengguna agar mampu memahami dan menggunakan sistem dalam mendukung aktivitas administrasi bisnis. Dengan demikian, digitalisasi tidak hanya diarahkan pada penerapan teknologi, tetapi juga pada kesiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan ini berfokus pada kondisi proses administrasi bisnis pada PT Indokarya Jasa Prima sebelum penerapan sistem berbasis web, penerapan

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

sistem berbasis web dalam mendukung proses digitalisasi administrasi bisnis, pelaksanaan pelatihan sistem berbasis web untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengelola administrasi bisnis, serta peran penerapan sistem berbasis web dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses administrasi bisnis.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang terdapat dalam proses administrasi bisnis pada PT Indokarya Jasa Prima serta mendukung proses digitalisasi administrasi melalui pemanfaatan sistem berbasis web. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengguna dalam mengoperasikan sistem melalui kegiatan pelatihan, sehingga proses administrasi dapat dilakukan secara lebih terstruktur, efektif, efisien, serta memudahkan pengelolaan dan penyampaian informasi.

TINJAUAN PUSTAKA

DIGITAL ADMINISTRASI

Digitalisasi administrasi merupakan proses pemanfaatan teknologi informasi untuk mengubah aktivitas administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi proses yang dilakukan secara digital dan terkomputerisasi. Penerapan digitalisasi bertujuan untuk meningkatkan keteraturan pengelolaan data, mempercepat proses administrasi, serta mempermudah penyimpanan dan pencarian informasi.

(Willy Prihartono, 2023) menjelaskan bahwa digitalisasi administrasi melalui sistem informasi dapat membantu meningkatkan efisiensi dan transparansi pengelolaan data. Kegiatan yang dilakukan melalui pelatihan pengelolaan data berbasis sistem informasi juga menunjukkan pentingnya peningkatan kemampuan pengguna dalam mendukung proses transformasi administrasi dari sistem manual menuju sistem digital.

(Niko Grataridarga, 2022) juga menunjukkan bahwa digitalisasi administrasi melalui sistem berbasis web dapat membantu organisasi dalam mengelola proses administrasi dan arsip secara lebih terstruktur. Digitalisasi tersebut mencakup proses pendaftaran, pengelolaan data, hingga penyediaan arsip secara digital sehingga dapat mendukung proses bisnis organisasi.

SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB

Sistem informasi berbasis web merupakan sistem yang menyediakan fungsi pengelolaan dan penyajian informasi melalui teknologi web sehingga pengguna dapat mengakses sistem menggunakan perangkat yang terhubung dengan jaringan. Sistem berbasis web dapat digunakan untuk mengelola data, melakukan pencatatan transaksi, menghasilkan laporan, serta menyediakan informasi secara terintegrasi.

(Mochamad Fajar, 2024) mengembangkan sistem informasi pendaftaran pelatihan berbasis web yang digunakan untuk mendukung pengelolaan data pendaftaran dan administrasi pelatihan. Penerapan sistem tersebut menunjukkan bahwa teknologi berbasis web dapat dimanfaatkan untuk membantu proses administrasi yang membutuhkan pengelolaan data secara terstruktur.

(Eriska Iqhmalul Banowati, 2025) juga mengembangkan sistem informasi administrasi berbasis web sebagai bagian dari proses digitalisasi layanan administrasi. Sistem yang dikembangkan menyediakan fungsi registrasi, pengajuan dokumen, unggah berkas, dan verifikasi sehingga proses administrasi dapat dilakukan secara lebih terstruktur melalui sistem.

PELATIHAN PENGGUNA SISTEM

Pelatihan pengguna merupakan bagian penting dalam penerapan sistem informasi karena keberhasilan implementasi sistem tidak hanya dipengaruhi oleh fungsi teknologi, tetapi juga kemampuan pengguna dalam mengoperasikan dan memanfaatkan sistem. Pelatihan dapat dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan kepada pengguna.

(Willy Prihartono, 2023)menerapkan pendekatan partisipatif yang menggabungkan penyampaian teori dan praktik langsung dalam kegiatan pelatihan digitalisasi administrasi. Pendekatan tersebut digunakan untuk meningkatkan pemahaman pengguna mengenai pengelolaan data menggunakan sistem informasi.

(Willy Prihartono, 2023)melaksanakan pelatihan penggunaan sistem informasi absensi guru berbasis web kepada tenaga pendidik dan staf administrasi. Pelatihan mencakup pemahaman sistem berbasis web, penggunaan fitur sistem, serta penerapannya dalam kegiatan administrasi sehari-hari. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan sistem untuk mendukung proses administrasi.

(Ahmad Khairi, 2023) juga menerapkan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan sistem informasi administrasi berbasis web. Kegiatan tersebut ditujukan untuk membantu pengguna memahami dan menerapkan sistem dalam pengelolaan administrasi sehingga proses yang sebelumnya dilakukan secara

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

manual dapat dilakukan melalui sistem terkomputerisasi.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu observasi, identifikasi kebutuhan, implementasi sistem, pelatihan, praktik penggunaan sistem dan evaluasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan administrasi yang berjalan. Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna dan proses bisnis yang akan didukung oleh sistem.

Tahap implementasi dilakukan dengan memperkenalkan dan menerapkan sistem administrasi berbasis web kepada pengguna. Setelah sistem diterapkan, dilakukan pelatihan melalui penjelasan fungsi sistem, demonstrasi penggunaan, praktik langsung, serta pendampingan. Pendekatan tersebut sejalan dengan kegiatan pelatihan sistem administrasi berbasis web yang menggunakan kombinasi demonstrasi, praktik, dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam memanfaatkan sistem digital (Melda Agarina, 2024).

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pemahaman pengguna terhadap sistem serta mengidentifikasi kendala yang masih ditemukan selama penggunaan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memberikan pendampingan dan perbaikan dalam pemanfaatan sistem.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahap persiapan merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan sebelum pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat untuk memastikan kegiatan digitalisasi administrasi dan pelatihan sistem berbasis web dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan mitra. Persiapan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi permasalahan, observasi proses administrasi, analisis kebutuhan sistem, koordinasi dengan mitra, persiapan materi pelatihan, persiapan perangkat, serta penyusunan instrumen evaluasi.

Tahap awal dilakukan melalui komunikasi dan koordinasi dengan pihak PT Indokarya Jasa Prima untuk memperoleh informasi mengenai kondisi administrasi yang sedang berjalan. Selanjutnya dilakukan observasi terhadap proses administrasi, khususnya aktivitas pencatatan, pengolahan, penyimpanan, pencarian, dan penyajian data. Hasil observasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem serta menentukan materi yang perlu diberikan kepada peserta pelatihan.

Pendekatan observasi, analisis kebutuhan, implementasi sistem, pelatihan, dan evaluasi juga digunakan dalam kegiatan pengabdian berbasis sistem informasi. (Nasrul, 2025)misalnya, melaksanakan kegiatan melalui analisis kebutuhan, pengembangan sistem, pengujian, dan pelatihan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa implementasi sistem yang disertai pelatihan dapat mendukung efisiensi dan akurasi administrasi.

Agar sistem yang diperkenalkan dapat digunakan oleh mitra, dilakukan pula persiapan materi pelatihan yang mencakup pengenalan sistem, proses login, pengelolaan data, input dan perubahan data, pencarian informasi, serta pembuatan atau penyajian laporan. Metode presentasi, simulasi, praktik langsung, dan pendampingan dipilih karena pendekatan tersebut telah digunakan dalam kegiatan pelatihan sistem administrasi berbasis web dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam memanfaatkan sistem digital (Melda Agarina, 2024).

Tabel 1. Tahapan Persiapan dan Pelaksanaan Kegiatan PKM

No.	Tahapan	Kegiatan	Hasil yang Diharapkan
1	Koordinasi dengan mitra	Melakukan komunikasi dengan pihak PT Indokarya Jasa Prima mengenai tujuan, waktu, tempat, dan peserta kegiatan	Kesepakatan pelaksanaan kegiatan
2	Identifikasi masalah	Mengidentifikasi kendala administrasi dan proses kerja yang masih dilakukan secara manual	Daftar permasalahan administrasi
3	Observasi	Mengamati proses pencatatan, pengolahan, penyimpanan, pencarian, dan penyajian data	Gambaran proses administrasi yang berjalan
4	Analisis kebutuhan	Menentukan kebutuhan pengguna dan fungsi sistem	Daftar kebutuhan sistem

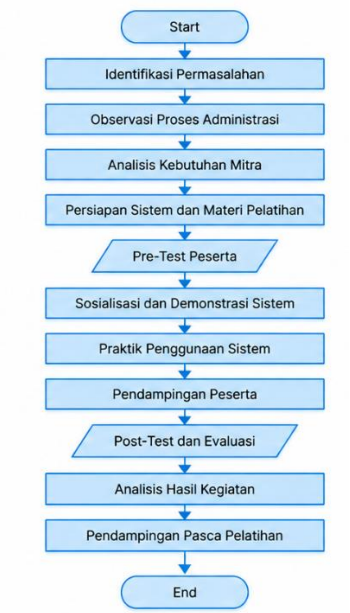
ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

		yang diperlukan	
5	Persiapan sistem	Menyiapkan sistem berbasis web dan akun pengguna	Sistem siap digunakan
6	Persiapan materi	Menyusun modul, materi presentasi, panduan penggunaan, dan latihan	Materi pelatihan tersedia
7	Persiapan perangkat	Menyiapkan laptop/komputer, jaringan internet, proyektor, dan perangkat pendukung	Sarana pelatihan tersedia
8	Penyusunan instrumen evaluasi	Menyiapkan kuesioner pre-test dan post-test	Instrumen pengukuran tersedia
9	Pelaksanaan pelatihan	Demonstrasi, praktik penggunaan sistem, dan pendampingan	Peserta mampu menggunakan sistem
10	Evaluasi	Melakukan post-test dan mengumpulkan umpan balik peserta	Data evaluasi kegiatan
11	Pendampingan	Memberikan bantuan	Keberlanjutan
		setelah pelatihan apabila terdapat kendala penggunaan	penggunaan sistem

Tabel 2. Kebutuhan Kegiatan Pengabdian

No.	Jenis Kebutuhan	Kebutuhan
1	Perangkat keras	Laptop/komputer peserta
2	Perangkat keras	Laptop/komputer pemateri
3	Perangkat keras	Proyektor/layer
4	Infrastruktur	Jaringan internet
5	Perangkat lunak	Sistem administrasi berbasis web
6	Perangkat lunak	Browser seperti Google Chrome atau Microsoft Edge
7	Materi	Modul/panduan penggunaan system
8	Evaluasi	Formulir pre-test dan post-test
9	Sumber daya manusia	Tim pelaksana/pemateri
10	Sumber daya manusia	Peserta dari PT Indokarya Jasa Prima
11	Dokumentasi	Kamera/telepon seluler untuk dokumentasi kegiatan
12	Pendampingan	Media komunikasi untuk konsultasi pascapelatihan

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)



Gambar 1. Alur kegiatan PKM

Tabel 3. Kondisi Administrasi Sebelum Pelaksanaan PKM

No.	Aspek	Kondisi Sebelum Kegiatan	Permasalahan
1	Pencatatan data	Sebagian proses dilakukan secara manual	Risiko kesalahan input
2	Penyimpanan data	Data tersimpan pada media yang berbeda	Data sulit ditelusuri
3	Pencarian data	Membutuhkan pencarian	Membutuhkan waktu lebih lama
		secara manual	
4	Pengolahan data	Membutuhkan proses pengolahan ulang	Kurang efisien
5	Penyajian informasi	Belum seluruh informasi tersedia secara terpusat	Informasi tidak dapat diperoleh secara cepat
6	Pemanfaatan teknologi	Belum optimal	Kemampuan penggunaan sistem perlu ditingkatkan

Berdasarkan kondisi tersebut, kebutuhan utama mitra tidak hanya berupa sistem administrasi berbasis web, tetapi juga peningkatan kemampuan pengguna dalam mengoperasikan sistem.Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan pendekatan penjelasan materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Pada tahap awal, peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan digitalisasi administrasi dan manfaat penggunaan sistem berbasis web.

Tahap berikutnya adalah demonstrasi sistem. Pemateri memperlihatkan alur penggunaan sistem mulai dari proses login, pengelolaan data, input data, perubahan data, pencarian data, hingga penyajian informasi.

Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan perangkat masing-masing. Tim pelaksana memberikan pendampingan apabila peserta mengalami kendala ketika menjalankan fungsi sistem.

Pendekatan tersebut memiliki kesesuaian dengan kegiatan (Melda Agarina, 2024) yang menggunakan metode presentasi, simulasi, praktik, dan pendampingan dalam pelatihan sistem e-arsip berbasis web. Hasil kegiatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi digital peserta dan mendukung proses administrasi yang lebih efektif.

Untuk mengukur perubahan pemahaman peserta, dilakukan evaluasi melalui pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah pelatihan. Instrumen dapat menggunakan skala Likert 1–5 dengan indikator pemahaman terhadap digitalisasi administrasi, pemahaman sistem, kemampuan melakukan input data,

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan administrasi pada mitra perlu diarahkan menuju proses yang lebih terstruktur melalui pemanfaatan sistem berbasis web. Beberapa aktivitas administrasi masih membutuhkan pencatatan dan pengolahan data secara manual atau menggunakan media yang terpisah. Kondisi tersebut dapat menyebabkan proses pencarian data membutuhkan waktu lebih lama dan meningkatkan kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan.

Permasalahan tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan digitalisasi administrasi melalui pengenalan dan pelatihan sistem berbasis web. Permasalahan serupa ditemukan pada kegiatan pengabdian (Nasrul, 2025), ketika proses administrasi yang masih menggunakan buku dan spreadsheet menyebabkan keterlambatan rekapitulasi dan kesalahan pencatatan. Setelah implementasi sistem dan pelatihan, sistem digunakan untuk mendukung proses administrasi secara lebih terstruktur.

kemampuan mencari data, kemampuan mengelola data, dan kemampuan menggunakan laporan.

Tabel 4 Indikator Evalusi Pemahaman Peserta

No.	Indikator	Keterangan
1	Pemahaman digitalisasi administrasi	Pemahaman mengenai manfaat digitalisasi administrasi
2	Pemahaman sistem	Pemahaman mengenai fungsi sistem berbasis web
3	Login dan akses sistem	Kemampuan masuk dan menggunakan akun
4	Input data	Kemampuan memasukkan data ke dalam sistem
5	Pengelolaan data	Kemampuan mengubah dan mengelola data
6	Pencarian data	Kemampuan menemukan data yang diperlukan
7	Penyajian informasi	Kemampuan melihat informasi atau laporan
8	Kemandirian penggunaan	Kemampuan menggunakan sistem tanpa bantuan

Tabel 5 Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta

No	Indikator	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	Pemahaman digitalisasi administrasi	65	85	30,77%
2	Pemahaman sistem berbasis web	62	84	35,48%
3	Login dan akses sistem	68	90	32,35%
4	Input data	60	86	43,33%
5	Pengelolaan data	58	84	44,83%
6	Pencarian data	64	88	37,50%
7	Penyajian informasi	61	83	36,07%
8	Kemandirian penggunaan	55	82	49,09%

Persentase peningkatan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$Peningkatan\ (\%) = \frac{PostTest - PreTest}{PreTest}\ x100\%$$

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan penerapan sistem berbasis web memberikan peningkatan pemahaman dan keterampilan pengguna dalam pengelolaan administrasi bisnis. Seluruh indikator mengalami peningkatan dari hasil pre-test ke post-test, dengan peningkatan terbesar terdapat pada aspek kemandirian penggunaan sebesar 49,09%, diikuti pengelolaan data sebesar 44,83% dan input data sebesar 43,33%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, pengguna menjadi lebih memahami fungsi sistem dan lebih mampu mengoperasikan sistem secara mandiri dalam mendukung proses administrasi bisnis. Setelah pelatihan, peserta diarahkan untuk menggunakan sistem secara langsung dalam simulasi aktivitas administrasi. Perubahan kondisi yang diharapkan ditunjukkan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 6. Perbandingan Kondisi Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No	Aspek	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
1	Pengelolaan data	Dilakukan secara manual/terpisah	Dikelola melalui sistem berbasis web
2	Penyimpanan data	Belum terpusat	Data tersimpan dalam sistem
3	Pencarian data	Dilakukan secara manual	Menggunakan fitur pencarian sistem
4	Input data	Memerlukan pencatatan manual	Dilakukan melalui formulir sistem
5	Pengolahan informasi	Membutuhkan pengolahan tambahan	Informasi dapat diakses melalui sistem
6	Kemampuan pengguna	Pemahaman sistem masih perlu ditingkatkan	Pengguna memperoleh pelatihan dan praktik
7	Pemanfaatan teknologi	Belum optimal	Mulai diarahkan pada administrasi digital

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM tidak hanya memperkenalkan teknologi, tetapi juga menghubungkan teknologi dengan aktivitas administrasi yang dilakukan oleh mitra. Dengan demikian, sistem dapat menjadi sarana pendukung pekerjaan, sedangkan pelatihan berfungsi untuk memastikan pengguna memahami cara memanfaatkan sistem.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa digitalisasi administrasi perlu dilakukan secara bersamaan antara penerapan teknologi dan peningkatan kompetensi pengguna. Penerapan sistem tanpa pelatihan berpotensi menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam memahami fungsi sistem. Sebaliknya, pelatihan tanpa sistem yang sesuai kebutuhan juga belum dapat menyelesaikan permasalahan administrasi secara menyeluruh.

Pada kegiatan ini, sistem berbasis web digunakan sebagai sarana untuk mengintegrasikan proses administrasi, sedangkan pelatihan diberikan untuk meningkatkan kemampuan pengguna. Pendekatan tersebut sejalan dengan (Melda Agarina, 2024) yang menggabungkan sistem administrasi berbasis web dengan presentasi, simulasi, praktik, dan pendampingan pengguna.

Dari sisi pengelolaan data, sistem berbasis web memberikan pendekatan yang lebih terstruktur dibandingkan proses administrasi yang menggunakan media terpisah. (Herdian, 2023) menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web dapat digunakan untuk mendukung pengelolaan administrasi dengan menyediakan modul dan pengelolaan data secara terkomputerisasi.

Hasil kegiatan juga dapat dikaitkan dengan penelitian (Ariyandra Putera Caisar, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan sistem berbasis web dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan administrasi dan mendukung pengelolaan data secara terintegrasi.

Dengan demikian, pelaksanaan PKM di PT Indokarya Jasa Prima dapat dipahami sebagai proses transformasi administrasi yang melibatkan aspek teknologi dan sumber daya manusia. Keberlanjutan kegiatan selanjutnya perlu diarahkan pada penggunaan sistem secara rutin, pendampingan pengguna, evaluasi berkala, serta pengembangan fungsi sistem berdasarkan kebutuhan operasional mitra.

Evaluasi tidak hanya dilakukan melalui post-test, tetapi juga melalui observasi kemampuan peserta ketika melakukan praktik. Beberapa aspek yang dapat diamati meliputi kemampuan login, melakukan input data, mengubah data, melakukan pencarian, serta memperoleh informasi dari sistem.

Tabel 7. Perbandingan Kondisi Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No.	Aktivitas	Mampu	Perlu Pendampingan	Belum Mampu
1	Login ke sistem	✓		
2	Input data	✓		
3	Mengubah data	✓		
4	Menghapus/mengelola data sesuai hak akses	✓		
5	Mencari data	✓		
6	Melihat informasi/laporan	✓		

Hasil post-test menunjukkan bahwa peserta secara umum mampu mengoperasikan sistem berbasis web secara mandiri, mulai dari login, input dan pengelolaan data, pencarian informasi, hingga melihat laporan. Dengan demikian, kegiatan pelatihan telah memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan kemampuan pengguna dalam memanfaatkan sistem untuk mendukung administrasi bisnis.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Digitalisasi Administrasi Bisnis melalui Pelatihan Sistem Berbasis Web pada PT Indokarya Jasa Prima memberikan pemahaman dan keterampilan kepada peserta dalam memanfaatkan sistem berbasis web untuk mendukung aktivitas administrasi bisnis. Pelatihan yang dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan membantu peserta memahami proses pengelolaan data secara digital. Penerapan sistem berbasis web diharapkan dapat mengurangi ketergantungan terhadap proses manual, meningkatkan keteraturan pengelolaan data, serta mendukung proses administrasi yang lebih efektif dan efisien.

Disarankan agar PT Indokarya Jasa Prima dapat menerapkan sistem administrasi berbasis web secara konsisten dalam aktivitas administrasi bisnis sehari-hari. Pendampingan dan pelatihan lanjutan juga perlu dilakukan secara berkala untuk meningkatkan kemampuan pengguna serta menyesuaikan sistem dengan kebutuhan proses bisnis yang berkembang. Selain itu, diperlukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan sistem, keamanan data, dan efektivitas proses administrasi agar digitalisasi dapat memberikan manfaat secara berkelanjutan. Pengembangan sistem selanjutnya dapat diarahkan pada integrasi dengan

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

modul atau aplikasi lain yang mendukung kebutuhan operasional perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Khairi, D. T. (2023). elatihan dan Pendampingan Penggunaan Sistem Informasi Administrasi Penerimaan Beasiswa Santri di Yayasan Bantuan Sosial (YBS) Az-Zainiyah Nurul Jadid Berbasis Web. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4*(6), 11534-11540.

Andika Nurfalah Ramadhani ramadhani, A. S. (2025). Pelatihan Implementasi Sistem Informasi Administrasi Pengelolaan Surat Masuk dan Keluar Berbasis Web pada Dinas Perhubungan Kudus. *Abdimas Toddopuli : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 7*(1), 633-643.

Ariyandra Putera Caisar, M. A. (2025). Rancang bangun sistem informasi administrasi pelatihan berbasis web pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar. *TSAQOFAH, 5*(6), 6574–6595.

Eriska Iqhmalul Banowati, F. F. (2025). Digitalisasi Layanan Administrasi Kependudukan melalui Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 10*(4), 3823-3836.

Herdian, C. A. (2023). Sistem informasi pelatihan pada Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia Pusat Pengembangan Teknologi Tepat Guna berbasis web. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi, 5*(2), 262-273.

Heru Sulistiono, L. P. (2025). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Kas Berbasis Web untuk Meningkatkan Akurasi dan Transparansi Keuangan pada Koperasi Simpan Pinjam Kokarwijaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 3*(2), 111–117.

Melda Agarina, A. S. (2024). Pelatihan Peningkatan Pelayanan Administrasi Desa Melalui E-Arsip Berbasis Website Pada Kantor Desa Merambung Kecamatan Tanjung Raja. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3*(2), 135-141.

Mitha Mugi Rahayu, D. M. (2025). Efektivitas Digitalisasi Administrasi Melalui Sistem Swatech Terhadap Kinerja Divisi Operasional di PT Swabina Gatra. *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities, 5*(2), 275-281.

Mochamad Fajar, N. L. (2024). Sistem Informasi Pendaftaran Pelatihan Calon Tenaga Kerja dan Tenaga Kerja Berbasis Web. *Indonesian Journal of Applied Technology, 1*(1), 1-11.

Nasrul, A. F. (2025). Pelatihan dan implementasi sistem informasi administrasi guru berbasis web untuk peningkatan efisiensi administrasi di SMA PB Soedirman Jakarta. *Dedikasi Sains dan Teknolog, 5*(2), 172-186.

Niko Grataridarga, M. U. (2022). Digitalisasi Arsip Administrasi Uji Sertifikasi Kompetensi di Lembaga Sertifikasi Profesi Universitas Indonesia. *Jurnal Vokasi Indonesia, 10*(1).

Willy Prihartono, Y. A. (2023). Digitalisasi Administrasi Desa Melalui Pelatihan Pengelolaan Data Berbasis Sistem Informasi. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(4), 542–551.

LAMPIRAN

Acara Pelatihan



Absensi Pelatihan



PT INDOKARYA JASA PRIMA
Layanan Integrasi Sistem & Solusi Teknologi Informasi

DAFTAR HADIR

Hari / tanggal : Selasa - Kamis, 22 - 24 September 2026
Waktu : 08.30 WIB s/d Selesai
Tempat : Ruang Pelatihan PT Indokarya Jasa Prima
Agenda : Pelatihan Sistem Administrasi Bisnis Berbasis Web

No.	Nama	Perusahaan / Divisi	Tanda Tangan	
1.	Edy Setyo Bayuji	KIT / INFRA	1.	
2.	Anita Megayanti	Commercial / PC & QA		2.
3.	Brilyan R.K	PROC	3.	
4.	Roni Ramdhani	Mg. Mtnt		4.
5.	Tri Joko Wibowo	HE	5.	
6.	Bagus Chandra	KEC		6.
7.	Larissa A.G	PC & QA	7.	
8.	Tetty C	HC		8.
9.	Asep Kurnia	HE	9.	
10.	Andike Budi S	LOG		10.
11.	Ali Marjan	SPI	11.	
12.	Ni Made Riska	DT		12.
13.	Iiki Maswan M.	KEU	13.	
14.	Susanti	Keuangan		14.
15.	Vin F	BD	15.	
16.	Diki D Futila	INFRA		16.
17.	Widhi D Anggoro	INFRA	17.	
18.	Anton Budi	UMUM		18.
19.	Yoko Mahon	SAP	19.	
20.	Revina Marantika	SAP		20.
21.	Ita Hursondi	INFRA	21.	
22.	Budi Santoso	OPERATIONAL		22.
23.	Dewi Sartika	SECRETARY	23.	
24.	Eko Prasetyo	MARKETING		24.
25.	Fajar Hidayat	IT SUPPORT	25.	

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 (2): 41-44, November 2026
https://e-sevana.sttikom-iu.ac.id/

Peningkatan Partisipasi Warga melalui Lintas Alam, Peringatan HUT RI, dan Penyediaan Gerobak Sampah di Gerem

Achmad Syaefudin[1]*, Dina Satriani Fansuri[2]

[1, 2]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*asyaefudin1213@gmail.com, [2]dinazaidan1@gmail.com

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan, membangun kolaborasi, dan berpartisipasi dalam menjawab kebutuhan lingkungan setempat. Artikel ini mendeskripsikan kegiatan KKN Kelompok 1 di Kelurahan Gerem, Kota Cilegon, yang meliputi partisipasi dalam kegiatan lintas alam, dukungan terhadap peringatan Hari Ulang Tahun ke-81 Kemerdekaan Republik Indonesia pada 17 Agustus 2026, serta pembuatan gerobak sampah untuk membantu kebutuhan masyarakat. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui koordinasi dengan pihak kelurahan dan warga, identifikasi kebutuhan, pelaksanaan kegiatan bersama, serta evaluasi sederhana. Kegiatan lintas alam menjadi ruang interaksi dan kebersamaan, kegiatan 17 Agustus memperkuat semangat gotong royong dan nasionalisme, sedangkan penyediaan gerobak sampah diarahkan untuk mendukung pengumpulan dan pemindahan sampah di lingkungan warga. Secara umum, rangkaian kegiatan ini menunjukkan bahwa pengabdian mahasiswa dapat memberi manfaat sosial apabila direncanakan bersama masyarakat dan disesuaikan dengan kebutuhan setempat. Keberlanjutan manfaatnya memerlukan pemeliharaan sarana, pembagian tanggung jawab, dan keterlibatan warga secara konsisten. Data jumlah peserta, tanggal rinci, biaya, dan dokumentasi kegiatan perlu dilengkapi berdasarkan catatan lapangan Kelompok 1.

Kata Kunci: KKN, pengabdian kepada masyarakat, partisipasi warga, gotong royong, gerobak sampah, Kelurahan Gerem

ABSTRACT

Community service through the Community Service Program (Kuliah Kerja Nyata/KKN) provides students with an opportunity to apply their knowledge, collaborate with local residents, and contribute to community needs. This article describes the activities conducted by KKN Group 1 in Gerem Urban Village, Cilegon City, consisting of participation in an outdoor nature activity, support for the 81st Anniversary of the Independence of the Republic of Indonesia on 17 August 2026, and the construction of a waste collection cart for local residents. The activities applied a participatory approach through coordination with local authorities and residents, identification of local needs, joint implementation, and a simple evaluation. The outdoor activity provided opportunities for interaction and cooperation; the Independence Day celebration strengthened solidarity and civic spirit; and the waste cart was intended to support the collection and movement of household waste. Overall, the activities illustrate how student community service can provide social and practical benefits when it is planned collaboratively and responds to local priorities. Sustaining these benefits

SEVANA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

requires regular maintenance, clear responsibility, and continued community involvement. The final manuscript should be supplemented with verified field data, including participant numbers, detailed dates, costs, and activity documentation.

Keywords: *community service, KKN, community participation, mutual cooperation, waste cart, Gerem Urban Village.*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memiliki tanggung jawab melaksanakan tridarma, yang mencakup pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat menjadi sarana untuk menghubungkan pengetahuan akademik dengan persoalan dan potensi yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk pelaksanaannya adalah Kuliah Kerja Nyata (KKN), yaitu kegiatan pembelajaran lapangan yang mendorong mahasiswa bekerja sama dengan masyarakat untuk mengenali kebutuhan, menyusun kegiatan, melaksanakan program, dan mengevaluasi manfaatnya.

Kelurahan Gerem, Kota Cilegon, menjadi lokasi kegiatan KKN Kelompok 1. Dalam pelaksanaannya, kelompok melaksanakan rangkaian kegiatan yang berorientasi pada partisipasi sosial, kebersamaan, dan kepedulian terhadap lingkungan. Kegiatan tersebut meliputi partisipasi dalam kegiatan lintas alam, dukungan terhadap peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia pada 17 Agustus 2026, dan pembuatan gerobak sampah untuk masyarakat setempat. Ketiga kegiatan ini dipilih untuk membuka ruang interaksi antara mahasiswa dan warga sekaligus memberikan dukungan terhadap aktivitas sosial dan kebutuhan lingkungan.

Kegiatan lintas alam dapat menjadi sarana membangun komunikasi, kekompakan, dan kepedulian terhadap lingkungan, terutama apabila dilaksanakan dengan memperhatikan keselamatan dan kebersihan lokasi. Peringatan kemerdekaan merupakan momentum untuk memperkuat rasa kebangsaan, partisipasi, dan gotong royong. Sementara itu, pengelolaan sampah memerlukan keterlibatan masyarakat serta sarana yang memadai. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah menekankan pentingnya pengelolaan sampah secara sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan KKN Kelompok 1 di Kelurahan Gerem; (2) menjelaskan hasil dan manfaat kegiatan lintas alam serta peringatan 17 Agustus 2026; (3) menguraikan kontribusi pembuatan gerobak sampah bagi kebutuhan warga; dan (4) merumuskan tindak lanjut agar manfaat kegiatan dapat dipertahankan setelah program KKN selesai.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian dari tridarma perguruan tinggi. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menjelaskan kerangka penyelenggaraan pendidikan tinggi, termasuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Dalam konteks KKN, kegiatan lapangan sebaiknya tidak hanya berorientasi pada penyelesaian program, tetapi juga pada proses belajar bersama, penghargaan terhadap pengetahuan lokal, dan pembentukan kemitraan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Pendekatan partisipatif menempatkan masyarakat sebagai pihak yang ikut mengidentifikasi kebutuhan, memberi masukan, melaksanakan kegiatan, dan memelihara hasil program. Keterlibatan masyarakat sejak tahap perencanaan dapat meningkatkan kesesuaian program dengan kebutuhan lokal dan memperbesar peluang keberlanjutan. Oleh karena itu, koordinasi dengan perangkat kelurahan dan warga menjadi unsur penting dalam pelaksanaan kegiatan KKN.

Gotong royong merupakan praktik kerja bersama untuk mencapai tujuan yang bermanfaat bagi komunitas. Dalam kegiatan sosial, gotong royong dapat terlihat melalui pembagian tugas, bantuan tenaga, koordinasi, dan tanggung jawab bersama. Partisipasi dalam kegiatan lintas alam dan peringatan kemerdekaan dapat menjadi ruang interaksi sosial, sedangkan pembuatan sarana lingkungan merupakan bentuk dukungan praktis yang perlu diikuti dengan kesepakatan pemanfaatan dan pemeliharaan.

Dalam pengelolaan sampah, ketersediaan sarana merupakan salah satu unsur pendukung, tetapi bukan satu-satunya penentu keberhasilan. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah memberi dasar bagi penyelenggaraan pengelolaan

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

sampah yang terencana dan berkelanjutan. Gerobak sampah dapat membantu proses pengumpulan dan pemindahan sampah apabila digunakan sesuai kebutuhan, tersedia petugas atau pengguna yang bertanggung jawab, serta terhubung dengan sistem pengangkutan atau tempat penampungan yang sesuai. Karena itu, edukasi pemilahan sampah, jadwal penggunaan, dan perawatan sarana perlu dipertimbangkan sebagai tindak lanjut.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, yaitu mahasiswa berkoordinasi dengan perangkat kelurahan dan warga, menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan lokal, serta melibatkan masyarakat dalam pelaksanaan dan pemanfaatan hasil. Rincian tanggal kegiatan, jumlah peserta, dan pihak yang terlibat perlu disesuaikan dengan catatan lapangan yang sebenarnya.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Koordinasi dan identifikasi kebutuhan. Kelompok melakukan komunikasi dengan pihak kelurahan dan warga untuk memperoleh gambaran kebutuhan, menyepakati bentuk partisipasi, serta menyesuaikan jadwal dan sumber daya.
2. Persiapan kegiatan. Mahasiswa membagi tugas, menyiapkan perlengkapan, menyusun kebutuhan logistik, dan memperhatikan aspek keselamatan, kebersihan, serta ketertiban kegiatan.
3. Partisipasi dalam kegiatan lintas alam. Mahasiswa berpartisipasi dalam kegiatan lintas alam sebagai bentuk keterlibatan sosial. Kegiatan diarahkan untuk membangun kebersamaan dan kepedulian terhadap lingkungan, dengan tetap mengikuti arahan penyelenggara dan memperhatikan keselamatan peserta.
4. Partisipasi dalam peringatan 17 Agustus 2026. Kelompok membantu kegiatan peringatan HUT ke-81 Kemerdekaan Republik Indonesia sesuai kebutuhan panitia dan warga. Bentuk dukungan dapat berupa persiapan, penataan lokasi, bantuan pelaksanaan kegiatan, atau kegiatan lain yang benar-benar dilakukan dan perlu dicatat dalam laporan lapangan.
5. Pembuatan gerobak sampah. Kelompok memfasilitasi pembuatan gerobak sampah sebagai sarana pendukung pengumpulan atau pemindahan sampah. Spesifikasi bahan, biaya, jumlah unit, pembuat, dan lokasi penyerahan harus dicantumkan berdasarkan data aktual. Sarana diserahkan atau digunakan dengan kesepakatan mengenai pihak yang bertanggung jawab atas pemakaian dan perawatannya.
6. Evaluasi dan dokumentasi. Kelompok mengumpulkan dokumentasi, mencatat keterlibatan warga, meminta masukan dari pihak terkait, dan meninjau apakah sarana yang dibuat dapat digunakan sesuai tujuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pelaksanaan program KKN Kelompok 1 di Kelurahan Gerem diarahkan pada tiga bentuk kontribusi, yaitu partisipasi sosial, dukungan kegiatan kebangsaan, dan penyediaan sarana pendukung kebersihan. Hasil di bawah ini disusun secara deskriptif. Pernyataan mengenai jumlah peserta, tingkat keterlibatan, atau dampak terukur harus dilengkapi dan diverifikasi berdasarkan dokumentasi serta catatan lapangan.

1. Partisipasi dalam kegiatan lintas alam

Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan lintas alam memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta dan masyarakat serta melatih koordinasi dalam kegiatan bersama. Kegiatan di luar ruang juga dapat menjadi sarana membangun kepedulian terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan apabila peserta menerapkan perilaku tidak membuang sampah sembarangan dan mengikuti ketentuan keselamatan. Untuk memperkuat laporan, tambahkan nama atau bentuk kegiatan lintas alam, tanggal, lokasi, jumlah peserta, peran spesifik Kelompok 1, serta dokumentasi yang relevan.

2. Partisipasi dalam kegiatan 17 Agustus 2026

Partisipasi Kelompok 1 dalam peringatan HUT ke-81 Kemerdekaan Republik Indonesia pada 17 Agustus 2026 menjadi bentuk dukungan terhadap kegiatan kemasyarakatan dan semangat kebersamaan. Kegiatan peringatan kemerdekaan dapat mempertemukan warga dari berbagai kelompok usia serta mendorong kerja sama dalam menyiapkan dan menjalankan acara. Uraian akhir sebaiknya mencantumkan bentuk bantuan yang benar-benar dilakukan mahasiswa, nama kegiatan atau perlombaan jika ada, pihak yang bekerja sama, serta respons warga berdasarkan pengamatan atau umpan balik yang terdokumentasi.

3. Pembuatan gerobak sampah untuk masyarakat

Pembuatan gerobak sampah merupakan kegiatan yang berorientasi pada kebutuhan praktis lingkungan. Sarana ini dimaksudkan untuk membantu pengumpulan dan pemindahan sampah dari titik pengumpulan menuju lokasi penampungan atau pengangkutan. Manfaatnya akan lebih optimal apabila ukuran dan desain gerobak sesuai dengan kondisi jalan dan volume sampah,

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

pengguna memahami cara pemakaian yang aman, dan terdapat kesepakatan mengenai penyimpanan serta perawatannya. Laporan akhir perlu mencantumkan jumlah gerobak, bahan yang digunakan, sumber pembiayaan, tanggal penyelesaian, lokasi penyerahan, dan pihak penerima berdasarkan bukti yang tersedia.

Ketiga kegiatan tersebut saling melengkapi. Kegiatan lintas alam dan peringatan kemerdekaan berfokus pada partisipasi dan hubungan sosial, sementara pembuatan gerobak sampah menghasilkan sarana yang dapat dimanfaatkan setelah kegiatan selesai. Kombinasi kegiatan sosial dan sarana lingkungan mencerminkan bahwa program pengabdian tidak hanya menekankan kehadiran mahasiswa, tetapi juga perlu mempertimbangkan manfaat praktis dan keberlanjutan. Namun, klaim tentang perubahan perilaku, penurunan volume sampah, atau peningkatan kebersihan harus didukung pengukuran sebelum-sesudah atau bukti lapangan, sehingga tidak dinyatakan sebagai dampak yang telah terbukti apabila data tersebut belum tersedia.

KESIMPULAN

Kegiatan KKN Kelompok 1 di Kelurahan Gerem, Kota Cilegon, meliputi partisipasi dalam kegiatan lintas alam, dukungan terhadap peringatan HUT ke-81 Kemerdekaan Republik Indonesia pada 17 Agustus 2026, dan pembuatan gerobak sampah bagi masyarakat. Rangkaian kegiatan ini dirancang untuk mendorong kebersamaan, gotong royong, dan kepedulian terhadap lingkungan. Pembuatan gerobak sampah menjadi bentuk kontribusi praktis yang berpotensi mendukung pengumpulan dan pemindahan sampah. Keberhasilan dan keberlanjutan manfaatnya bergantung pada kesesuaian sarana dengan kebutuhan warga, penggunaan yang tertib, perawatan, serta kerja sama antara masyarakat dan pihak terkait. Kesimpulan mengenai dampak terukur perlu disesuaikan dengan data evaluasi yang benar-benar diperoleh selama kegiatan.

Sebagai tindak lanjut program, Kelompok 1 merekomendasikan agar warga bersama perangkat kelurahan menyepakati pengelola gerobak sampah, lokasi penyimpanan, jadwal penggunaan, dan mekanisme perawatan. Penggunaan gerobak perlu diintegrasikan dengan sistem pengumpulan dan pengangkutan sampah setempat. Masyarakat juga dapat didorong untuk membiasakan pemilahan sampah dan menjaga kebersihan lingkungan. Untuk kegiatan sosial berikutnya, koordinasi sejak awal, pembagian tugas yang jelas, serta dokumentasi kegiatan perlu dipertahankan. Keputusan resmi mengenai pengelola, jadwal, atau mekanisme operasional hendaknya dicatat dalam berita acara atau kesepakatan warga apabila memang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 69.

Republik Indonesia. (2012). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2023. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi.

Dokumentasi KKN Kelompok 1. (2026). Catatan lapangan, foto kegiatan, dan dokumentasi pembuatan gerobak sampah di Kelurahan Gerem, Kota Cilegon.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 (2): 45-48, November 2026
https://e-sevana.sttikom-iu.ac.id/

Implementasi Sistem Informasi Administrasi Sekolah Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi Pengelolaan Data MTS Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran

Afrasim Yusta[1]*, Penny Hendriyati[2], Khoirunnisa[3]

[1, 2,3]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*afrasimyusta@gmail.com, pennyhendriyati@gmail.com[2], khoirunnisatu@gmail.com[3]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran merupakan salah satu sekolah jenjang madrasah tsanawiyah berstatus swasta yang berada di wilayah Kec. Purwakarta, Kota Cilegon, Banten. Kebutuhan sebuah sistem administrasi sekolah sangat dibutuhkan karena saat ini pencatatan yang masih menggunakan kertas dan pengolahan data menggunakan spreadsheet sederhana menyebabkan ketidakefisienan dalam pengelolaan informasi. Dengan adanya implementasi sistem administrasi sekolah ini diharapkan dapat membantu dalam menyimpan, mengakses, dan mengelola data administrasi secara lebih cepat dan akurat. Sistem informasi berbasis web, saat ini dapat membantu berbagai kegiatan administrasi dan dapat dilakukan secara online agar lebih efektif dan efisien. Hasil implementasi sistem ini dikembangkan untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan data sekolah pada Mts Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran. Pengelelaan data meliputi data siswa, data guru, jadwal pelajaran, absensi siswa, dan keuangan sekolah dalam hal ini terkait dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS).

Kata Kunci: Sistem Informasi Administrasi, Implementasi, *Website*

ABSTRACT

MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran is a private Islamic junior high school located in the Purwakarta District, Cilegon City, Banten. There is a significant need for a school administration system, as current practices—relying on paper-based record-keeping and basic spreadsheets for data processing—lead to inefficiencies in information management. The implementation of this school administration system is intended to facilitate faster and more accurate storage, access, and management of administrative data. A web-based information system can support various administrative tasks, enabling them to be carried out online for greater effectiveness and efficiency. This system was developed to streamline school data management at MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran, covering areas such as student and teacher records, class schedules, student attendance, and school finances—specifically regarding the School Operational Assistance (BOS) fund.

Keywords: *Administrative information System, Implementation, Website*

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi kebutuhan utama dalam berbagai bidang, termasuk di dunia pendidikan. Pengelolaan administrasi sekolah yang efektif dan efisien sangat diperlukan guna mendukung kelancaran proses akademik serta administrasi sekolah. (Yusta, 2026:1).

MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran merupakan salah satu sekolah jenjang madrasah tsanawiyah berstatus swasta yang berada di wilayah Kec. Purwakarta, Kota Cilegon, Banten. Saat ini pencatatan administrasi yang dilakukan masih menggunakan kertas dan pengolahan data menggunakan *spreadsheet* sederhana menyebabkan ketidakefisienan dalam pengelolaan data administrasi tersebut sehingga informasi yang dihasilkan memakan waktu cukup lama karena harus kros cek dengan data administrasi yang terdapat di kertas. Terlebih lagi jika ada data yang hilang maka kebutuhan sebuah sistem sangat diperlukan Dengan adanya implementasi sistem ini, diharapkan dapat membantu dalam menyimpan, mengakses, dan mengelola data administrasi secara lebih cepat dan akurat.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Harahap (2022:154) Implementasi dapat diartikan sebagai penerapan atau pelaksanaan titik implementasi sistem merupakan proses atau tahapan pembuatan sistem atau perangkat lunak dari tahap analisis perancangan atau desain ke tahap pengembangan sistem termasuk coding hingga dilakukan pengujian dan instalasi. Menurut Priyatna (2024:7) Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang berinteraksi unuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, kontrol, analisis, dan visualisasi dalam sebuah organisasi. Menurut Zein (2023:5) administrasi dalam arti luas adalah istilah-istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses kerja sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Inniyah (2023:35) sekolah adalah sebuah lembaga atau institusi formal yang dijadikan sebagai tempat untuk anak menuntut ilmu, mendapatkan pendidikan yang sebaik-baiknya baik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, serta menjadi tempat untuk anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuan serta potensi yang dimilikinya masing-masing. Menurut Miftachurohmah (2023:2) halaman web merupakan halaman atau interface yang dapat diakses di browser untuk memperoleh informasi. Dalam kasus tertentu, terdapat beberapa halaman yang sebagian besar tampilannya tetap sama, sementara halaman lainnya berubah secara berkala.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode selama melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat pada MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran adalah: tentang implementasi sistem informasi adminitrasi sekolah berbasis *website* agar dapat membantu dalam menyimpan, mengakses, dan mengelola data administrasi secara lebih cepat dan akurat.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahapan-tahapan persiapan yang dilakukan sebelum melakukan pengabdian kepada masyarakat adalah:

1. Bermusyawarah dengan mitra, agar diperkenankan untuk melakukan pengabdian ini.
2. Pengamatan atas permasalahan yang dihadapi mencakup pengelolaan data siswa, data guru, jadwal pelajaran, absensi siswa, dan keuangan sekolah dalam hal ini terkait dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS).

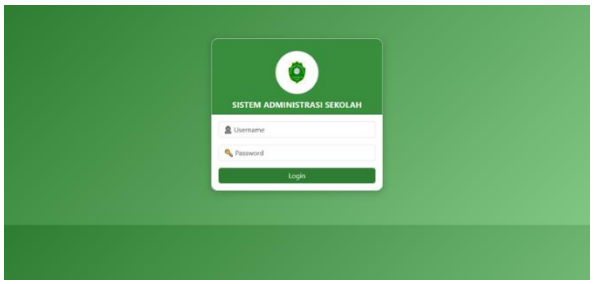
Tahapan-tahapan saat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, diantaranya:

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

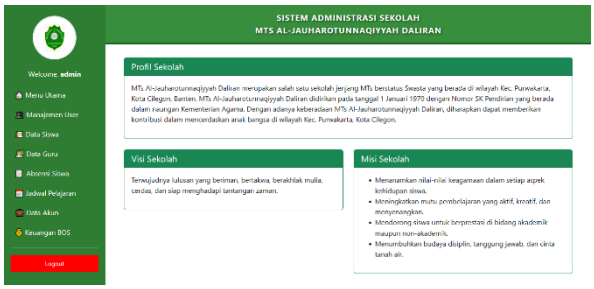
1. Mengumpulkan data siswa, data guru, jadwal pelajaran, absensi siswa, dan keuangan sekolah dalam hal ini terkait dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS)..
2. Mendesain sistem sesuai kebutuhan administrasi MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran menghasilkan laporan absensi, jadwal pelajaran dan laporan keuangan dana BOS yang cepat dan sistematik.
3. Implementasi sistem yang telah dikembangkan agar sesuai harapan MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

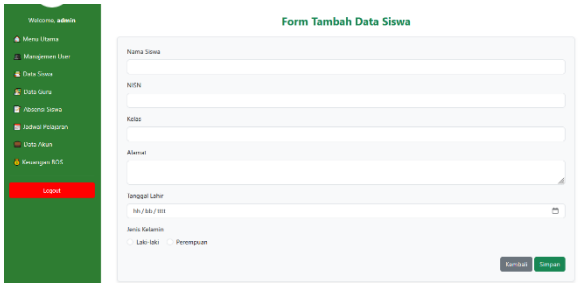
Hasil implementasi sistem informasi administrasi sekolah berbasis web, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



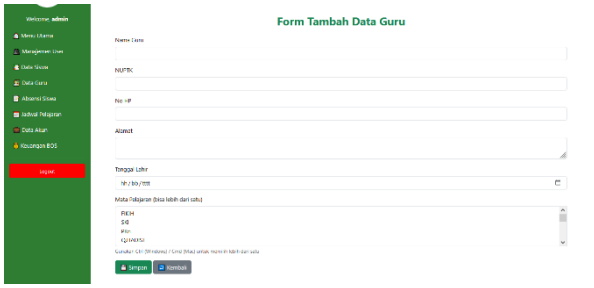
Gambar 1. Tampilan Login



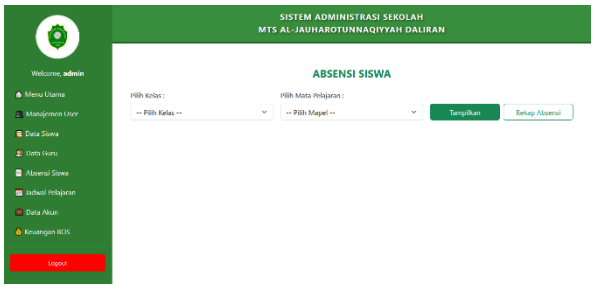
Gambar 2. Tampilan Dashboard.



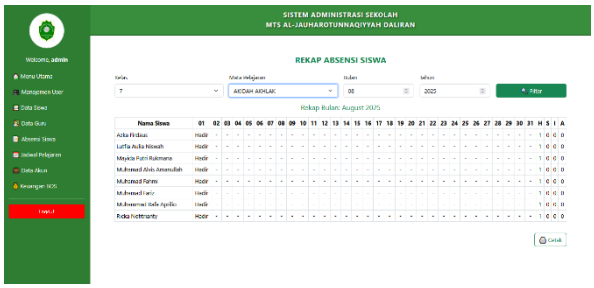
Gambar 3. Tampilan Tambah Data Siswa



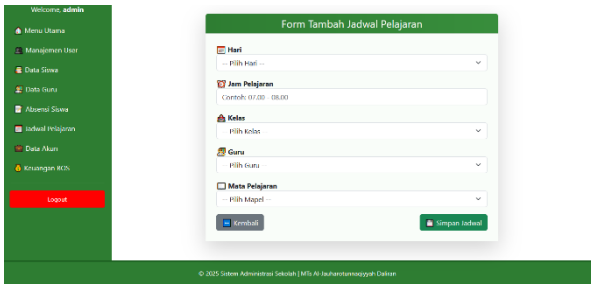
Gambar 4. Tampilan Tambah Data Guru



Gambar 5. Tampilan Absensi Siswa



Gambar 6. Tampilan Rekap Laporan Absensi Siswa

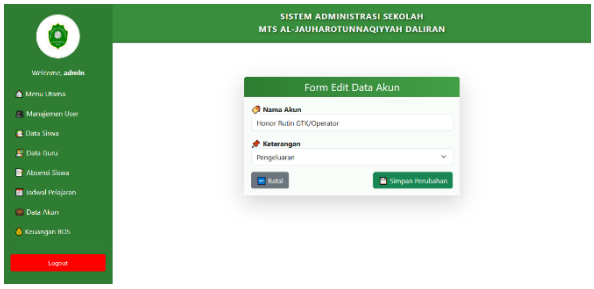


Gambar 7. Tampilan Tambah Jadwal Pelajaran

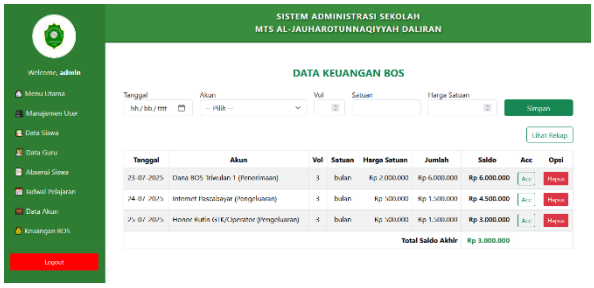


ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

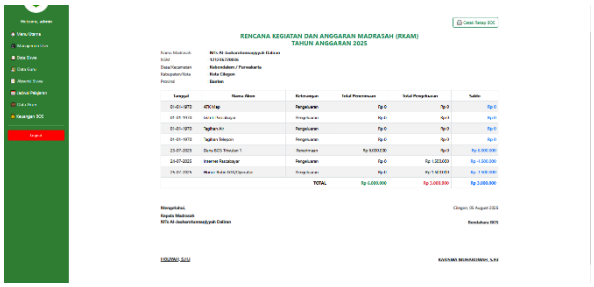
Gambar 8. Tampilan Cetak Jadwal Pelajaran



Gambar 9. Tampilan Input Data Akun BOS



Gambar 10. Tampilan Keuangan BOS



Gambar 11. Tampilan Rekap Dana Bos

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil berdasarkan pengabdian ini adalah:

1. Implementasi sistem informasi administrasi sekolah berbasis web dilakukan dan mempu meningkatkan efisiensi pengelolaan data sekolah. Hal ini terlihat dari proses input, pengolahan, pencarian, hingga pencetakan data yang menjadi lebih cepat, akurat, dan dapat diakses oleh pihak terkait secara *real-time.*
2. Penggunaan sistem informasi administrasi berbasis web memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengelolaan data di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Daliran.

DAFTAR PUSTAKA

Harahap, E. F. (2022). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Wawasan Ilmu.

Inniyah, S. (2023). Pelaksanaan Kebijakan Program Sekolah Ramah Aanak Pada Sekolah Menengah Pertama. Uwais Inspirasi Indonesia..

Miftachurohmah, N. (2023). Buku Ajar Pemograman Web II. PT. Sonpedia Publishing Indonesia..

Priyatna, S. E. (2024). Pengantar Sistem Informasi Keagamaan Islam. PT. Pena Cendekia Pustaka.

Zein, H. M. (2023). Ilmu Administrasi Negara. PT. Sada Kurnia Pustaka.

Yusta, Afrasim, dkk (2026). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Almira Shop. *Jurnal Insan Unggul, vol.14 no.2 (https://jurnal-iu.sttikom-iu.ac.id/index.php/01/en/article/view/209)*

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 (2): 49-53, November 2026
https://e-sevana.sttikom-iu.ac.id/

Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Pemasaran Digital Untuk Mendukung Perluasan Jangkauan Pasar UMKM Di Kota Cilegon

Penny Hendriyati[1]*, Afrasim Yusta[2], Bela Yusti Annasya[3], Saiful Rohmat[4]

[1, 2,3,4]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*pennyhendriyati@gmail.com, afrasimyusta@gmail.com[2], belaworking@gmail.com[3], saiful.esaputra@gmail.com[4]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

Pemanfaatan teknologi digital membuka peluang bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) untuk memperkenalkan produk kepada konsumen yang lebih luas. Namun, penggunaan media digital untuk pemasaran perlu didukung oleh keterampilan menyusun konten, menyajikan informasi produk, dan berkomunikasi dengan calon pelanggan. Artikel ini dirancang untuk mendeskripsikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemasaran digital bagi masyarakat dan pelaku UMKM di Kota Cilegon, Banten. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, sosialisasi, pelatihan, praktik pembuatan konten promosi, pendampingan, dan evaluasi. Materi mencakup pemanfaatan media sosial, fotografi produk sederhana, penulisan deskripsi produk, pembuatan materi promosi, serta pengenalan indikator dasar pemasaran digital. Evaluasi direncanakan melalui pre-test dan post-test, penilaian hasil praktik, serta dokumentasi luaran peserta. Jumlah peserta, hasil pengukuran, dan capaian kegiatan akan dilengkapi berdasarkan data lapangan yang sebenarnya. Naskah ini menyediakan kerangka pelaporan yang dapat digunakan untuk menilai perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta tanpa mengasumsikan hasil yang belum terukur.

Kata Kunci: pemasaran digital, UMKM, pemberdayaan masyarakat, literasi digital, teknologi informasi.

ABSTRACT

Digital technology provides opportunities for micro, small, and medium-sized enterprises (MSMEs) to introduce their products to a wider audience. However, effective digital marketing requires skills in content creation, product information presentation, and customer communication. This article outlines a community service program designed to provide digital marketing training for community members and MSMEs in Cilegon City, Banten, Indonesia. The proposed implementation includes partner needs assessment, awareness sessions, training, promotional content creation, mentoring, and evaluation. The materials cover social media use, basic product photography, product description writing, promotional material development, and introductory digital marketing indicators. Evaluation is planned through pre-tests and post-tests, assessment of practical outputs, and documentation. Participant numbers, measurement results, and program outcomes must be completed using actual field data. This manuscript provides a reporting framework for assessing changes in participants' knowledge and skills without assuming outcomes that have not been measured.

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Keywords: *digital marketing, MSMEs, community empowerment, digital literacy, information technology.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, berinteraksi, dan melakukan transaksi. Media sosial, aplikasi pesan instan, katalog digital, dan platform perdagangan elektronik dapat digunakan pelaku usaha untuk memperkenalkan produk, berkomunikasi dengan pelanggan, serta menyampaikan informasi penjualan. Bagi UMKM, kanal digital dapat menjadi pilihan untuk memperluas jangkauan promosi, meskipun hasilnya tetap dipengaruhi oleh kualitas produk, harga, layanan, persaingan, dan konsistensi pengelolaan pemasaran.

Pemasaran digital tidak hanya berarti mengunggah foto produk ke media sosial. Kegiatan ini mencakup penentuan target konsumen, penyusunan pesan yang relevan, pemilihan kanal, pengelolaan interaksi, serta evaluasi respons pasar. Keterampilan tersebut penting agar aktivitas promosi lebih terarah dan informasi yang diterima calon pelanggan jelas. Pelaku usaha juga perlu memperhatikan keakuratan harga dan klaim produk, penggunaan materi visual yang sah, serta perlindungan data pelanggan.

Kajian mengenai adopsi pemasaran digital pada UMKM Indonesia menunjukkan pentingnya memahami faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan kanal digital dalam kegiatan usaha (Andika et al., 2021). Penny Hendriyati, Afrasim Yusta, dan Bela Yusti Annasya (2025) juga membahas pemanfaatan media sosial sebagai digital marketing bagi UMKM di Kelurahan Mesjid Priyayi, Kota Serang. Artikel tersebut relevan sebagai rujukan kontekstual mengenai pemanfaatan media sosial untuk memperluas promosi usaha. Selanjutnya, Hendriyati dan rekan-rekan (2026) mengulas strategi visual content marketing sebagai media promosi dan edukasi publik, yang dapat menjadi acuan untuk membahas pentingnya penyusunan konten visual yang terencana. Penelitian mengenai pemasaran media sosial dan kinerja UMKM juga dapat menjadi dasar untuk membahas potensi penggunaan media sosial sebagai bagian dari strategi pemasaran (Tatik & Setiawan, 2025). Pada tingkat kebijakan, OECD (2025) menempatkan digitalisasi UMKM sebagai salah satu aspek yang relevan bagi daya saing usaha kecil dan menengah.

Dalam konteks Kota Cilegon, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang teknologi dapat diarahkan untuk mendukung kemampuan masyarakat dalam menggunakan media digital untuk pemasaran. Kondisi dan kebutuhan mitra yang spesifik—seperti jenis usaha, kanal yang telah digunakan, kendala promosi, dan kemampuan digital—perlu dikonfirmasi melalui observasi atau wawancara sebelum pelaksanaan. Oleh karena itu, artikel ini menggunakan bagian bertanda kurung siku sebagai tempat pengisian fakta lapangan yang belum tersedia.

Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman peserta tentang konsep pemasaran digital; (2) melatih peserta menggunakan media sosial dan aplikasi digital untuk promosi; (3) mengembangkan keterampilan pembuatan konten promosi dan deskripsi produk; serta (4) mengevaluasi perubahan pengetahuan dan keterampilan berdasarkan instrumen yang terukur.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Lokasi dan Sasaran

Kegiatan direncanakan/dilaksanakan di Kelurahan Panggung Rawi, Kota Cilegon, Provinsi Banten, pada 6-10 Oktober 2026. Sasaran kegiatan adalah masyarakat yang memiliki atau sedang merintis usaha, termasuk pelaku UMKM. Kegiatan melibatkan 35 orang yang berasal dari kelompok UMKM.

Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Tahapan kegiatan meliputi:

1. Identifikasi kebutuhan: observasi atau wawancara singkat untuk memetakan jenis usaha, kanal pemasaran yang digunakan, kendala promosi, dan kemampuan digital peserta.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

2. Sosialisasi: pengenalan konsep pemasaran digital, konsumen sasaran, pemilihan kanal promosi, dan prinsip penyajian informasi produk yang benar.

3. Pelatihan teknis: praktik memperbaiki profil usaha, mengambil foto produk menggunakan telepon pintar, menulis deskripsi produk, dan membuat konten promosi.

4. Pendampingan: fasilitator memberikan umpan balik terhadap konten, informasi pemesanan, serta kesesuaian pesan dengan target konsumen.

5. Evaluasi dan tindak lanjut: pengukuran pengetahuan, penilaian hasil praktik, dokumentasi luaran, dan penyusunan rencana publikasi konten setelah kegiatan.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Materi dan Luaran

Materi	Aktivitas	Luaran yang ditargetkan
Dasar pemasaran digital	Identifikasi konsumen sasaran dan kanal promosi	Profil konsumen sederhana
Profil usaha digital	Pemeriksaan informasi usaha dan kontak	Profil usaha yang informatif
Konten promosi	Fotografi produk dan desain sederhana	Minimal satu rancangan konten per peserta/kelompok
Deskripsi produk	Penulisan nama, manfaat, harga, dan cara pemesanan	Teks promosi yang jelas
Pemantauan pemasaran	Pengenalan jangkauan, interaksi, pertanyaan, dan pesanan	Rencana evaluasi pemasaran sederhana

Evaluasi dan Analisis Data

Pengetahuan peserta diukur menggunakan pre-test dan post-test dengan pertanyaan yang sama atau setara. Keterampilan praktik dinilai melalui rubrik yang mencakup kelengkapan informasi produk, kualitas visual, kejelasan pesan, kesesuaian dengan konsumen sasaran, dan kemudahan pemesanan. Nilai tes dihitung menggunakan rumus: (jumlah jawaban benar / jumlah seluruh soal) × 100. Perubahan skor dihitung dari rata-rata post-test dikurangi rata-rata pre-test.

Data dianalisis secara deskriptif. Laporan mencantumkan jumlah peserta yang mengikuti masing-masing pengukuran, skor rata-rata, perubahan skor, dan jumlah luaran yang berhasil diselesaikan. Data penjualan atau transaksi hanya dianalisis jika benar-benar dikumpulkan dengan metode dan periode yang jelas. Peningkatan skor setelah pelatihan tidak dengan sendirinya membuktikan peningkatan penjualan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada 6-10 Oktober 2026 di Kelurahan Panggung Rawi, Kota Cilegon, dengan melibatkan 35 peserta. Peserta terdiri atasmasyarakat Umum Dan Pelaku UMKM. Berdasarkan hasil identifikasi awal, kendala yang ditemukan adalah minimnya pengetahuan tentang aplikasi digital yang bisa digunakan untuk pemasaran digital serta masih belum mengetahui tentang *affiliate*. Temuan tersebut digunakan untuk menyesuaikan materi dan tingkat pendampingan.

Kegiatan berlangsung melalui Pelatihan pengetahuan dan praktik pemanfaatan aplikasi digital untuk pemasaran seperti Canva dan Aplikasi Cap Cut. Dokumentasi yang dapat disertakan meliputi foto pelaksanaan, daftar hadir, materi pelatihan, dan contoh konten yang dibuat peserta..

Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi visual perlu memperlihatkan proses kegiatan yang benar-benar berlangsung. Ganti setiap bidang bertanda kurung siku dengan foto asli beresolusi memadai, lalu sesuaikan keterangan berdasarkan aktivitas, tanggal, dan lokasi yang terverifikasi. Jangan menggunakan foto ilustrasi seolah-olah merupakan dokumentasi kegiatan.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)



Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan Pemasaran Digital Pendampingan



Gambar 2. Praktik pembuatan konten promosi oleh peserta



Gambar 1. Pendampingan pelatihan pemasaran digital

Hasil Praktik Peserta

Pada sesi praktik, peserta diarahkan untuk membuat atau memperbaiki materi promosi berdasarkan produk masing-masing. Hasil praktik dinilai menggunakan rubrik yang telah ditentukan. Luaran yang diperoleh meliputi 35 konten promosi, 10 profil usaha yang diperbaiki, dan 22 peserta yang menyelesaikan rencana pemasaran. Seluruh jumlah tersebut harus bersumber dari dokumentasi kegiatan.

Hasil penilaian dapat menunjukkan aspek yang sudah dikuasai peserta dan aspek yang masih memerlukan pendampingan. Misalnya, jika ditemukan deskripsi produk yang belum mencantumkan harga atau cara pemesanan, tindak lanjut dapat difokuskan pada kelengkapan informasi. Jika kualitas foto belum memadai, pendampingan dapat diarahkan pada pencahayaan, komposisi, dan konsistensi visual.

Evaluasi Pengetahuan

Indikator	Pre-test	Post-test	Perubahan
Peserta yang dievaluasi	35	35	-
Rata-rata skor	89	89	-
Skor minimum	75	75	-
Skor maksimum	90	90	-
Peserta memenuhi kriteria	30	32	-

Sumber: Data evaluasi kegiatan, [2026].

Setelah data tersedia, hasil dapat dijelaskan dengan format berikut: rata-rata skor berubah dari [skor awal] menjadi [skor akhir], dengan selisih [selisih] poin. Sebanyak [jumlah] dari [jumlah peserta yang dievaluasi] peserta memenuhi kriteria yang ditetapkan. Interpretasi harus mempertimbangkan jumlah peserta yang menyelesaikan kedua tes dan konsistensi instrumen.

Pembahasan

Pelatihan berbasis praktik memungkinkan peserta menghubungkan penggunaan teknologi dengan kebutuhan pemasaran sehari-hari. Materi yang berfokus pada profil usaha, konten, deskripsi produk, dan komunikasi pelanggan membantu peserta mempelajari rangkaian kegiatan pemasaran digital, bukan sekadar penggunaan aplikasi. Namun, manfaat pelatihan perlu ditinjau berdasarkan hasil evaluasi yang benar-benar dikumpulkan.

Temuan dan pendekatan pada artikel pengabdian terdahulu karya Penny Hendriyati dan rekan-rekan dapat digunakan sebagai pembanding konseptual. Hendriyati, Yusta, dan Annasya (2025) membahas penggunaan media sosial untuk digital marketing UMKM di Kota Serang, sedangkan Yusta, Hendriyati, dan Azizah (2026) membahas strategi visual content marketing untuk promosi dan edukasi publik. Selain itu, Hendriyati, Yusta, dan Aziztatiko (2026)

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

melaporkan pengembangan sistem pemesanan online pada usaha Faa Roti. Ketiga publikasi tersebut menunjukkan contoh penerapan teknologi digital pada konteks promosi, konten, dan proses usaha. Rujukan tersebut tidak boleh diperlakukan sebagai bukti bahwa kegiatan di Cilegon ini telah menghasilkan dampak yang sama; capaian kegiatan ini tetap harus ditentukan dari data lapangan.

Keberlanjutan penerapan pemasaran digital dapat didukung dengan kalender konten, pencatatan interaksi, respons pelanggan yang konsisten, dan evaluasi berkala. Penggunaan kanal promosi juga dapat dihubungkan dengan kesiapan proses pemesanan dan pencatatan transaksi. Hendriyati, Yusta, dan Aziztatiko (2026), misalnya, membahas pengembangan sistem pemesanan online untuk membantu proses penjualan pada usaha Faa Roti. Konteks tersebut mengingatkan bahwa promosi digital perlu didukung alur pemesanan dan pencatatan usaha yang jelas. Apabila artikel ingin menyimpulkan adanya perubahan penjualan atau pendapatan, diperlukan data sebelum dan sesudah kegiatan, periode pengamatan yang jelas, serta pembahasan faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pemasaran digital dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam menggunakan teknologi digital untuk promosi produk UMKM di Kota Cilegon, Banten. Tahapan yang direncanakan mencakup identifikasi kebutuhan, sosialisasi, pelatihan praktik, pendampingan, dan evaluasi. Simpulan akhir mengenai capaian kegiatan harus ditulis setelah data pelaksanaan, hasil pre-test dan post-test, penilaian praktik, serta luaran peserta tersedia. Rekomendasi tindak lanjut dapat meliputi pendampingan pengelolaan media sosial dan pemantauan pemasaran secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

Andika, A., Jennifer, J., Huang, J. C., & Sebastian, J. C. (2021). Analysis of digital marketing adoption in Indonesian micro, small, and medium enterprises. Jurnal Manajemen Bisnis, 18(3), 308–328. https://doi.org/10.38043/jmb.v18i3.3173

Tatik, T., & Setiawan, D. (2025). Does social media marketing important for MSMEs performance in Indonesia? Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics, 37(1), 99–114. https://doi.org/10.1108/APJML-01-2024-0090

Bianchini, M., & Lasheras Sancho, M. (2025). SME digitalisation for competitiveness: The 2025 OECD D4SME Survey. OECD SME and Entrepreneurship Papers, No. 68. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/197e3077-en

Hendriyati, P., Yusta, A., & Annasya, B. Y. (2025). PKM pemanfaatan media sosial sebagai digital marketing UMKM di Kelurahan Mesjid Priyayi, Kecamatan Kasemen, Kota Serang. Sevana: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 4(1), 18–22. https://doi.org/10.47926/sjpkm.2025.4.1.18-22

Yusta, A., Hendriyati, P., & Azizah, N. (2026). Strategi visual content marketing sebagai media promosi dan edukasi publik SMPIT Putri Al Hanif Cilegon. Abdimas SIU: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5(1), 22–27. https://doi.org/10.47926/sjpkm.2026.5.1.22-27

Hendriyati, P., Yusta, A., & Aziztatiko, R. (2026). PKM pengembangan sistem pemesanan online pada Faa Roti untuk membantu pembuatan laporan penjualan. Abdimas SIU: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5(1), 28–31. https://doi.org/10.47926/sjpkm.2026.5.1.28-31

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 (2): 54-59, November 2026
https://e-sevana.sttikom-iu.ac.id/

Prosedur Penyimpanan Barang dengan Menggunakan Metode LIFO pada PT Communication Cable System Indonesia Tbk (CCSI)

Dina Satriani Fansuri[1]*, Ali Faozin[2], Teguh Sutopo[3], Agis Nazmasari[4]

[1, 2,3,4]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*dinazaidan1@gmail.com, alifaozin@gmail.com[2], teguh.stp@gmail.com[3]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

PT. Communication Cable Systems Indonesia Tbk. (CCSI) mulai beroperasi sejak Oktober 1996. Sebelumnya dikenal dengan nama PT. Siemens Kabel Optik karena didirikan sebagai perusahaan patungan dengan Siemens AG (Jerman). Yang selanjutnya, diakuisisi oleh Corning Inc (AS) sebelum kemudian diambil alih oleh CCS International. CCSI memiliki hubungan kemitraan yang panjang dengan Corning, pemasok serat optik terbesar di dunia, yang memasok bahan baku serat optik ke pabrik CCSI. CCSI memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan merekayasa kabel serat optik sesuai berbagai kebutuhan pelanggan. Proses penyimpanan barang pada PT Communication Cable Systems Indonesia Tbk (CCSI) menggunakan Metode Lifo (Last In, First Out). Sebelum barang disimpan digudang, harus melakukan pengecekan barang yang akan dicek oleh bagian QC (Quality Control), lalu dilakukan penimbangan ulang sesuai dengan packing list kemudian dirisip. Setelah melakukan proses tersebut barang akan disimpan digudang sesuai dengan kelompoknya.

Kata Kunci: LIFO, Metode Penyimpanan Barang, Persediaan

ABSTRACT

PT. Communication Cable Systems Indonesia Tbk. (CCSI) has been operating since October 1996. It was previously known as PT. Siemens Kabel Optik because it was established as a joint venture with Siemens AG (Germany). Later, it was acquired by Corning Inc (USA) before being taken over by CCS International. CCSI has a long-standing partnership with Corning, the world's largest fiber optic supplier, which supplies raw fiber optic materials to CCSI's factory. CCSI has the capability to develop and engineer fiber optic cables according to various customer needs. The storage process at PT Communication Cable Systems Indonesia Tbk (CCSI) uses the LIFO (Last In, First Out) method. Before items are stored in the warehouse, they must be checked by the QC (Quality Control) department, then re-weighed according to the packing list, and then labeled. After this process, the items will be stored in the warehouse according to the group

Keywords: *LIFO, Goods Storage Method, Inventory*

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

PENDAHULUAN

Persediaan barang adalah barang-barang yang dimiliki oleh perusahaan untuk dijual kembali. Tujuan dari perusahaan umumnya adalah mencari laba serta kontinitas usaha dan pengembangan usaha yang lebih maju. Oleh karena itu, perusahaan yang di dalam operasionalnya akan mengarahkan perhatian utamanya atas persediaan barang dagangan.

PT. Communication Cable Systems Indonesia Tbk. (CCSI) mulai beroperasi sejak Oktober 1996. Sebelumnya dikenal dengan nama PT. Siemens Kabel Optik karena didirikan sebagai perusahaan patungan dengan Siemens AG (Jerman). Yang selanjutnya, diakuisisi oleh Corning Inc (AS) sebelum kemudian diambil alih oleh CCS International. CCSI memiliki hubungan kemitraan yang panjang dengan Corning, pemasok serat optik terbesar di dunia, yang memasok bahan baku serat optik ke pabrik CCSI. CCSI memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan merekayasa kabel serat optik sesuai berbagai kebutuhan pelanggan.

Proses penyimpanan barang pada PT Communication Cable Systems Indonesia Tbk (CCSI) menggunakan Metode Lifo (Last In, First Out). Sebelum barang disimpan digudang, harus melakukan pengecekan barang yang akan dicek oleh bagian QC (Quality Control), lalu dilakukan penimbangan ulang sesuai dengan packing list kemudian dirisip. Setelah melakukan proses tersebut barang akan disimpan digudang sesuai dengan kelompoknya.

Metode LIFO (Last In, First Out) adalah metode pengelolaan barang yang mencatat barang-barang yang masuk terakhir ke gudang sebagai barang yang pertama kali dijual. Metode ini berkebalikan dengan metode FIFO (First In, First Out) yang mencatat barang-barang yang masuk pertama ke gudang sebagai barang yang pertama kali dijual.. Metode yang diterapkan pada PT Communication Cable Systems Indonesia Tbk (CCSI) adalah Metode LIFO. PT Communication Cable Systems Indonesia Tbk (CCSI) menggunakan Metode LIFO dikarnakan agar memudahkan untuk pengambilan bahan baku.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Penyimpanan

Menurut Pranomo (2021:108), Penyimpanan adalah kegiatan yang dilakukan oleh satuan kerja atau petugas gudang untuk menampung hasil pengadaan barang/bahan kantor, baik yang berasal dari pembelian, instansi lain, maupun yang diperoleh dari bantuan.

Menurut Rosalina (2021:175), Penyimpanan adalah salah satu fungsi manajemen arsip dalam hal menjamin penemuan kembali arsip dan penggunanya di masa-masa yang akan datang.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahawa Penyimpanan merupakan kegiatan untuk menampung hasil pengadaan barang atau bahan kantor, baik dari pembelian maupun bantuan. Ini juga fungsi manajemen arsip yang menjamin penemuan kembali arsip di masa depan.

Pengertian Barang

Menurut Wahyu Baskoro (2021:6), Pengertian barang atau dalam pengertian ekonomi adalah suatu objek atau jasa yang memiliki nilai. Nilai suatu barang akan ditentukan karena barang mempunyai kemampuan untuk dapat memenuhi kebutuhan.

Menurut Tjandra (2022:33), Barang adalah segala benda yang bisa berwujud atau tidak berwujud atau tidak berwujud, bergerak atau tidak bergerak, dan bisa digunakan atau diperdagangkan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahawa Pengertian barang dalam ekonomi merupakan objek atau jasa yang memiliki nilai. Nilai barang ditentukan oleh kemampuannya memenuhi kebutuhan. Barang bisa berwujud atau tidak, bergerak atau tidak, dan bisa digunakan atau diperdagangkan.

Pengertian Persediaan

Persediaan (inventories) merupakan item aset yang dimiliki perusahaan untuk dijual dalam kegiatan bisnis normal, atau barang yang akan digunakan atau dikonsumsi dalam produksi barang yang akan dijual. (Kieso, 2020)

Menurut Susanti, (2024:72). Persediaan merupakan kegiatan yang berpedoman pada ketersediaan barang-barang untuk kebutuhan dan kelancaran dalam produksi pada suatu usaha, bisnis, ataupun perusahaan

Dari dua pengertian persediaan diatas dapat disimpulkan bahwa, persediaan merupakan aset berupa barang yang dimiliki perusahaan untuk dijual atau digunakan dalam proses produksi untuk dijual.

Jenis-Jenis Persediaan

Menurut Baridwan, (2021:150). Jenis-jenis persediaan yang ada dalam perusahaan Manufaktur sebagai berikut:

Bahan Baku dan Penolong

Bahan baku adalah barang-barang yang akan menjadi bagian dari produk jadi yang dengan mudah dapat diikuti biayanya. Sedangkan bahan penolong adalah barang-barang yang juga menjadi bagian dari produk jadi tetapi jumlahnya relative kecil atau sulit diikuti biayanya.

Supplies Pabrik

Adanya barang-barang yang mempunyai fungsi melancarkan proses produksi misalnya oli mesin, bahan pembersih mesin.

Barang dalam Proses

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Adanya barang-barang yang sedang dikerjakan (diproses) tetapi pada tanggal neraca barang-barang tadi belum selesai dikerjakan. Untuk dapat dijual masih diperlukan pengerjaan lebih lanjut.
Produk Selesai
Yaitu barang barang yang sudah selesai dikerjakan dalam proses produksi dan menunggu saat penjualannya.

Fungsi Persediaan
Menurut Vikaliana, (2020:3). Perencanaan dan pengendalian persediaan berguna untuk menjadikan proses produksi dan pemasaran menjadi stabil. Persediaan diperlukan dalam perusahaan karena memiliki fungsi yang sangat penting dalam kelancaran kegiatan produksi.

1. Fungsi Decoupling

Fungsi ini, memungkinkan perusahaan dapat memenuhi permintaan langganan tanpa tergantung pada supplier. Dalam fungsi ini, persediaan bahan mentah diadakan agar perusahaan tidak akan sepenuhnya tergantung pada waktu pengadaannya dalam hal kuantitas dan waktu pengiriman. Persediaan barang dalam proses diadakan agar unit-unit dan proses0proses individual perusahaan terjaga. Persediaan barang dagang juga diperlukan untuk memenuhi permintaan produk yang tidak pasti dari pelanggan. Begitu juga dengan persediaan yang diadakan untuk menghadapi fluktuasi permintaan konsumen yang tidak dapat diramalkan.

2. Fungsi Economic Lot Sizing

Melalui penyimpanan persediaan, perusahaan dapat memproduksi dan membeli sumber daya dalam kuantitas yang dapat mengurangi biaya-biaya per unit persediaan “Lot Size” perlu mempertimbangkan penghematan atau potongan pembelian. Biaya pengangkutan per unit menjadi lebih murah dan sebagainya. Dalam fungsi ini, pembelian persediaan dilakukan dalam jumlah banyak agar dapat menghemat berbagai biaya dalam pembelian bahan baku, namun perusahaan juga harus mempertimbangkan biaya-biaya yang timbul dari besarnya persediaan seperti biaya sewa gudang, investasi, risiko, dan sebagainya.

3. Fungsi Antisipasi

Persediaan yang diadakan apabila perusahaan menghadapi fluktuasi permintaan yang dapat dan diramalkan. Berdasarkan diperkirakan pengalam atau data-data masa lalu seperti, permintaan musiman, perusahan dapat mengadakan persediaan musiman. Disamping itu, perusahaan juga sering menghadapi keadaan yang tidak pasti dimana jangka waktu pengiriman kadang terlambat, sehingga dengan adanya persediaan ekstra akan dapat mengantispasi terjadinya hal-hal yang tidak terduga agar kelancaran proses produksi tidak terganggu.

Tujuan Pesediaan
Menurut Al Rosyid, (2022:176). Tujuan utama dari perusahaan menyiapkan persediaan adalah untuk mempermudah atau memperlancar oprasional perusahaan baik produksi maupun penjualan. Sehingga apa yang direncanakan dan ditargetkan dapat tercapai tanpa kendala yang disebabkan oleh kurangnya suatu barang. Disamping itu tujuan dari persediaan adalah :

a. Ketepatan waktu pemenuhan permintaan
b. Ekonimis
c. Antisipasi permintaan tak terduga

Manfaat persediaan
Manfaat dari persediaan adalah menjamin kebebasan atau kelancaran kegiatan operasional internal dan eksternal sehingga permintaan pelanggan dapat terpenuhi tanpa terganggu pada pemasok.(Al Rosyid, Syahron., 2022:176)

Pengertian penilaian persediaan
Menurut Saksono, (2024:90). Penilaian persediaan merupakan proses menentukan nilai atau biaya yang akan diatribusikan pada persediaan yang dimiliki oleh suatu perusahaan. Penilaian ini diperlukan untuk mencerminkan secara akurat nilai persediaan dalam neraca perusahaan.
Adapun pendapat lain tentang penilaian persediaan adalah Proses menentukan nilai ekonomis dari persediaan yang dimiliki oleh perusahaan pada suatu titik waktu tertentu. Proses ini penting untuk laporan keuangan karena nilai persediaan yang tepat dapat mempengaruhi neraca, Laporan laba rugi, dan pajak yang harus dibayar. (Deni, 2024:50)
Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian persediaan adalah proses menentukan nilai atau biaya ekonomis yang akan diatribusikan pada persediaan yang dimiliki perusahaan pada suatu titik waktu tertentu. Penilaian ini penting untuk mencerminkan nilai persediaan secara akurat dalam laporan keuangan perusahaan, termasuk neraca dan laporan laba rugi.

Bentuk-bentuk penilaian Persediaan

1. Penilaian persediaan dengan Sistem Pencatatan Periodik

Jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan periodik, maka hanya pendapatan saja yang dicatat ketika penjualan terjadi, tidak ada ayat jurnal yang dibuat untuk mencatat besarnya harga pokok penjualan. Namun, pada akhir periode akuntansi, perusahaan akan melakukan perhitungan fisik atas persediaan untuk menentukan besarnya persediaan akhir dan hargaa pokok penjualan. (Zuhrotun, 2021:175)

2. Penilaian persediaan dengan Sistem Pencatatan Perpetual

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Menurut Zuhrotun, (2021:175). Penilaian persediaan dalam sistem pencatatan Perpetual adalah dimana setiap pembelian barang dari pemasok akan dicatat oleh perusahaan dengan cara mendebet akun persediaan bahan baku dan mengkredit akun kas atau utang usaha. Demikian juga dalam setiap transaksi penjualan barang ke pelanggan atau perusahaan dagang, harga pokok dari barang yang dijual akan dicatat dengan cara mendebet akun harga pokok penjualan dan mengkredit akun persediaan barang dagang.

Pengertian Metode LIFO

Menurut Wulan. FN (2020:170), Metode LIFO penetapan biaya dan penilaian persediaan didasarkan pada prinsip bahwa produk yang terakhir diterima menjadi yang pertama kali keluar.

Menurut Adolph (2022:10), Metode LIFO adalah persediaan akhir berasal dari biaya paling awal, yaitu barang-barang yang dibeli pertama kali. Biaya pembelian yang terakhir merupakan biaya unit yang terjual.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahawa Metode LIFO menetapkan biaya persediaan berdasarkan prinsip barang terakhir diterima adalah yang pertama keluar. Biaya akhir berasal dari barang yang dibeli pertama kali.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyrakat ini dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara pada tahap awal. Kemudian pelaksanaan kegiatan dilakukan dari persiapan dengan pembuatan data perusahaan sampai dengan kegiatan aktivitas perusahaan yang berlangsung selama bulan September tahun 2024.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahapan-tahapan persiapan yang dilakukan sebelum melakukan pengabdian kepada masyarakat adalah:

1. Bermusyawarah dengan narasumber dari PT CCSI

2. Melakukan observasi, wawancara dan persiapan untuk mengetahui dan memahami alur prosedural metode penyimpanan barang dengan FIFO yang selama ini diterapkan di PT CCSI.

3. Melakukan langkah langkah pembuatan prosedur yang efektif berdasarkan data yang didapat setelah pengumpulan data selesai dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pengkajian tentang prosedur penyimpanan barang dengan menggunakan Metode LIFO pada PT Communication Cable System Indonesia Tbk. Proses ini melibatkan system internal PT Communication Cable System Indonesia Tbk. Bab ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara detail tahapan-tahapan yang terlibat dalam proses penyimpanan barang dengan menggunakan Metode LIFO di lingkungan PT Communication Cable System Indonesia Tbk dengan mengintegrasikan data yang diperoleh dari surat jalan ke dalam system internal PT Communication Cable System Indonesia Tbk dapat memastikan akurasi dan kelengkapan surat jalan serta memenuhi syarat sesuai dengan peraturan pada PT Communication Cable System Indonesia Tbk yang berlaku, tahapan-tahapan atau Prosedur Penyimpanan Barang dengan Menggunakan Metode LIFO pada PT Communication Cable System Indonesia Tbk (CCSI).

Prosedurnya sebagai berikut :

1. Staff admin warehouse menerima surat jalan dari supplier
2. Surat jalan yang diterima dilakukan proses pengecekan surat jalan apakah sudah sesuai atau tidak
3. Surat jalan yang tidak sesuai akan dikembalikan kepada supplier dan jika surat jalan sesuai akan di validasi oleh assisten manager warehouse untuk mengecek kesesuaian barang yang diterima
4. Barang yang sesuai akan menghasilkan dokumen barang dan diberikan pada staff gudang tetapi jika barang tidak sesuai assisten manager warehouse akan menginformasikan pada purchasing untuk diteruskan pada supplier yang bersangkutan
5. Staff gudang melakukan proses bongkar muat bila barang sudah sesuai dimana proses bongkar muat

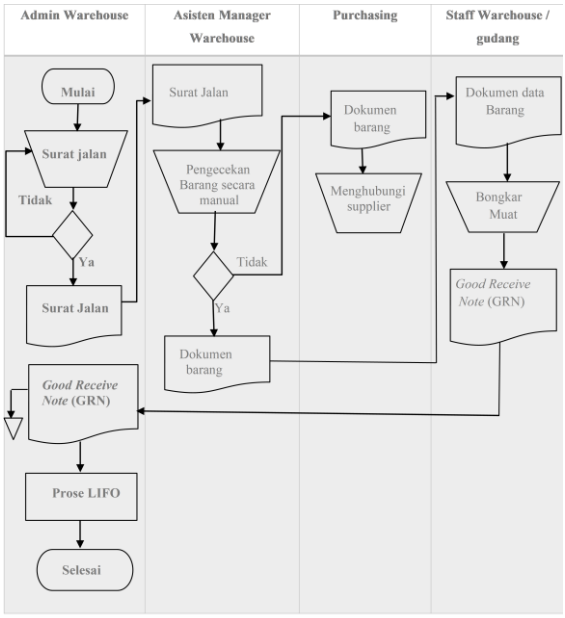
ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

ini akan menghasilkan tanda terima barang atau *good receive note* (GRN)

6. *Good receive note* (GRN) diberikan kepada admin warehouse untuk dilakukan proses penyimpanan barang dengan Metode LIFO pada proses komputerisasi setelahnya *good receive note* (GRN) akan diarsipkan
7. Proses selesai.

Flowchart Prosedur Penyimpanan Barang dengan Menggunakan Metode LIFO pada PT Communication Cable System Indonesia Tbk (CCSI)

Proses prosedur penyimpanan barang dengan menggunakan Metode LIFO pada PT Communication Cable System Indonesia Tbk (CCSI) digambarkan dalam *Flowchart* pada gambar berikut :



Jurnal Pencatatan dan Persediaan Menggunakan Metode LIFO pada PT. Communication Cable System Indonesia Tbk (CCSI)

Periode Bulan September 2024

Tgl	Keterangan	Qty	Harga
22	Pembelian	5	25.500
23	Pembelian	5	25.500
28	Penjualan	4	30.000
29	Penjualan	2	25.000
30	Pembelian	2	76.500

Jurnal menggunakan Metode LIFO sebagai berikut:

Nama Barang : Black HDPE

Periode :Bulan September 2024

Periode :Bulan September 2024

Tgl	Pembelian			HPP			Persediaan		
	Qty	Harga	Total	Qty	Harga	Total	Qty	Harga	Total
22							5	25.500	127.500
23	5	25.500	127.500				5	25.500	127.500
							5	25.500	127.500
28				4	30.000	120.000	5	25.500	127.500
							1	25.500	25.500
29				2	25.000	50.000	3	25.500	76.500
							1	25.500	25.500
30	2	76.500	153.000				3	25.500	76.500
							1	25.500	25.500
							2	76.500	153.000
Total	7		280.000	6		170.000	6		255.000

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

Prosedur penyimpanan barang dimulai dengan penerimaan surat jalan dari supplier, yang diperiksa oleh staff administrasi warehouse untuk memastikan kesesuaiannya. Surat jalan yang tidak sesuai dikembalikan kepada supplier, dan yang sesuai divalidasi oleh Assisten Manager Warehouse. Barang yang telah memenuhi kriteria akan melalui proses bongkar muat yang menghasilkan Good Receive Note (GRN). Kemudian GRN diarsipkan dan data barang dimasukkan ke sistem dengan metode LIFO, memastikan barang terakhir yang masuk menjadi barang pertama yang dikeluarkan.

Metode LIFO diterapkan untuk mendukung pengelolaan persediaan barang secara efisien, terutama dalam penggunaan bahan baku terbaru. Sistem ini memungkinkan mencatat biaya barang dengan akurasi harga terkini, agar mendukung efesiensi dalam operasional dan laporan keuangan. Dengan metode LIFO, Perusahaan dapat mengatur pengambilan barang secara sistematis berdasarkan urutan kedatangan terakhir. Hal ini membantu mengurangi risiko barang yang tidak terpakai dalam jangka waktu lama serta mempermudah proses bongkar muat dan distribusi.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

DAFTAR PUSTAKA

Adolph, R. (2022). *Persediaan barang dagang dangan metode lifo*. Yogyakarta. Deepublish.

Cristopher, P. H. (2021). *Siapa Bilang Pemrograman itu Sulit?* (W. Yoevestian (ed.)). Jakarta. PT Elex Media Komputindo.

FN, W. (2020). *Prosedur Penetapan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Kabupaten Kuantan Singing Tahun 2020*. Jakarta Timur. Bumi Aksara.

Ley. (2022). *Mengetahui dengan Lengkap Pengertian dan Fungsi Madrasah Diniyah dalam Kehidupan Masyarakat*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.

Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). *Pengembangan media worddent95 berbasis aplikasi android untuk memperkaya kosakata dalam mata pelajaran bahasa indonesia di SD*. Jakarta Timur. Prenada Media.

Pranomo, D. J. (2021). *Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana*. Kota Padang Sumatra Barat. CV Gita Lentera.

Rosalina, S. (2021). *Manajemen Arsip Dinamis*. Bengkulu. Sinar Grafik.

Siti, R. H. (2023). *What is Public Service?*. Yogyakarta. CV. Bintag Semesta Media.

Tjandra, D. W. R. (2022). *Hukum Pengadaan Barang dan Jasa*. Kota Padang Sumatra Barat. Gita Lentera.

Wahyu Baskoro. (2021). *Perancangan Persediaan Stok Barang*. Jakarta. Gastronomia.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 (2): 60-66, November 2026
https://e-sevana.sttikom-iu.ac.id/

Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Edugame bagi Guru PAUD Al-Mumtaz Kasemen

Hetty Herawati[1]*, Susy Katarina Sianturi[2], Helmi Ilham[3]

[1, 2,3]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*hettyhera96@gmail.com, susykatarina@gmail.com[2], helmi.ilham1205@gmail.com[3]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

Pengenalan teknologi pembelajaran pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memerlukan pendekatan khusus yang berorientasi pada prinsip bermain sambil belajar. Namun, hasil observasi awal di PAUD Al-Mumtaz Kecamatan Kasemen, Kota Serang, menunjukkan bahwa guru-guru masih dominan menggunakan media pembelajaran konvensional dan memiliki keterbatasan dalam merancang media digital yang interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru melalui pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis edugame (seperti Canva for Education dan Wordwall). Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tiga tahapan utama: (1) Sosialisasi pentingnya literasi digital usia dini, (2) Workshop praktis pembuatan media berbasis visual dan audio interaktif, serta (3) Pendampingan dan simulasi penerapan di kelas. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari dan diikuti oleh 12 orang guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan guru sebesar 45% dalam mengoperasikan dan menyusun perangkat ajar digital. Luaran dari PkM ini adalah terciptanya produk media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini di PAUD Al-Mumtaz.

Kata Kunci: Teknologi Pembelajaran, PAUD Al-Mumtaz, Edugame, Kreativitas Guru, Kasemen Serang

ABSTRACT

The introduction of instructional technology at the Early Childhood Education (PAUD) level requires a specific approach oriented toward the principle of learning through play. However, initial observations at PAUD Al-Mumtaz in Kasemen District, Serang City, revealed that teachers predominantly utilize conventional learning media and face limitations in designing interactive digital materials. This Community Service (PkM) activity aims to enhance teachers' competence and creativity through training on the utilization of edugame-based interactive digital learning media, such as Canva for Education and Wordwall. The implementation method employed a participatory approach consisting of three main phases: (1) socialization on the importance of early childhood digital literacy, (2) practical workshops on creating visual and audio-interactive media, and (3) mentoring and classroom implementation simulations. This activity spanned over two days and was attended by 12 teachers. The results indicated a significant 45% increase in the teachers' skills in operating and developing digital instructional tools. The output of this community service program is the creation of creative learning media tailored to the developmental characteristics of early childhood students at PAUD Al-Mumtaz.

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Keywords: *Instructional Technology, PAUD Al-Mumtaz, Edugame, Teacher Creativity, Kasemen Serang*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional yang berfokus pada peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa ini sering kali disebut sebagai golden age (usia emas), di mana kapasitas otak anak berkembang dengan sangat pesat, mencapai hingga 80% dari potensi maksimalnya. Pemanfaatan masa keemasan ini memerlukan rangsangan pendidikan yang tepat, adaptif, dan menyeluruh agar aspek perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral anak dapat tumbuh secara optimal. Di tengah disrupsi teknologi abad ke-21, tantangan pendidikan anak usia dini mengalami pergeseran yang signifikan. Proses pembelajaran tidak lagi sekadar menuntut pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, melainkan harus bertransformasi secara dinamis untuk mengintegrasikan teknologi secara bijak, aman, dan edukatif.

Paradigma Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan di Indonesia sangat menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak (student-centered learning) dan pemanfaatan media konkret serta digital secara variatif. Bagi anak usia dini yang memiliki karakteristik gaya belajar visual dan auditori, stimulasi melalui warna, bentuk, suara, dan pergerakan objek terbukti jauh lebih efektif dalam mengikat perhatian serta ingatan mereka. Oleh karena itu, pengenalan pendidikan teknologi pembelajaran pada tingkat PAUD menjadi urgen. Namun, esensi penggunaan teknologi pada anak usia dini bukanlah untuk menggantikan interaksi sosial, melainkan sebagai alat bantu bagi guru untuk mengemas konsep belajar yang abstrak menjadi lebih konkret melalui prinsip bermain sambil belajar (gamifikasi). Melalui media digital interaktif seperti edugame dan multimedia visual, anak-anak dapat mengeksplorasi pengetahuan secara aktif tanpa merasa terbebani oleh materi yang kaku.

Tantangan nyata di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah antara tuntutan perkembangan zaman dengan kesiapan kompetensi digital para pendidik, khususnya di wilayah pinggiran kota atau kecamatan. Guru PAUD dituntut untuk memiliki literasi digital yang mumpuni agar mampu memilah, merancang, dan menyajikan media pembelajaran digital yang ramah anak. Kegagalan guru dalam beradaptasi dengan teknologi sering kali menyebabkan proses pembelajaran di kelas menjadi monoton, kurang interaktif, dan terlalu bergantung pada metode satu arah (ceramah) atau pengisian Lembar Kerja Siswa (LKS) fisik secara berulang. Pola ini berisiko membuat anak cepat jenuh, kehilangan minat belajar, dan menurunkan motivasi eksplorasi mereka.

Kondisi dilematis ini secara nyata ditemukan di PAUD Al-Mumtaz yang berlokasi di Kecamatan Kasemen, Kota Serang, Provinsi Banten. Berdasarkan hasil analisis situasi dan diskusi mendalam yang dilakukan oleh tim pengabdian bersama mitra, ditemukan beberapa permasalahan krusial. Pertama, mayoritas guru di PAUD Al-Mumtaz masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai ragam platform teknologi pembelajaran yang aplikatif dan mudah diakses. Kedua, fasilitas teknologi yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara optimal karena kurangnya keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan software desain grafis maupun platform evaluasi interaktif. Ketiga, belum pernah ada pelatihan intensif dan berkelanjutan mengenai integrasi teknologi pembelajaran digital yang menyasar para pendidik di lingkungan PAUD Al-Mumtaz Kasemen Serang secara mandiri.

Melihat urgensi permasalahan tersebut, tim pengabdi memandang perlu untuk melaksanakan program nyata berupa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis edugame. Program ini dirancang tidak hanya untuk transfer pengetahuan teori, melainkan fokus pada penguasaan keterampilan praktis (hands-on experience) dalam menggunakan platform Canva for Education dan Wordwall. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, diharapkan guru-guru di PAUD Al-Mumtaz mampu mentransformasi materi ajar konvensional menjadi produk digital yang atraktif. Pada akhirnya, peningkatan kreativitas dan kompetensi digital guru ini akan berdampak langsung pada

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

terciptanya ekosistem pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan berbobot di PAUD Al-Mumtaz Kasemen Serang.

TINJAUAN PUSTAKA

Peningkatan literasi digital bagi pendidik anak usia dini di wilayah Provinsi Banten menjadi urgensi tersendiri guna menyongsong era pendidikan berbasis digital. Penelitian terdini oleh Pratama & Hidayat (2024) dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Wilayah Banten menegaskan bahwa program pendampingan teknologi secara berkelanjutan terbukti efektif menekan tingkat kecemasan digital (technostress) pada guru-guru PAUD.

Pemanfaatan platform digital berbasis edugame di lingkungan PAUD harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak secara holistik. Larasati dkk. (2025) dalam Jurnal Edukasi Anak Usia Dini mengemukakan bahwa integrasi edugame yang tepat tidak hanya meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, melainkan juga menstimulasi kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dasar pada anak usia 4-6 tahun.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 12-13 September 2026 di lingkungan PAUD Al-Mumtaz, Kasemen, Serang. Khalayak sasaran dari program ini adalah seluruh staf pengajar dan kepala sekolah PAUD Al-Mumtaz yang berjumlah 10 orang. Tahapan metode pelaksanaan yang diterapkan meliputi:

1. Tahap Persiapan: Melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah PAUD Al-Mumtaz, menyusun modul pelatihan yang relevan dengan psikologi anak usia dini, dan menyiapkan instrumen evaluasi (pre-test dan post-test).

2. Tahap Pelaksanaan (Workshop & Praktik):
a. Sesi Literasi Digital: Edukasi mengenai batasan, etika, dan strategi pemanfaatan gawai (screen time) untuk anak usia dini.

b. Sesi Canva for Education: Pelatihan mendesain flashcard digital, poster edukatif animasi, dan lembar aktivitas menarik yang penuh warna.

c. Sesi Edugame (Wordwall): Praktik membuat game edukasi sederhana seperti menjodohkan gambar, menebak suara hewan, dan menyusun huruf secara interaktif.

3. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan: Mengukur peningkatan keterampilan teknis guru melalui pengamatan langsung produk yang dihasilkan serta pengisian kuesioner respons balik.

4. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan PkM di PAUD Al-Mumtaz Kasemen Serang berjalan dengan interaktif dan mendapat dukungan penuh dari pihak yayasan. Sebagian besar guru pada awalnya merasa cemas karena menganggap teknologi pembelajaran digital rumit untuk diterapkan pada tingkat anak usia dini. Namun, melalui bimbingan personal (one-on-one mentoring), kekhawatiran tersebut dapat diatasi.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Tahap Persiapan (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini, tim pengabdi melakukan koordinasi dengan kepala sekolah PAUD Al-Mumtaz untuk mengurus perizinan dan menyusun jadwal kegiatan. Selanjutnya, dilakukan analisis situasi melalui metode observasi kelas dan wawancara terstruktur guna memetakan kendala utama guru dalam mengajar. Tim juga menyebarkan instrumen penilaian awal (pre-test) berupa kuesioner untuk mengukur sejauh mana tingkat literasi digital awal dan pemahaman guru mengenai konsep edugame. Berdasarkan data tersebut, tim pengabdi menyusun modul panduan praktis dan menyiapkan template media digital interaktif.

2. Tahap Pelaksanaan (Workshop Interaktif)

Tahap ini merupakan inti dari transfer pengetahuan (transfer of knowledge) yang dilaksanakan dalam bentuk workshop/lokakarya tatap muka. Materi yang diberikan meliputi:

• Urgensi dan prinsip pemilihan media pembelajaran digital yang aman dan edukatif untuk anak usia dini (PAUD).

• Pengenalan fitur-fitur dan teknik dasar pembuatan visual/audio menggunakan platform berbasis web (seperti Wordwall, Canva Edukasi, dan Quizizz).

• Praktik langsung (hands-on experience) secara individu oleh guru, di mana setiap guru dibimbing untuk membuat akun, memilih template permainan (seperti match up, maze chase, atau kuis gambar), dan menginput materi pembelajaran sesuai dengan tema kurikulum yang sedang berjalan di PAUD Al-Mumtaz.

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Setelah guru menguasai dasar-dasar pembuatan edugame, kegiatan dilanjutkan dengan fase pendampingan intensif (coaching clinic). Tim pengabdi mendampingi guru dalam menyempurnakan produk media digital yang dibuat secara mandiri agar bebas dari kesalahan konten maupun teknis. Setelah produk dinyatakan layak, guru mengimplementasikan (uji coba) media edugame tersebut secara langsung dalam proses belajar mengajar nyata di kelas PAUD Al-Mumtaz untuk melihat respons anak.
Keberhasilan dan efektivitas kegiatan PKM ini diukur menggunakan tiga instrumen evaluasi utama:

• Tes Kognitif & Keterampilan (Pre-test dan Post-test): Digunakan untuk mengukur peningkatan aspek pengetahuan teoretis dan keterampilan teknis guru sebelum dan sesudah pelatihan.

• Lembar Observasi Produk: Digunakan untuk menilai tingkat kreativitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis edugame yang dihasilkan oleh guru berdasarkan aspek visual, audio, kesesuaian umur anak, dan konten edukasi.

• Angket Respons Kepuasan Mitra: Digunakan untuk mengetahui persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan platform dan kebermanfaatan program PKM ini bagi sekolah.

Data yang diperoleh dari instrumen di atas kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif (persentase peningkatan skor) dan deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai hasil pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di PAUD Al-Mumtaz Kasemen, Serang, telah berjalan sesuai dengan rencana strategis yang ditetapkan. Seluruh target peserta yang terdiri dari kepala sekolah dan para guru pendidik hadir secara penuh dan berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan program.
1. Hasil Analisis Kebutuhan Awal (Pre-test)
Berdasarkan tahapan persiapan yang dilakukan melalui observasi dan pengisian kuesioner awal (pre-test), ditemukan fakta bahwa tingkat pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran interaktif di PAUD Al-Mumtaz masih berada pada kategori rendah. Kendala utama yang dihadapi guru bukan terletak pada ketersediaan perangkat keras (hardware), melainkan pada keterbatasan keterampilan teknis (software) dan kecemasan digital (technostress). Guru cenderung merasa rumit apabila harus menyusun program permainan komputer dari awal. Oleh karena itu, tim pengabdi menetapkan platform berbasis web seperti Wordwall dan Canva Edukasi sebagai alat bantu utama karena memiliki antarmuka yang intuitif dan kaya akan template siap pakai untuk anak usia dini.

2. Pelaksanaan Workshop dan Peningkatan Keterampilan Guru
Tahap pelatihan dilaksanakan dalam bentuk lokakarya terbimbing. Guru diberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain instruksional untuk anak usia dini, seperti pemilihan warna yang kontras namun lembut, penggunaan font yang mudah dibaca anak yang baru belajar mengeja, serta integrasi audio (suara instruksi) untuk membantu anak yang belum bisa membaca.
Setelah pembekalan teori, guru dipandu secara individual untuk melakukan praktik langsung. Peningkatan kompetensi guru diukur dengan membandingkan skor pre-test dan post-test yang mencakup aspek pemahaman teoretis, kemampuan memilih template edugame, hingga keterampilan mengemas konten pembelajaran ke dalam bentuk game digital (Tabel 1).
Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Penilaian	Skor Pre-test (%)	Skor Post-test (%)	Peningkatan (%)	Kategori
Pemahaman Teoretis Media Digital	45%	88%	43%	Signifikan
Keterampilan Teknis Pembuatan Game	20%	85%	65%	Sangat Tinggi
Kreativitas Variasi Tema & Konten	35%	80%	45%	Signifikan

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya lonjakan keterampilan teknis pembuatan game yang sangat tinggi, yaitu sebesar 65%. Hal ini membuktikan bahwa metode pendampingan langsung secara intensif efektif untuk mengikis hambatan psikologis guru terhadap teknologi digital.

3. Pendampingan Mandiri dan Kreativitas Produk Edugame
Pada fase pendampingan (coaching clinic), kreativitas guru PAUD Al-Mumtaz mulai terlihat berkembang secara mandiri. Guru tidak sekadar meniru contoh yang

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

diberikan oleh tim pengabdi, melainkan mampu mengontekstualisasikan kurikulum sekolah ke dalam edugame. Beberapa produk edugame interaktif yang berhasil diciptakan secara mandiri oleh para guru antara lain:

• Game Tebak Huruf Hijaiyah: Menggunakan template "Anik-anik" (Whack-a-mole) untuk menstimulasi aspek keagamaan anak.

• Game Menjodohkan Angka dan Jumlah Benda: Menggunakan template "Match up" dengan ikon-ikon buah lokal khas daerah Serang untuk menstimulasi kemampuan kognitif matematika logis.

• Game Labirin Kata (Maze Chase): Menggunakan konsep petualangan visual untuk melatih motorik halus anak melalui koordinasi mata dan tangan saat menggerakkan kursor gawai.

4. Implementasi Kelas dan Dampak terhadap Pembelajaran

Produk edugame yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan secara langsung pada proses pembelajaran riil di kelas PAUD Al-Mumtaz. Dampak dari penerapan media digital interaktif ini diamati melalui lembar observasi aktivitas anak.

Sebelum adanya edugame, konsentrasi anak usia 4-6 tahun saat mendengarkan cerita guru menggunakan buku cetak rata-rata hanya bertahan sekitar 10 hingga 15 menit. Namun, ketika guru mengintegrasikan edugame interaktif yang ditampilkan melalui proyektor di depan kelas, fokus dan keterlibatan aktif anak meningkat secara signifikan. Anak-anak berebut untuk maju ke depan kelas guna menyentuh atau memilih jawaban di layar, menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan (playful learning). Aspek kerja sama tim dan komunikasi antar-anak juga terstimulasi dengan baik ketika mereka saling membantu menjawab tebakan game tersebut.

5. Evaluasi Kepuasan dan Keberlanjutan Program

Berdasarkan angket evaluasi akhir yang disebarkan kepada mitra, diperoleh hasil bahwa 92% peserta merasa sangat puas terhadap materi dan metode pelaksanaan PKM ini. Guru merasa tingkat kepercayaan diri mereka dalam mengajar menggunakan teknologi meningkat pesat. Faktor pendukung utama keberhasilan program ini adalah tingginya motivasi belajar dari para guru serta dukungan penuh dari kepala sekolah PAUD Al-Mumtaz yang berkomitmen memasukkan pembuatan edugame ke dalam agenda rapat kerja bulanan guru untuk menjamin keberlanjutan inovasi kurikulum digital di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan PKM di PAUD Al-Mumtaz Kasemen, Serang, memberikan pembuktian empiris bahwa intervensi teknologi yang tepat guna dan terarah mampu merevolusi performa pedagogis guru PAUD. Berdasarkan data yang dihimpun selama program, pembahasan difokuskan pada tiga pilar utama: transformasi literasi digital guru, pergeseran kualitas media pembelajaran dari konvensional ke digital berbasis edugame, serta dampak psikologis dan kognitif pada anak didik.

1. Transformasi Literasi Digital dan Reduksi Kecemasan Teknologi (Technostress)

Temuan awal menunjukkan bahwa kendala utama guru di PAUD Al-Mumtaz bukanlah ketiadaan perangkat teknologi, melainkan rendahnya efikasi diri (self-efficacy) dalam mengoperasikan aplikasi pembuat media. Fenomena ini sejalan dengan konsep technostress, di mana pendidik merasa cemas dan terintimidasi oleh kompleksitas perangkat lunak baru. Namun, dengan penerapan metode experiential learning melalui workshop terstruktur, kecemasan tersebut berhasil direduksi secara signifikan.

Keberhasilan peningkatan keterampilan teknis guru dari 20% menjadi 85% (seperti tertera pada Tabel 1) membuktikan bahwa platform low-code/no-code seperti Wordwall dan Canva merupakan entry-point yang ideal bagi pemula. Guru tidak perlu mempelajari bahasa pemrograman yang rumit; mereka hanya perlu fokus pada aspek substansi kurikulum dan estetika visual. Hal ini sejalan dengan riset Pratama & Hidayat (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan literasi digital yang adaptif dan berbasis kebutuhan riil terbukti efektif memicu rasa percaya diri guru dalam mengadopsi teknologi baru di dalam kelas.

2. Stimulasi Kreativitas Guru dalam Produksi Media Edugame

Sebelum program PKM ini dilaksanakan, guru terjebak dalam rutinitas penggunaan media monoton berbasis cetak (LKS). Pasca-pelatihan dan pendampingan melalui fase coaching clinic, terjadi lonjakan kreativitas guru sebesar 45%. Kreativitas ini tidak hanya diukur dari kemampuan teknis mengeklik tombol pada aplikasi, melainkan pada kemampuan adaptasi kurikulum ke dalam sintaks permainan digital. Guru PAUD Al-Mumtaz mampu melakukan lokalisasi konten, seperti memasukkan simbol-simbol kearifan lokal Kota Serang (misalnya gambar ikonik Menara Banten) ke dalam game matematika logis, serta mengintegrasikan aspek nilai agama dan moral melalui game tebak huruf hijaiyah. Proses modifikasi ini membuktikan bahwa guru telah bertransformasi dari konsumen konten menjadi produsen konten kreatif. Sukiman (2012) menegaskan bahwa guru yang kreatif adalah guru yang mampu memanfaatkan sumber daya di sekitarnya—termasuk ekosistem digital—untuk menciptakan pengalaman belajar yang unik dan kontekstual bagi peserta didik.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

3. Dampak Edugame terhadap Iklim Kelas dan Motivasi Belajar Anak

Saat produk edugame diimplementasikan di kelas PAUD Al-Mumtaz, terjadi perubahan iklim kelas yang signifikan menjadi lebih dinamis. Anak usia dini (4-6 tahun) secara psikologis memiliki karakteristik rentang perhatian (attention span) yang sangat pendek, berkisar antara 10-15 menit untuk aktivitas pasif. Pemanfaatan edugame interaktif yang memadukan unsur audio, warna kontras, animasi bergerak, dan sistem penghargaan (reward system) instan (seperti suara tepuk tangan digital) berhasil memecahkan batasan tersebut.

Anak-anak tidak lagi menjadi objek pasif yang hanya mendengarkan ceramah, melainkan menjadi subjek aktif (active learners). Ketika anak mencoba memecahkan masalah dalam gim labirin kata (maze chase), aspek motorik halus (koordinasi mata-tangan) dan kemampuan pemecahan masalah (problem solving) mereka terstimulasi secara simultan. Dampak positif ini memperkuat temuan Larasati dkk. (2025) bahwa playful learning berbasis digital yang dirancang sesuai porsi perkembangan anak mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif anak secara optimal, sekaligus meminimalkan kejenuhan dalam proses belajar harian.

4. Garansi Keberlanjutan Program (Sustainability)

Sebuah program PKM yang baik tidak boleh berhenti saat tim pengabdi meninggalkan lokasi mitra. Komitmen dari Kepala Sekolah PAUD Al-Mumtaz untuk mengintegrasikan pembuatan edugame ke dalam agenda evaluasi bulanan guru merupakan jaminan keberlanjutan yang krusial. Pendekatan pendampingan melekat yang diterapkan oleh tim pengabdi memberikan ruang bagi guru untuk saling bertukar pikiran dan melakukan tutor sebaya jika menemui kendala teknis di masa depan. Model hilirisasi iptek yang menekankan kemandirian mitra ini selaras dengan rekomendasi Wijaya & Lestari (2023) mengenai pentingnya fase coaching clinic untuk menjamin retensi keterampilan jangka panjang pada institusi pendidikan formal maupun non-formal.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan workshop interaktif, hingga pendampingan melekat (coaching clinic), dapat ditarik beberapa kesimpulan utama yang teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Efektivitas Intervensi dan Transformasi Kompetensi Guru

Program pelatihan ini terbukti secara signifikan mampu memecahkan problem mendasar mitra terkait rendahnya literasi digital dan tingginya kecemasan teknologi (technostress). Melalui pendekatan experiential learning dengan memanfaatkan platform low-code/no-code (seperti Wordwall dan Canva Edukasi), kompetensi teknis guru PAUD Al-Mumtaz dalam memproduksi media digital melonjak drastis sebesar 65%. Guru kini terbukti mandiri dalam merancang, memodifikasi, dan mengoperasikan media berbasis edugame.

2. Stimulasi Kreativitas dan Lokalisasi Materi Ajar

Kegiatan PKM ini berhasil menggeser peran guru dari yang semula hanya sebagai konsumen teknologi (passive users) menjadi produsen konten kreatif (content creators). Kreativitas mengajar guru meningkat sebesar 45%, yang ditandai dengan kemampuan mengontekstualisasikan kurikulum formal ke dalam bentuk permainan digital interaktif. Guru mampu mengintegrasikan muatan lokal Kota Serang, nilai-nilai moral, keagamaan, serta stimulus kognitif ke dalam sintaks edugame secara proporsional sesuai kebutuhan perkembangan anak usia 4-6 tahun.

3. Dampak terhadap Iklim Pembelajaran Anak Usia Dini

Penerapan edugame buatan guru di ruang kelas PAUD Al-Mumtaz terbukti membawa dampak positif yang luas pada iklim belajar. Media digital interaktif ini berhasil mengatasi keterbatasan rentang perhatian (attention span) anak usia dini melalui stimulasi audiovisual yang dinamis. Pendekatan playful learning berbasis digital ini terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dasar, serta keterampilan motorik halus anak tanpa menghilangkan esensi bermain sambil belajar.

4. Rekomendasi dan Keberlanjutan Program (Sustainability)

Untuk menjamin keberlanjutan dampak positif program PKM ini, dirumuskan beberapa rekomendasi strategis ke depan:

• Bagi Pihak Pengelola PAUD Al-Mumtaz: Diharapkan dapat mempertahankan komitmen kebijakan untuk mengintegrasikan pembuatan edugame ke dalam agenda rapat kerja bulanan serta memfasilitasi peningkatan kualitas infrastruktur digital sekolah (seperti jaringan internet dan proyektor).

• Bagi Para Guru: Perlu secara konsisten menerapkan metode tutor sebaya (peer tutoring) guna saling mengedukasi apabila terdapat fitur-fitur teknologi baru atau kendala teknis yang muncul pasca-kegiatan.

Bagi Tim Pengabdi Selanjutnya: Dapat memperluas lokus pengabdian ke gugus PAUD lain di Kecamatan Kasemen yang memiliki karakteristik persoalan serupa, serta mengembangkan riset kolaboratif mengenai dampak jangka panjang edugame terhadap kesiapan membaca dan berhitung anak di jenjang sekolah dasar.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

DAFTAR PUSTAKA

Dhieni, N., Krisnawati, E., Frieda, M., & Yarmi, G. (2019). Metode Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Universitas Terbuka

Larasati, M., Ramadhan, F., & Sitorus, E. (2025). Implementasi Media Interaktif Berbasis Gim Edukasi untuk Menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Edukasi Anak Usia Dini, 7(1), 34–45. https://doi.org/10.31004/jeaud.v7i1.xxxx

Pratama, R., & Hidayat, T. (2024). Pelatihan Literasi Digital untuk Mereduksi Technostress Guru PAUD di Kota Serang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Wilayah Banten, 5(2), 112–123. https://doi.org/10.30656/jpmwb.v5i2.xxxx

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Panduan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Jakarta: Kemendikbudristek.

Puspita, A., & Pratiwi, D. (2022). Pemanfaatan Media Edugame dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 11(2), 145–153. https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.xxxx

Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Pedagogia.

Wijaya, A., & Lestari, P. (2023). Efektivitas Metode Coaching Clinic dalam Pendampingan Teknologi Instruksional bagi Pendidik. Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat, 4(3), 201–215.

Yuliani, R., & Prabowo, T. (2021). Penerapan smart farming skala rumah tangga berbasis sensor sederhana. Jurnal Inovasi Teknologi Terapan, 8(2), 145–153.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 (2): 67-72, November 2026
https://e-sevana.sttikom-iu.ac.id/

Sosialisasi dan Pendampingan Pembuatan QRIS pada UMKM Lingkungan Cikebel Bawah, Kelurahan Grogol, Cilegon melalui KKN

Bela Yusti Annasya[1]*, Teguh Sutopo[2]

[1, 2]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*belaworking@gmail.com, teguh.stp@gmail.com[2]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam sistem pembayaran, termasuk pada sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Penggunaan pembayaran digital melalui Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) menjadi salah satu alternatif untuk mempermudah transaksi antara pelaku usaha dan konsumen. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pemahaman dan pendampingan kepada pelaku UMKM di Lingkungan Cikebel Bawah, Kelurahan Grogol, Kota Cilegon, mengenai pemanfaatan serta pembuatan QRIS sebagai sarana pembayaran digital. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok II STTIKOM Insan Unggul melalui tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi dan pendampingan pada 14 Agustus 2026, pembuatan QRIS pada 17 Agustus 2026, serta penyerahan QRIS kepada pelaku UMKM pada 21 Agustus 2026. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif dan pendampingan langsung dengan menyesuaikan kondisi serta kemampuan teknologi mitra. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program berhasil merealisasikan langkah awal digitalisasi sistem pembayaran bagi UMKM setempat melalui pembuatan dan penyerahan QRIS. Dalam pelaksanaannya, ditemukan kendala berupa rendahnya minat sebagian pelaku usaha dan keterbatasan perangkat telepon seluler yang mendukung proses pendaftaran. Kendala tersebut diatasi melalui pemberian pemahaman mengenai manfaat QRIS serta bantuan pendaftaran menggunakan telepon seluler anggota keluarga. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam memperluas pemanfaatan pembayaran digital dan mendukung pengembangan UMKM di Lingkungan Cikebel Bawah.

Kata Kunci: QRIS, UMKM, Pembayaran Digital, Digitalisasi, Kuliah Kerja Nyata.

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged changes in payment systems, including those used by Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs). The use of digital payments through the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) provides an alternative for facilitating transactions between business owners and customers. This community service activity aimed to provide knowledge and assistance to MSME owners in Cikebel Bawah, Grogol Urban Village, Cilegon City, regarding the use and registration of QRIS as a digital payment method. The activity was conducted by Group II students of the Community Service Program (Kuliah Kerja Nyata/KKN) of STTIKOM Insan Unggul through three main stages: socialization and assistance on August 14, 2026, QRIS creation on August 17, 2026, and QRIS handover to an MSME owner

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

on August 21, 2026. The implementation method employed an educational approach and direct assistance adapted to the partners' technological capabilities and conditions. The results indicate that the program successfully established an initial step toward digitalizing payment systems for local MSMEs through QRIS creation and handover. During implementation, several challenges were identified, including limited interest among some business owners and the unavailability of suitable mobile phones to support the registration process. These challenges were addressed by explaining the benefits of QRIS and assisting with registration using mobile phones belonging to family members. This activity is expected to serve as an initial step toward expanding digital payment adoption and supporting the development of MSMEs in Cikebel Bawah.

Keywords: *QRIS, MSMEs, Digital Payment, Digitalization, Community Service Program.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam aktivitas ekonomi dan kegiatan transaksi jual beli. Pemanfaatan teknologi digital dalam sektor perdagangan memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan, memperluas akses konsumen, serta menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah penggunaan sistem pembayaran digital yang memungkinkan transaksi dilakukan secara lebih praktis tanpa harus menggunakan uang tunai. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian masyarakat. Dalam menjalankan kegiatan usahanya, pelaku UMKM tidak hanya dituntut untuk menyediakan produk yang berkualitas, tetapi juga perlu mengikuti perkembangan teknologi, termasuk dalam sistem pembayaran. Digitalisasi sistem pembayaran menjadi salah satu upaya untuk mendukung efisiensi transaksi dan meningkatkan kemudahan pelayanan kepada konsumen. Bank Indonesia memperkenalkan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai standar nasional kode QR pembayaran. QRIS memungkinkan konsumen melakukan pembayaran menggunakan berbagai aplikasi pembayaran yang telah mendukung standar tersebut melalui satu kode QR. Bagi pelaku usaha, penggunaan QRIS memberikan sejumlah manfaat, antara lain mempermudah penerimaan pembayaran, mengurangi kebutuhan uang kembalian, meminimalkan risiko penerimaan uang palsu, serta membantu pencatatan transaksi secara otomatis (Bank Indonesia, n.d.). Namun demikian, penerapan sistem pembayaran digital pada UMKM masih memerlukan dukungan berupa sosialisasi dan pendampingan. Sebagian pelaku usaha belum memahami manfaat maupun mekanisme pendaftaran QRIS. Selain itu, keterbatasan perangkat teknologi dan kemampuan dalam menggunakan layanan digital dapat menjadi hambatan dalam proses penerapannya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis situasi dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok II STTIKOM Insan Unggul, Lingkungan Cikebel Bawah, Kelurahan Grogol, Kecamatan Grogol, Kota Cilegon, merupakan wilayah permukiman dengan aktivitas ekonomi masyarakat yang beragam. Masyarakat memiliki mata pencaharian sebagai petani, pekebun, pekerja proyek, pelaku usaha mikro, pemilik usaha rumahan, serta penyedia jasa. Keberadaan berbagai jenis usaha tersebut menunjukkan adanya potensi ekonomi lokal yang dapat terus dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi. Salah satu pertimbangan pelaksanaan program digitalisasi pembayaran adalah kondisi geografis Lingkungan Cikebel Bawah yang menjadi salah satu akses jalan menuju kawasan wisata Gunturan. Kondisi tersebut menyebabkan wilayah ini cukup sering dilalui masyarakat dari luar daerah maupun wisatawan. Oleh karena itu, ketersediaan alternatif pembayaran digital pada warung dan usaha lokal berpotensi memberikan kemudahan bagi konsumen yang tidak membawa uang tunai. Melihat kondisi tersebut, mahasiswa KKN Kelompok II STTIKOM Insan Unggul menyusun program kerja berupa sosialisasi dan pendampingan pembuatan QRIS bagi pelaku UMKM. Program ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi mahasiswa dalam mendukung digitalisasi sistem pembayaran pada usaha masyarakat, sekaligus memberikan pengetahuan praktis mengenai penggunaan QRIS. Kegiatan pengabdian ini juga didasarkan pada pentingnya peningkatan pemahaman pelaku UMKM terhadap teknologi pembayaran digital. Mahyuni dan Setiawan (2021) menjelaskan bahwa pemahaman mengenai QRIS, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan pengaruh lingkungan memiliki hubungan positif dengan minat UMKM dalam menggunakan QRIS.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Dengan demikian, kegiatan sosialisasi dan pendampingan menjadi pendekatan yang relevan untuk memperkenalkan teknologi pembayaran digital kepada pelaku usaha.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Memberikan pengetahuan kepada pelaku UMKM mengenai pengertian, fungsi, dan manfaat penggunaan QRIS.
2. Mendampingi pelaku UMKM dalam proses pembuatan QRIS sebagai alternatif pembayaran digital.
3. Mendukung percepatan digitalisasi sistem pembayaran pada UMKM di Lingkungan Cikebel Bawah.
4. Mendorong kesiapan pelaku UMKM dalam memberikan alternatif transaksi yang lebih praktis bagi konsumen.

Melalui kegiatan ini, diharapkan pelaku UMKM dapat mengenal dan memanfaatkan QRIS sebagai salah satu sarana pendukung kegiatan usaha serta meningkatkan kesiapan dalam menghadapi perkembangan sistem pembayaran digital.

TINJAUAN PUSTAKA

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan kegiatan usaha produktif yang dijalankan oleh masyarakat dan memiliki peranan dalam mendukung aktivitas ekonomi. UMKM menjadi salah satu sektor yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui penyediaan barang dan jasa serta penciptaan kesempatan usaha bagi masyarakat. Perkembangan teknologi digital memberikan kesempatan bagi UMKM untuk meningkatkan kegiatan operasional dan pelayanan kepada konsumen. Digitalisasi tidak hanya berkaitan dengan kegiatan pemasaran, tetapi juga mencakup proses transaksi dan pengelolaan keuangan usaha. Muditomo dan Setyawati (2022) menjelaskan bahwa implementasi QRIS merupakan salah satu bentuk transformasi digital UMKM yang mendukung peningkatan literasi serta inklusi keuangan elektronik. Penggunaan pembayaran digital juga dapat membantu dokumentasi transaksi usaha sehingga aktivitas keuangan menjadi lebih mudah dipantau. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital pada UMKM perlu didukung melalui kegiatan edukasi dan pendampingan agar pelaku usaha dapat memahami serta menerapkan teknologi sesuai dengan kebutuhan usahanya.

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standar kode QR pembayaran yang dikembangkan oleh Bank Indonesia bersama industri sistem pembayaran untuk memfasilitasi transaksi pembayaran digital di Indonesia. QRIS bertujuan menciptakan sistem pembayaran yang lebih cepat, mudah, murah, aman, dan andal. Melalui QRIS, pelaku usaha cukup menyediakan satu kode QR untuk menerima pembayaran dari berbagai aplikasi pembayaran yang mendukung standar QRIS. Konsumen dapat melakukan pembayaran dengan memindai kode QR menggunakan aplikasi pembayaran yang dimiliki. Berdasarkan informasi Bank Indonesia, QRIS memiliki beberapa manfaat bagi pelaku usaha, antara lain:

1. Mempermudah proses penerimaan pembayaran dari konsumen.
2. Mengurangi kebutuhan penyediaan uang kembalian.
3. Meminimalkan risiko penerimaan uang palsu.
4. Mengurangi biaya dan kebutuhan pengelolaan uang tunai.
5. Membantu pencatatan transaksi secara otomatis.
6. Mempermudah pemantauan transaksi usaha.

QRIS juga memiliki beberapa model penggunaan, salah satunya Merchant Presented Mode (MPM) statis. Pada model ini, pelaku usaha cukup menampilkan kode QRIS dalam bentuk cetakan atau stiker, kemudian konsumen memindainya melalui aplikasi pembayaran. Model MPM statis sesuai untuk usaha mikro dan kecil karena penggunaannya relatif sederhana (Bank Indonesia, n.d.).

Digitalisasi Sistem Pembayaran pada UMKM

Digitalisasi sistem pembayaran merupakan proses pemanfaatan teknologi untuk mendukung kegiatan transaksi keuangan secara elektronik. Penggunaan sistem pembayaran digital dapat membantu pelaku UMKM memberikan alternatif transaksi yang sesuai dengan perkembangan kebiasaan konsumen. Mahyuni dan Setiawan (2021) melalui penelitian terhadap 203 UMKM menunjukkan bahwa pemahaman QRIS, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan pengaruh pihak eksternal memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman pelaku usaha menjadi salah satu aspek penting dalam penerapan pembayaran digital. Penelitian Muditomo dan Setyawati (2022) juga menjelaskan bahwa implementasi QRIS berperan dalam mendukung transformasi digital dan inklusi keuangan pada sektor UMKM. Melalui pencatatan transaksi secara elektronik, pelaku usaha memiliki peluang untuk mengembangkan pengelolaan keuangan yang lebih terstruktur. Selain itu, Santika, Musyaffi, dan Zairin (2024) menemukan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, serta literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM di Jakarta Barat. Oleh karena itu,

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

peningkatan pengetahuan dan pendampingan penggunaan menjadi bagian penting dalam mendorong penerimaan teknologi pembayaran digital.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok II STTIKOM Insan Unggul Tahun 2026. Lokasi kegiatan berada di Lingkungan Cikebel Bawah, RT 002 dan RT 003/RW 002, Kelurahan Grogol, Kecamatan Grogol, Kota Cilegon, Provinsi Banten. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pendampingan pembuatan QRIS berlangsung pada bulan Agustus 2026, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

No.	Tanggal	Waktu
1	14 Agustus 2026	09.30–11.45 WIB
2	17 Agustus 2026	20.00–20.30
3	21 Agustus 2026	10.00–12.00 WIB

Metode Pendekatan

Metode pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan edukatif dan pendampingan langsung kepada pelaku UMKM. Pendekatan ini dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai pembayaran digital, memperkenalkan manfaat penggunaan QRIS, serta membantu proses pembuatan QRIS. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Kondisi dan Kebutuhan Mitra

Tahap awal dilakukan melalui pengamatan terhadap kondisi lingkungan dan aktivitas usaha masyarakat di Lingkungan Cikebel Bawah. Identifikasi ini bertujuan mengetahui potensi UMKM serta kebutuhan pelaku usaha dalam menyediakan alternatif pembayaran digital.

2. Sosialisasi QRIS

Mahasiswa KKN memberikan penjelasan kepada pelaku UMKM mengenai pengertian QRIS, manfaat pembayaran digital, kemudahan transaksi, dan pentingnya menyediakan alternatif pembayaran sesuai perkembangan teknologi.

3. Pendampingan Pembuatan QRIS

Mahasiswa KKN membantu pelaku UMKM dalam proses pembuatan QRIS. Pendampingan dilakukan dengan memperhatikan kemampuan dan ketersediaan perangkat teknologi yang dimiliki oleh pelaku usaha.

4. Penyerahan QRIS

Setelah proses pembuatan selesai, QRIS diserahkan kepada pelaku UMKM sebagai luaran kegiatan pengabdian. Penyerahan ini menjadi langkah awal dalam mendukung penerapan pembayaran digital pada kegiatan usaha sehari-hari.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kegiatan sosialisasi dan pendampingan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan analisis situasi dan perencanaan program KKN, persiapan kegiatan meliputi:

1. Identifikasi potensi UMKM. Mengamati aktivitas usaha masyarakat di Lingkungan Cikebel Bawah serta melihat peluang penerapan pembayaran digital pada warung dan usaha lokal.
2. Identifikasi kebutuhan digitalisasi. Mempertimbangkan kondisi wilayah yang menjadi salah satu akses menuju kawasan wisata Gunturan sehingga pelaku usaha berpotensi melayani konsumen dari luar daerah maupun wisatawan.
3. Penentuan program kerja. Menetapkan sosialisasi dan pendampingan pembuatan QRIS sebagai salah satu program kerja KKN untuk mendukung digitalisasi sistem pembayaran UMKM.
4. Perencanaan jadwal kegiatan. Menentukan waktu pelaksanaan sosialisasi, pendampingan pembuatan, dan penyerahan QRIS agar kegiatan dapat dilaksanakan secara bertahap.
5. Antisipasi kendala teknologi. Mempertimbangkan adanya kemungkinan keterbatasan kemampuan dan perangkat telepon seluler yang dimiliki pelaku usaha sehingga diperlukan bantuan teknis selama proses pendaftaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Sosialisasi dan Edukasi Manfaat Penggunaan QRIS

Tahap sosialisasi dilaksanakan pada 14 Agustus 2026. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman kepada pelaku UMKM mengenai pentingnya mengikuti perkembangan sistem pembayaran digital.

Materi sosialisasi menekankan bahwa QRIS dapat menjadi alternatif pembayaran yang praktis bagi konsumen. Dengan menggunakan QRIS, pelaku usaha tidak perlu selalu menyediakan uang kembalian karena pembayaran dilakukan melalui aplikasi digital yang digunakan oleh konsumen.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Selain itu, penggunaan QRIS juga berpotensi membantu pelaku usaha dalam mengurangi risiko penerimaan uang palsu serta kehilangan uang tunai. Transaksi yang dilakukan melalui QRIS dapat tercatat dalam sistem aplikasi sehingga pemilik usaha memiliki kemudahan dalam memantau transaksi. Manfaat tersebut sejalan dengan penjelasan Bank Indonesia mengenai keunggulan QRIS bagi merchant, khususnya dari sisi efisiensi pengelolaan uang tunai, kemudahan penerimaan pembayaran, dan pencatatan transaksi secara otomatis.

Pendampingan Proses Pembuatan QRIS

Setelah kegiatan sosialisasi, pemateri melaksanakan pendampingan pembuatan QRIS bagi pelaku UMKM. Kegiatan pembuatan QRIS dilaksanakan pada 17 Agustus 2026. Pada tahap ini, pemateri memberikan bantuan teknis dalam proses pembuatan QRIS dengan menyesuaikan kondisi pelaku usaha. Pendampingan dilakukan karena tidak semua pelaku UMKM memiliki perangkat telepon seluler yang mendukung proses pendaftaran dan penggunaan layanan digital. Salah satu kendala yang ditemukan adalah beberapa pelaku UMKM tidak memiliki telepon seluler yang sesuai untuk mendukung proses pembuatan QRIS. Sebagai alternatif pemecahan masalah, mahasiswa KKN membantu proses pendaftaran dengan menggunakan telepon seluler milik anggota keluarga pelaku UMKM. Langkah tersebut menunjukkan bahwa pendampingan secara langsung dapat membantu mengatasi keterbatasan sarana teknologi yang dimiliki oleh pelaku usaha. Dengan demikian, proses pendampingan tidak hanya berfokus pada pembuatan fasilitas pembayaran digital, tetapi juga pada upaya membantu pelaku usaha mengatasi hambatan awal dalam mengakses teknologi tersebut.

Penyerahan QRIS kepada Pelaku UMKM

Tahap terakhir dilaksanakan pada 21 Agustus 2026 melalui kegiatan penyerahan QRIS kepada pelaku UMKM di Lingkungan Cikebel Bawah. Penyerahan QRIS ini merupakan hasil nyata dari kegiatan sosialisasi dan pendampingan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Berdasarkan dokumentasi laporan KKN, kegiatan ini juga mencatat penyerahan QRIS kepada UMKM pertama di Lingkungan Cikebel Bawah. Keberadaan QRIS diharapkan dapat memberikan alternatif pembayaran bagi konsumen yang berkunjung atau melintas di wilayah tersebut, khususnya masyarakat dari luar daerah dan wisatawan yang tidak membawa uang tunai. Dengan tersedianya QRIS, UMKM setempat telah memperoleh langkah awal untuk menerapkan sistem pembayaran digital. Namun, keberhasilan penerapan QRIS dalam jangka panjang tetap memerlukan pemanfaatan secara aktif oleh pelaku usaha serta sosialisasi kepada konsumen.

Gambar 1. Penyerahan QRIS kepada Pelaku UMKM





Kendala dan Alternatif Pemecahan Masalah

Dalam pelaksanaan program, mahasiswa KKN menemukan beberapa kendala yang memengaruhi proses penerapan QRIS pada pelaku UMKM.

Tabel 1. Kendala dan Alternatif Pemecahan Masalah

No.	Kendala	Alternatif Pemecahan Masalah
1	Beberapa pelaku UMKM kurang berminat membuat QRIS karena belum merasa membutuhkan layanan tersebut.	Memberikan penjelasan mengenai manfaat QRIS untuk mempermudah transaksi dan mendukung pelayanan kepada konsumen.
2	Beberapa pelaku UMKM tidak memiliki telepon seluler yang mendukung proses pendaftaran dan penggunaan QRIS.	Membantu proses pendaftaran dengan menggunakan telepon seluler milik anggota keluarga pelaku UMKM.

Kendala pertama menunjukkan bahwa penerimaan teknologi pembayaran digital tidak selalu terjadi secara langsung. Sebagian pelaku usaha masih merasa bahwa transaksi tunai telah cukup memenuhi kebutuhan operasional mereka. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya sosialisasi mengenai manfaat penggunaan QRIS dengan memberikan contoh penerapan yang sesuai dengan kebutuhan usaha.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Kendala kedua berkaitan dengan keterbatasan sarana teknologi. Tidak semua pelaku usaha memiliki telepon seluler yang memadai untuk mendukung proses pendaftaran dan penggunaan layanan digital. Sebagai langkah penyelesaian, mahasiswa KKN memberikan bantuan menggunakan perangkat milik anggota keluarga pelaku UMKM. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan perlu memperhatikan kondisi masing-masing mitra. Penerapan teknologi digital tidak cukup dilakukan dengan memberikan informasi, tetapi juga membutuhkan dukungan teknis yang sesuai dengan kemampuan dan fasilitas yang tersedia.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program KKN Kelompok II STTIKOM Insan Unggul berupa sosialisasi dan pendampingan pembuatan QRIS bagi UMKM di Lingkungan Cikebel Bawah, Kelurahan Grogol, Kota Cilegon, telah terlaksana melalui tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi dan pendampingan pada 14 Agustus 2026, pembuatan QRIS pada 17 Agustus 2026, serta penyerahan QRIS pada 21 Agustus 2026. Kegiatan ini berhasil merealisasikan langkah awal digitalisasi sistem pembayaran bagi UMKM setempat melalui pembuatan dan penyerahan fasilitas QRIS. Program juga memberikan pemahaman mengenai manfaat pembayaran digital, terutama dalam mempermudah transaksi, mengurangi kebutuhan uang kembalian, meminimalkan risiko penggunaan uang tunai, serta membantu pencatatan transaksi usaha.

Dalam pelaksanaannya, ditemukan kendala berupa kurangnya minat sebagian pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS dan keterbatasan perangkat telepon seluler yang mendukung proses pendaftaran. Kendala tersebut diatasi melalui pemberian edukasi mengenai manfaat QRIS serta pendampingan menggunakan perangkat telepon seluler milik anggota keluarga. Secara keseluruhan, program pengabdian ini menjadi langkah awal dalam mendukung digitalisasi UMKM di Lingkungan Cikebel Bawah. Untuk meningkatkan keberlanjutan manfaat program, diperlukan pendampingan lanjutan agar QRIS tidak hanya tersedia, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara aktif dalam kegiatan transaksi sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Sepfiani, Putri, L. P., Gunawan, D. I., & Nararya, H. L. (2023). Pendampingan penggunaan QRIS pada UMKM upaya peningkatan produktivitas UMKM di Kota Medan. Nusantara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3(1). https://doi.org/10.55606/nusantara.v3i1.614

Bank Indonesia. (n.d.). Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/qris/default.aspx

Imron, A. (2021). Sosialisasi GNNT melalui instrument pembayaran berbasis QRIS pada UMKM di Kota Serang. J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1(7), 1463–1470. https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i7.549

Mahyuni, L. P., & Setiawan, I. W. A. (2021). Bagaimana QRIS menarik minat UMKM? Sebuah model untuk memahami intensi UMKM menggunakan QRIS. FORUM EKONOMI: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi, 23(4), 735–747. https://doi.org/10.30872/jfor.v23i4.10158

Muditomo, A., & Setyawati, N. (2022). Digital transformation of small medium enterprises: A descriptive analysis of Quick Response Indonesia Standard data. Jambura Equilibrium Journal, 4(2). https://doi.org/10.37479/jej.v4i2.13918

Natasia, L., Nala, A., Fatimah, N. A., & Azlina, R. N. (2024). Sosialisasi dan pendampingan penerapan QRIS sebagai inovasi pembayaran untuk kemajuan UMKM. Digulis: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 2(1). https://doi.org/10.26418/djpkm.v2i1.75074

Nugroho, P. A., Sriwijaya, S. B., Kristianti, T., Apriyanti, R., Amalia, L., Amanda, A., Putri, R. M. A., Putri, J. A., Aulia, N., & Amaliah, A. (2023). Penerapan sistem digitalisasi UMKM melalui QRIS, Google Maps, dan literasi teknologi masyarakat: Pengabdian. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2(1), 346–349. https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i1.5886

Santika, A. Z., Musyaffi, A. M., & Zairin, G. M. (2024). Factors influencing the adoption of QRIS digital payments in MSMEs. Jurnal Akuntansi, Perpajakan dan Auditing, 5(1), 172–187. https://doi.org/10.21009/japa.0501.13

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

p-ISSN 2964-1918
ISSN 2964-1918
9 772964 191001
e-ISSN 2964-237X
ISSN 2964-237X
9 772964 237006