



## JURNAL ABDI INSANI

Volume 11, Nomor 3, September 2024

<http://abdiinsani.unram.ac.id>. e-ISSN : 2828-3155. p-ISSN : 2828-4321



### PENGEMBANGAN SITUS WEB UNTUK PENYEBARAN DAKWAH ORGANISASI PEMUDA PERSATUAN ISLAM BANJARAN

*Developing a Situs web for Digital Preaching for Pemuda Persatuan Islam Banjaran*

**Lukmannul Hakim Firdaus, Asri Maspupah, Sri Ratna Wulan\* , Cholid Fauzi, Wendi Wirasta, Joe Lian Min**

Jurusan Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Bandung

*Jl. Gegerkalong Hilir, Desa Ciwaruga, Bandung, Indonesia*

\*Alamat korespondensi: [sri.ratna@polban.ac.id](mailto:sri.ratna@polban.ac.id)

*(Tanggal Submission: 26 Juli 2024, Tanggal Accepted : 2 September 2024)*

#### Kata Kunci :

*CMS, Website, Penyebaran Dakwah, Pengembangan Perangkat Lunak*

#### Abstrak :

Pemuda Persis, sebagai bagian dari Persatuan Islam, menghadapi tantangan demografi dalam penyebaran dakwah. Masalah utama terletak pada dinamika pembinaan dan partisipasi *member* yang dipengaruhi perubahan karakteristik demografis, geografis, sosial, dan psikologis. Prioritas pengurus saat ini adalah pembinaan masif untuk menciptakan kader berkualitas. Pengurus telah membuat konten dakwah melalui platform YouTube dan Instagram, tetapi cara tersebut belum efektif menjangkau seluruh *member* dengan baik, terlihat dari jumlah *viewer* dari masing-masing platform. Tujuan kegiatan PkM adalah pengembangan situs web kajian Islam sebagai media dakwah untuk *member* Pemuda Persis Banjaran dan masyarakat umum. Pelaksanaan PkM ini terdiri dari tujuh tahapan, yaitu 1) Analisis kebutuhan perangkat lunak; 2) Perancangan perangkat lunak; 3) Implementasi perangkat lunak; 4) Pemasangan dan pengujian perangkat lunak; 5) Sosialisasi dan pelatihan; 6) Pendampingan dan Evaluasi; dan 7) Peluncuran perangkat lunak. Hasil kegiatan PkM adalah sebuah situs web yang terdiri atas Content Management System (CMS) dan portal untuk menampilkan konten dakwah berupa program kajian, artikel dan berita. Terdapat tiga jenis pengguna teridentifikasi, yaitu admin, *member*, dan *non member*. Admin dapat mengelola artikel, halaman, menu, program kajian, dan kategori program kajian. Selain itu, admin juga dapat melihat konten dakwah yang sering diakses *member*. Sementara, *member* dapat mengelola profil, melihat program kajian, artikel khusus *member*. *Non member* hanya dapat melihat artikel, program kajian dan berita. Tingkat kepuasan pengguna aplikasi diukur menggunakan survei System Usability Scale (SUS). Dimana, Skor SUS berada pada angka 79,3 yang menunjukkan bahwa pengguna situs web efektif, efisien, dan memuaskan. Dengan demikian, kegiatan PkM telah berkontribusi menyelesaikan permasalahan mitra dengan baik.



**Key word :**

CMS, Website, Spreading Dakwah, Software Development

**Abstract :**

Pemuda Persis, as a part of the Islamic Union, faces the challenge of a demographic in spreading their dakwah. The main issue is the dynamics of member development and participation influenced by demographic, geographic, social, and psychological changes. The current priority for the management is to focus on comprehensive development to create quality cadres. They have created preaching content on YouTube and Instagram but have not effectively reached all members, as seen from the viewership on each platform. The goal of this Community Service Program (PkM) is to develop an Islamic study website as a platform for study and preaching content for Pemuda Persis Banjaran members and the general public. The PkM consists of seven stages: 1) Software needs analysis; 2) Software design; 3) Software development implementation; 4) Installation and testing of the software; 5) Socialization and training; 6) Assistance and evaluation; 7) Software launch. The result of this PkM is a website with a Content Management System (CMS) and a portal to display the dakwah content such as study programs, articles, and news. Three types of users are identified: admin, registered website members, and non-members. Admin can manage articles, new pages, menus, study programs, and study program categories. Additionally, Admin can also view dakwah content frequently accessed by members. Meanwhile, members can manage profiles and view specific member articles. Non-members can only view articles, study programs, and news. The level of user satisfaction with the application is measured using the System Usability Scale (SUS) survey. The SUS score of 79.3 indicating that the generated website is effective, efficient, and satisfactory. Therefore, it can be concluded that this PkM has significantly contributed well to solving the partner's problem.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7<sup>th</sup> edition) :

Firdaus, L. H., Maspupah, A., Wulan, S. R., Fauzi, C., Wirasta, W., & Min, J. L. (2024). Pengembangan Situs Web Untuk Penyebaran Dakwah Organisasi Pemuda Persatuan Islam Banjaran. *Jurnal Abdi Insani*, 11(3), 665-678. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i3.1779>

## PENDAHULUAN

Pemuda Pesatuan Islam (Persis) adalah sebuah entitas otonom terafiliasi dengan Persatuan Islam sejak tanggal 22 Maret 1936 di Bandung yang mengabdikan dirinya pada bidang pembinaan keimanan, kepemimpinan kader dan dakwah (Admin Pemuda Persis Jabar, 2019). Seiring berjalannya waktu, para aktivis Pemuda Persis semakin bertambah dan mulai membuka cabang di berbagai daerah. Salah satunya, Pemuda Persis Banjaran berdiri sejak tanggal 24 Juni 1965 dengan jumlah anggota saat ini sebanyak 310 orang dan Pimpinan Jama'ah yang tersebar di delapan desa.

Saat ini, Persis menghadapi tantangan signifikan dalam bentuk demografi yang menghampiri setiap aktivitas dakwah dengan serangkaian permasalahan yang harus diatasi. Hasil evaluasi dan temuan yang diperoleh dari masa kepemimpinan sebelumnya menunjukkan bahwa perhatian utama terletak pada dinamika pembinaan dan partisipasi anggota. Perubahan karakteristik anggota yang mencakup dimensi demografis, geografis, sosiologis, dan psikologis cenderung sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal (Pimpinan Cabang Pemuda Persis Banjaran, 2022).

Secara demografis usia, anggota Pemuda Persis Banjaran saat ini telah terjadi pergeseran generasi yang mulai diisi oleh Generasi Z dengan jumlahnya semakin bertambah setiap tahun. Berdasarkan hasil survey kepada mitra, sebanyak 25% anggota Pemuda Persis diisi oleh Generasi Z, sedangkan 75% diisi oleh generasi Milenial. Generasi Z memiliki karakter yang kritis, melek dengan kemajuan media digital, menyukai hal-hal yang baru, multitasking dan selalu ingin berkembang.



Namun, mereka memiliki kekurangan, yaitu individualis, tidak fokus pada satu hal, ingin serba instan, dan sering tidak sabar (Setiadji *et al.*, 2023). Karakter-karakter tersebut melekat pada anggota Pemuda Persis Banjaran, padahal Generasi Z memiliki potensi dan latar belakang yang bagus menjadi aktivis dakwah berkualitas, tetapi minim keterlibatan dalam organisasinya.

Namun, terlepas dari karakteristik anggota Pemuda Persis di atas, Pimpinan Cabang memiliki kewajiban membina anggota Pemuda Persis Banjaran agar menjadi kader mujahid, mujtahid, Mujaddid, ashabun dan hawariyyun Islam. Pada masa periode kepemimpinan saat ini, karakter mujahid menjadi prioritas utama dalam pembangunan karakter kader aktivis. Mujahid adalah seorang muslim yang melakukan jihad atau perjuangan (Ni'mawati *et al.*, 2021) Pada konteks ini, Karakter Pemuda Persis dapat menjadi pribadi yang secara sadar mengikhlaskan diri untuk bersungguh-sungguh dalam memahami, mempelajari dan mengamalkan ajaran Islam dengan istiqomah sebagai pembela dalam mempertahankan kebenarannya. Oleh karena itu, prioritas utama saat ini adalah upaya pembinaan yang bersifat masif dan pemantauan pembinaan dengan cermat. Hal ini penting karena semua anggota harus menerima pembinaan dan informasi yang relevan terkait dengan pengetahuan dan aktivitas anggota Pemuda Persis, dengan tujuan akhir menciptakan kader-kader yang berkualitas.

Untuk memastikan kontinuitas pembinaan yang efektif di tengah berbagai kendala dan kesibukan yang dihadapi, mitra telah berusaha untuk menciptakan konten di platform media digital *mainstream*, seperti YouTube dan Instagram. Hal ini dilakukan karena organisasi belum memiliki sebuah situs web resmi. Namun, salah satu permasalahan yang paling mendesak adalah platform media digital yang telah digunakan belum berhasil menjadi sumber informasi utama bagi anggota Pemuda Persis, apalagi untuk masyarakat secara lebih luas. Sementara, jumlah pengikut dan penonton pada platform tersebut masih minim. Selain itu, mitra belum dapat memetakan dengan baik terkait konten digital berdasarkan karakteristik penontonnya, sehingga digitalisasi konten pembinaan masih berupa kajian di mimbar dan halaqoh. Oleh karena itu, restrukturisasi pengelolaan media digital secara menyeluruh diperlukan agar media digital tersebut dapat berfungsi sebagai alat pembinaan yang efektif bagi anggota.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kami sebagai salah satu tim Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung mengusulkan pengembangan sebuah situs web kajian Islam yang akan berfungsi sebagai media penyebarankonten-konten kajian dan dakwah. Situs web yang dibangun berbasis Content Management System (CMS) yang bertindak sebagai repositori untuk berbagai jenis konten dakwah, termasuk video, audio, dan artikel diyakini dapat menjadi solusi untuk pengelolaan konten informasi dalam mendistribusikan dan mempublikasikan informasi kepada masyarakat melalui media digital (Kurniawan, 2022). Selain itu, CMS dapat diterapkan teknik Search Engine Optimization (SEO) untuk memastikan situs web mudah ditemukan melalui mesin pencari dan meningkatkan trafik jumlah kunjungan (Dewanto *et al.*, 2023; Kurniawan, 2022). Terikat permasalahan pengelolaan media digital, pengembangan aplikasi berbasis web menjadi salah satu alternatif solusi yang memadai. Saat ini, telah banyak media penyebaran dakwah Islami menggunakan sistem informasi berbasis web guna meningkatkan jangkauan informasi, seperti yang telah disebutkan pada beberapa publikasi (Priatna *et al.*, 2022; Purwanto *et al.*, 2017; & Tahir *et al.*, 2020)

Tujuan utama pembangunan situs web pengelolaan media digital Pemuda Persis Banjaran adalah media penyebaran konten dakwah dapat dikelola dan disajikan secara terpusat sehingga pembinaan menjadi lebih mudah. Situs web memiliki konten tertentu yang disediakan khusus untuk anggota Pemuda Persis Banjaran. Pada akhir kegiatan, Tim PkM memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi kepada mitra dalam bentuk Focus Group Discussion (FGD) untuk mempelajari penggunaan CMS dan alat-alat pembuatan konten, seperti *video recorder*, *mic recorder* dan media penyimpanan asset digital.

## METODE KEGIATAN

Waktu, Tempat dan Peserta Kegiatan

Mitra dari kegiatan PkM adalah organisasi otonom Pemuda Persis. Waktu pelaksanaan kegiatan pengembangan situs web dilaksanakan selama 3 bulan dari Juni sampai Agustus 2023. Situs

web dan CMS disosialisasikan pada tanggal 20 Agustus 2023 di kantor organisasi Pemuda Persatuan Islam Banjaran yang berlokasi di Banjaran, Kabupaten Bandung. Sasaran peserta pelatihan adalah pengurus dan kader dakwah Pemuda Persis Banjaran.

#### Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian terbagi menjadi tujuh aktivitas meliputi: (1) Analisis kebutuhan perangkat lunak; (2) Perancangan perangkat lunak; (3) Implementasi perangkat lunak; (4) Pemasangan dan pengujian perangkat lunak; (5) Sosialisasi dan Pelatihan; (6) Pendampingan dan Evaluasi; dan (7) Peluncuran Perangkat Lunak. Ruang lingkup pelaksanaan adalah pengembangan situs web yang terdiri dari Content Management System (CMS) dan portal web sebagai media dakwah dan pembinaan anggota Pemuda Persis Banjaran.

##### 1) Analisis kebutuhan perangkat lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra dalam menyebarkan konten dakwah. Metode yang dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan perangkat lunak adalah survei kebutuhan situs web mitra melalui wawancara dan diskusi bersama mitra. Mitra berperan dalam memberikan informasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun. Luaran aktivitas berupa daftar kebutuhan yang telah disepakati pengusul dan mitra. Kebutuhan tersebut menjadi fitur dalam pengembangan perangkat lunak.

##### 2) Perancangan perangkat lunak

Perancangan perangkat lunak terdiri dari desain antarmuka, alur proses, databased dan arsitektur. Perancangan dan pembangunan situs web dapat menggunakan metode Agile SCRUM (Mahendra & Yanto, 2018). Mitra berperan dalam pemberian saran dan masukan terhadap rancangan perangkat lunak. Luaran aktivitas adalah tersedia artefak dan dokumen teknis perancangan pengembangan perangkat lunak.

##### 3) Implementasi pembuatan perangkat lunak

Implementasi bertujuan untuk mengubah perancangan perangkat lunak ke dalam bentuk kode program. Perangkat lunak yang dibangun berbasis web yang terdiri dari situs web CMS (untuk pengelola) dan situs web portal (untuk pengguna umum). Situs web dapat diterapkan prinsip-prinsip SEO untuk memudahkan pengguna melakukan pencarian di mesin pencari. Mitra berperan sebagai verifikator kesesuaian implementasi fitur dengan rancangan yang dilakukan secara berkala. Luaran aktivitas adalah tersedia fitur-fitur perangkat lunak yang telah berjalan.

##### 4) Pemasangan dan pengujian perangkat lunak

Pada tahapan ini dilakukan pemasangan perangkat lunak pada *cloud server* dan pengujian perangkat lunak dengan melibatkan tim pengusul dan mitra guna memastikan situs web dapat diakses secara publik dan berfungsi sesuai kebutuhan mitra. Mitra bertugas sebagai verifikator produk dengan melakukan User Acceptance Test (UAT), yaitu kegiatan serangkaian pengujian untuk memastikan kesesuaian dan kelayakan fitur (Gordon *et al.*, 2022). Luaran aktivitas adalah tersedia dokumen manual pemasangan perangkat lunak dan dokumen UAT.

##### 5) Sosialisasi dan Pelatihan

Pada tahapan ini terjadi proses serah terima alat dari tim PkM kepada mitra. Alat tersebut adalah perangkat lunak pengelola media digital berbasis web dan pendukung pembuatan konten, seperti seperti video recorder, mic recorder dan media penyimpanan asset digital. Selain itu, tim PkM melakukan kegiatan pelatihan penggunaan alat kepada mitra dengan tujuan agar mitra dapat mengoptimalkan penggunaannya. Sasaran peserta pelatihan adalah tim pengelola konten dakwah dari anggota Pemuda Persis Banjaran. Mitra berperan dalam memberikan penugasan secara resmi (menurut aturan administrasi organisasinya) kepada anggotanya sebagai tim pengelola situs web. Penugasan bertujuan agar tim pengelola dapat mengikuti pelatihan dan menjalankan tugas secara berkelanjutan.

Pelatihan berisi dua materi, yaitu: Materi ke-1 “Sosialisasi Penggunaan CMS” dengan estimasi 1 JP dan Materi ke-2 “Pelatihan Penggunaan dan Pengelolaan Konten CMS” dengan estimasi 3 JP. Tujuan pelatihan ini adalah agar tim pengelola konten dakwah terampil dalam mengelola dan mengoperasikan situs web. Dalam pelatihan, tim pengelola situs web diberikan dokumen manual penggunaan perangkat lunak. Target pelatihan adalah mitra dapat mengoperasikan CMS dan mengelola konten CMS baik berupa teks, audio maupun video dengan menggunakan alat/ fasilitas/ fitur yang telah disediakan. Luran aktivitas adalah tercipta satu buah konten dakwah dan dimuat dalam CMS. Kegiatan pelatihan penggunaan alat dilaksanakan 20 Agustus 2023 di kantor organisasi Pemuda Persatuan Islam Banjaran yang berlokasi di Banjaran, Kabupaten Bandung. Pada akhir Pelatihan, tim PkM melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelaksanaan sosialisasi berdasarkan tiga kriteria, yaitu kualitas narasumber, materi pelatihan, metode pelaksanaan.

Evaluasi pelatihan menggunakan survei kepada peserta pelatihan dengan metode skala likert pada rentang 1 (tidak setuju) – 5 (sangat setuju) untuk setiap pertanyaan kuesioner. Perhitungan tingkat kepuasan menggunakan persamaan 1 yang menunjukkan indeks kepuasan dalam presentase (Maspupah & Wulan, 2021). Nilai total skor bobot tingkat kepuasan pada rumus 1 didapat dari penjumlahan setiap skor jawaban berdasarkan bobot sesuai dengan nilai rentang jawaban yang dipilih. Selanjutnya indeks kepuasan akan dipetakan ke dalam empat kategori tingkat kepuasan yang ditunjukkan pada Tabel 1.

$$\text{Indeks Kepuasan (\%)} = \frac{\text{Total Skor Bobot Tingkat Kepuasan}}{\text{Skor Kepuasan Tertinggi}} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Tabel 1. Kategori Mutu Tingkat Kepuasan (Asfary, 2018)

| No | Kategori               | Nilai Indeks Kepuasan (%) |
|----|------------------------|---------------------------|
| 1. | Sangat Tidak Memuaskan | 0 – 34                    |
| 2. | Tidak Memuaskan        | 35 – 50                   |
| 3. | Kurang Memuaskan       | 51 – 65                   |
| 4. | Memuaskan              | 66 – 80                   |
| 5. | Sangat Memuaskan       | 81 - 100                  |

#### 6) Pendampingan dan Evaluasi

Kegiatan pendampingan dan evaluasi dilakukan selama satu bulan, terhitung semenjak pelatihan terlaksana, dengan tujuan untuk mengevaluasi kinerja CMS dan produktivitas pembuatan konten. Media pendampingan penggunaan aplikasi dilakukan melalui platform WhatsApp. Mitra berperan sebagai pengguna dalam pembuatan dan pengisian konten CMS secara berkala. Target konten dakwah yang dibuat selama pendampingan adalah minimal terdapat tiga buah konten dakwah dalam bentuk video dan atau teks yang sudah terpublikasi di CMS. Pada akhir masa pendampingan, tim PkM melakukan survei System Usability Scale (SUS) untuk mengukur *usability* perangkat lunak menurut dari sudut pandang subyektif pengguna (Aprilia *et al.*, 2015). Luaran aktivitas adalah hasil pengukuran SUS perangkat lunak pengelolaan media digital berbasis web.

#### 7) Peluncuran Perangkat Lunak

Setelah kinerja perangkat lunak cukup stabil digunakan oleh pengguna akhir, peluncuran perangkat lunak pengelolaan media digital Pemuda Persis Banjaran dilakukan yang terlaksana pada tanggal 7 Oktober 2023. Tujuan peluncuran perangkat lunak adalah peresmian portal dakwah Pemuda Persis Banjaran kepada anggota dan masyarakat secara luas. Harapannya, kegiatan peluncuran perangkat lunak dapat membantu promosikan situs web kajian Islam mitra sehingga portal dapat dikenal dan dapat meningkatkan jumlah kunjungan pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Kebutuhan dan Perancangan

Kebutuhan perangkat lunak digunakan sebagai dasar acuan pembuatan perangkat lunak agar perangkat lunak dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan Mitra. Sebanyak 14 kebutuhan telah disepakati tim pengembang dan mitra. Daftar kebutuhan tersebut dijelaskan di bawah ini.

1. Perangkat lunak yang dibangun berupa sebuah Situs web yang diberi nama Al-Huzmah.
2. Situs web terdiri dari dua bagian, yaitu situs web Content Management System (CMS) dan situs web Portal. CMS merupakan perangkat lunak memiliki kemampuan untuk menambahkan dan mengubah konten oleh pengguna tanpa memerlukan bantuan pengembang perangkat lunak (Achmad, 2016).
3. Situs web CMS hanya dapat diakses oleh Pengelola Organisasi.
4. Pengelola organisasi dapat menambahkan data *member* yang diperbolehkan mendaftar dengan jenis akun *Member* Persis Banjaran, yang memuat data NPA (Nomor Pokok *Member*), Nama *Member* dan Tanggal Lahir.
5. Pengelola organisasi dapat mengelola konten berupa Berita dan Kajian. Pengelolaan berupa penambahan, pengeditan, penghapusan dan pengaturan visibilitas konten (*private* atau publik).
6. Konten kajian yang dapat dikelola berupa artikel teks, video dakwah, kajian singkat, dan infografis.
7. Pada kontend dakwah dalam bentuk video, kajian singkat dan infografis, konten berasal dari *embed link* media sosial, seperti YouTube dan Instagram.
8. Pengelola organisasi dapat mengatur tata letak menu.
9. Pengelola organisasi dapat melakukan pratinjau terkait konten yang telah dibuat.
10. Pengelola organisasi dapat melihat daftar seluruh pengguna yang melakukan registrasi.
11. Pengelola organisasi dapat melakukan *suspend* dan reset akun pengguna dengan kondisi yang disepakati organisasi.
12. Situs web portal dapat diakses oleh pengunjung secara umum baik yang memiliki akun maupun tidak memiliki akun. Bagi pengguna yang memiliki akun dapat mengakses konten-konten kajian khusus yang berkaitan dengan konten pembinaan Pemuda Persis.
13. Pengunjung dapat membuat akun atau registrasi untuk mengakses konten khusus. Terdapat dua jenis akun pengguna yang dapat mengakses portal yaitu: *Member* Persis Banjaran dan masyarakat umum.
14. Pengunjung Portal dapat melakukan pencarian berita dan kajian
15. Seluruh Pengguna dapat mengakses situs web melalui *smartphone (mobile friendly)*.

Berdasarkan hasil analisis di atas, situs web pengelolaan media digital Pemuda Persis Banjaran memiliki 16 fitur dan tiga aktor yang digambarkan dalam Use Case Diagram (Gambar 1). Aktor yang terlibat adalah Admin, Anggota Pemuda Persis dan Masyarakat Umum. Penjelasan aktor ditunjukkan pada Tabel 2. Admin dapat mengelola berita, artikel, halaman baru, menu, program kajian, dan kategori program kajian. Selain itu, Admin dapat melihat kajian dan program yang sering diakses oleh Anggota Pemuda Persis. Sementara, Anggota Pemuda Persis dapat mengelola profil anggota, melihat program khusus anggota, melihat artikel khusus anggota, melihat artikel, program kajian dan berita. Disisi lain, Masyarakat Umum hanya dapat melihat artikel, program kajian dan berita.

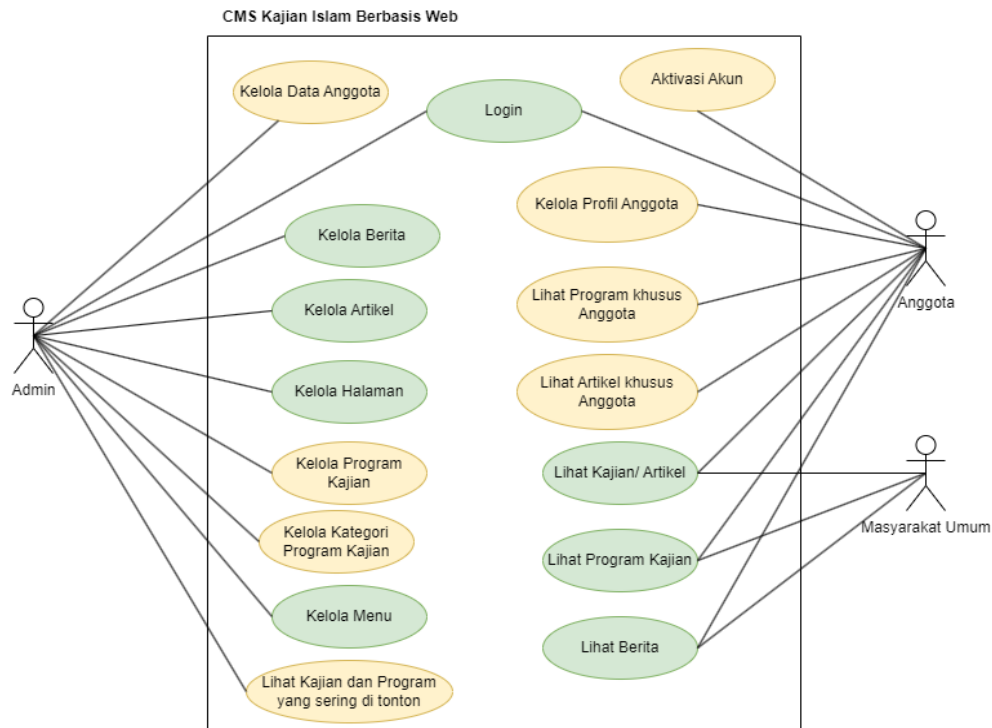
Tabel 2. Jenis Pengguna CMS dan Portal Al-Huzmah

| No | Jenis Pengguna        | Penjelasan   |
|----|-----------------------|--|
| 1. | Admin                 | Admin merupakan Anggota Pemuda Persis Banjaran yang ditugaskan oleh Pimpinan Cabang Pemuda Persis Banjaran untuk mengelola CMS Al Huzmah.  |
| 2. | Anggota Pemuda Persis | Pengguna yang terdaftar di website Al Huzmah sebagai Anggota Pemuda Persis Banjaran. Pengguna ini berhak mendapatkan akses privat untuk konten-konten tertentu yang berkaitan dengan konten pembinaan Pemuda Persis. |

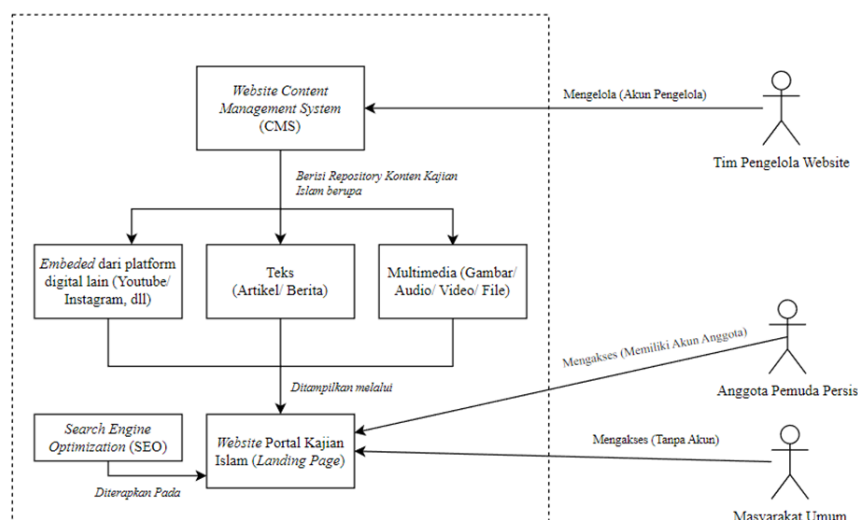


- |                    |  |
|--------------------|--|
| 3. Masyarakat Umum | Pengguna umum yang tidak terdaftar secara khusus, tetapi pengguna dapat menikmati layanan-layanan konten kajian di Portal AI Huzmah. |
|--------------------|--|

Secara umum, situs web berisi repositori konten kajian islam yang terdiri dari artikel teks, multimedia (Gambar, Audio, Video File) dan informasi yang ditampilkan dari hasil embed media platform digital lain. Setiap konten kajian akan disisipi kata kunci yang digunakan dalam praktik *Search Engine Optimization* (SEO). Kemudian, setiap konten kajian yang berhasil dibuat dapat dilihat pada portal kajian. Ilustrasi gambaran IPTEK tentang produk ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Diagram Use Case CMS dan Portal AI-Huzmah



Gambar 2. Gambaran IPTEK Produk Situs Web Pengelolaan Media Digital Pemuda Persis

### Hasil Pengembangan Perangkat Lunak

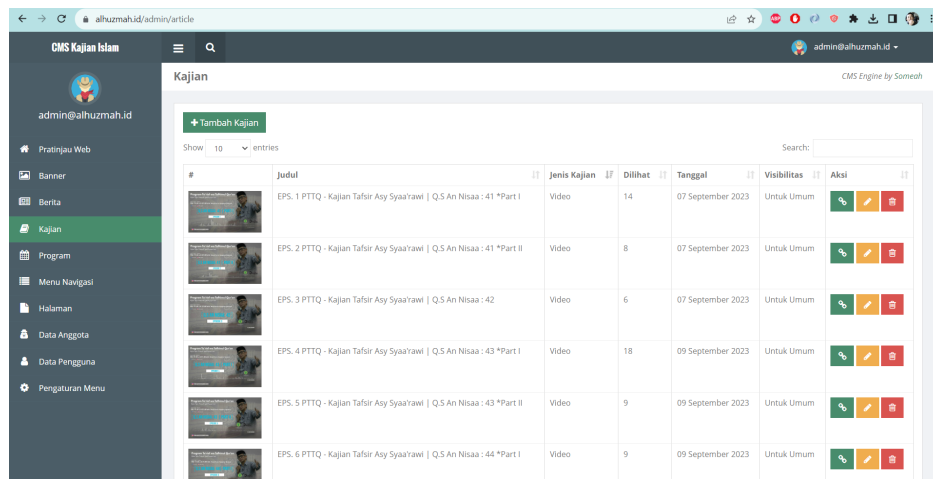
Situs web pengelolaan media digital Pemuda Persis terdiri dari Content Management System (CMS) dan Portal. CMS digunakan untuk mengelola konten kajian keislaman, sedangkan Portal digunakan sebagai etalase konten-konten dakwah yang telah dikelola dari CMS. Pengurus organisasi bertanggung jawab dalam mengelola konten terkait program pembinaan anggota Pemuda Persis,

kajian dakwah, berita dan artikel keislaman. Dengan demikian, anggota mendapatkan informasi terbaru berupa kajian, berita keislaman dan program pembinaan kepemudaan di lingkungan Pemuda Persis Banjaran dengan melalui satu portal saja. Selanjutnya, situs web tersebut diberi nama Al-Huzmah.

Situs web Al Huzmah dirancang agar dapat berjalan pada versi terbaru dari browser Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge pada sistem operasi Windows, Mac, iOS dan Android. Saat ini, situs web sudah dapat diakses secara publik melalui browser. CMS Al Huzmah dapat diakses melalui tautan <https://alhuzmah.id/>. Sementara, Portal Al Huzmah dapat diakses melalui tautan <https://alhuzmah.id/login>. Contoh tampilan portal dapat dilihat pada Gambar 3, sedangkan contoh tampilan CMS dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Halaman Utama Portal Al Huzmah



Gambar 4. Halaman Kelola Kajian di CMS Al Huzmah

### Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan

Sosialisasi dan Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2023 di Kantor Bersama PC Persis Banjaran. Kegiatan pelatihan dihadiri 15 peserta yang terdiri dari anggota Lembaga Media Dakwah Al-Huzmah dan utusan dari Pemuda Persis Banjaran. Pada akhir pelatihan, konten dakwah yang dikelola dalam CMS dapat dimuat pada portal web dan diakses oleh masyarakat umum (tanpa menggunakan akun member) dan anggota persis (menggunakan akun member). Dokumentasi kegiatan sosialisasi dan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 5. Selanjutnya, proses serah terima situs web Al-Huzmah dilakukan yang ditunjukkan pada Gambar 6.





Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan



Gambar 6. Serah Terima Situs Web Pengelolaan Media Digital Pemuda Persis

### Keberhasilan Kegiatan

Pengukuran keberhasilan kegiatan PkM dilakukan dengan dua cara, yaitu evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dan evaluasi kesesuaian menggunakan produk PkM dengan kebutuhan mitra.

#### 1) Evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan

Setelah kegiatan pelatihan selesai, proses evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan guna mengetahui kepuasan pengguna terhadap kualitas narasumber, materi pelatihan, dan metode pelaksanaan. Evaluasi dilakukan dengan membagikan angket kuesioner melalui media online (Gform). Pertanyaan kuesioner bersifat tertutup yang berupa pertanyaan persetujuan dengan opsi jawaban 1 (Tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (Cukup Setuju), 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju). Pertanyaan kuesioner ditunjukkan pada Tabel 3, sedangkan hasil kepuasan pengguna ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Kepuasan Penyelenggara Pelatihan

| No | Pertanyaan  | Aspek Kepuasan            |
|----|---|---------------------------|
| 1. | Narasumber menguasai materi yang disampaikan.                         | Kualitas Narasumber       |
| 2. | Narasumber memberikan kesempatan tanya-jawab.                         | Kualitas Narasumber       |
| 3. | Narasumber menyajikan materinya dengan jelas dan berurutan.           | Kualitas Narasumber       |
| 4. | Narasumber memiliki kemampuan komunikasi secara lisan dengan peserta. | Kualitas Narasumber       |
| 5. | Narasumber dapat menjawab pertanyaan peserta dengan baik.             | Kualitas Narasumber       |
| 6. | Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta                      | Kualitas Materi Pelatihan |
| 7. | Materi pelatihan dapat diterima dan diterapkan dengan mudah           | Kualitas Materi Pelatihan |
| 8. | Materi pelatihan disampaikan dengan urut dan sistematisanya jelas     | Kualitas Materi Pelatihan |
| 9. | Materi sesuai topik pelatihan   | Kualitas Materi Pelatihan |

| No  | Pertanyaan  | Aspek Kepuasan            |
|-----|---|---------------------------|
| 10. | Terdapat contoh kasus untuk mengasah kemampuan peserta menyerap materi                | Kualitas Materi Pelatihan |
| 11. | Metode pelatihan sesuai dengan materi.  | Metode Pelatihan          |
| 12. | Metode membantu penyerapan materi oleh peserta.                                       | Metode Pelatihan          |
| 13. | Metode pelatihan mendukung peserta lebih proaktif.                                    | Metode Pelatihan          |
| 14. | Terdapat simulasi pemecahan masalah.  | Metode Pelatihan          |
| 15. | Evaluasi kemampuan dan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan.             | Metode Pelatihan          |
| 16. | Tim penyelenggara memiliki reputasi yang baik.  | Penyelenggara Kegiatan    |
| 17. | Program pelatihan sesuai dengan kurikulum sebagai penguatan kompetensi peserta didik. | Penyelenggara Kegiatan    |
| 18. | Isi Pelatihan jelas dan terarah.  | Penyelenggara Kegiatan    |

Tabel 4. Hasil Evaluasi Kepuasan Penyelenggara Pelatihan (n=15)

| No | Jenis Pengguna            | Skor Kepuasan | Tingkat Kepuasan |
|----|---------------------------|---------------|------------------|
| 1. | Kualitas Narasumber       | 97,78%        | Sangat Memuaskan |
| 2. | Kualitas Materi Pelatihan | 99,11%        | Sangat Memuaskan |
| 3. | Metode Pelatihan          | 98,22%        | Sangat Memuaskan |
| 4. | Penyelenggara Kegiatan    | 100%          | Sangat Memuaskan |

Berdasarkan hasil kepuasan pada Tabel 4, peserta pelatihan menilai bahwa pelaksanaan pelatihan telah terselenggara dengan sangat baik. Hal ini terlihat pada setiap komponen pelatihan (narasumber, materi pelatihan, metode pelatihan dan penyelenggara kegiatan) memiliki skor kepuasan berada di atas 90% dengan tingkat kepuasan “Sangat Memuaskan”.

## 2) Evaluasi kesesuaian penggunaan produk PkM dengan kebutuhan mitra

System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut dari sudut pandang subyektif pengguna (Aprilia *et al.*, 2015). Pengujian usability dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah situs web memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna. Sistem Usability Scale (SUS) diperkenalkan oleh Brooke pada tahun 1996 sebagai alat pengukuran kegunaan yang sederhana dan cepat.

SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang ditunjukkan pada Tabel 5 dengan masing-masing pertanyaan memiliki lima pilihan jawaban berbasis skala Likert dalam bobot 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju) (Brooke, 1996). Perhitungan SUS diberikan dalam bentuk skor yang mudah dipahami, dengan rentang nilai antara 0 hingga 100, di mana semakin tinggi skor menunjukkan tingkat kegunaan yang lebih baik (Brooke, 1996). Rumus perhitungan skor SUS ditunjukkan pada persamaan 1

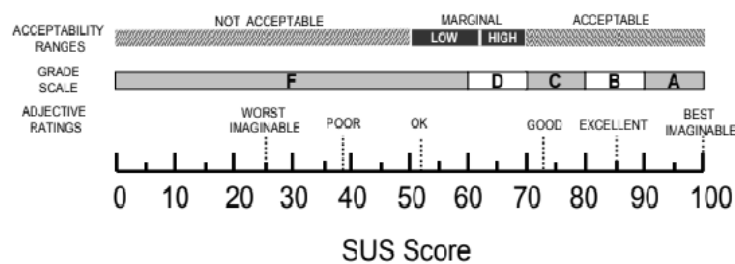
$$Skor_{SUS} = ((R1-1) + (5-R2) + (R3-1) + (5-R4) + (R5-1) + (5-R6) + (R7-1) + (5-R8) + (R9-1) + (5-R10)) * 2.5 \dots\dots\dots (1)$$

R pada rumus menjelaskan item pertanyaan yang akan ditanyakan kepada pengguna. Setiap item pertanyaan memiliki nilai kontribusi yang berkisar antara 0 hingga 4. Pada item pertanyaan satu, tiga, lima, tujuh dan sembilan memiliki nilai kontribusi dengan nilai skala dikurangi satu. Sementara, item pertanyaan dua, empat, enam, delapan dan 10 memiliki nilai kontribusi dengan lima dikurangi nilai skala. Hasil jumlah kontribusi skor dikalikan dengan 2.5 untuk menghasilkan nilai keseluruhan dalam pengukuran usability sistem.

Tabel 5. Daftar Pertanyaan System Usability Scale untuk Website Al Huzmah (Aprilia *et al.*, 2015)

| Kode | Penjelasan   |
|------|--|
| R1   | Saya akan sering menggunakan/mengunjungi situs ini   |
| R2   | Saya menilai situs ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu)                 |
| R3   | Saya menilai situs ini mudah dijelajahi  |
| R4   | Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan/menjelajahi situs ini                      |
| R5   | Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan pada situs ini dirancang dan disiapkan dengan baik |
| R6   | Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada situs ini                                     |
| R7   | Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan/menjelajahi situs ini dengan cepat       |
| R8   | Saya menilai situs ini sangat rumit untuk dijelajahi   |
| R9   | Saya merasa sangat percaya diri menjelajahi situs ini  |
| R10  | Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menjelajahi situs ini dengan baik           |

Selanjutnya, skor SUS dipetakan ke dalam rating sifat yang menunjukkan tingkat penerimaan pengguna (Bangor *et al.*, 2009). Ketentuan tingkatan penerimaan tersebut dibagi menjadi lima kategori, yaitu Grade A, B, C, D dan E, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Tingkat Penerimaan Pengguna (Bangor *et al.*, 2009)

Tim PkM menyebarkan survei *System Usability Scale* (SUS) kepada Mitra melalui Google Form yang telah disebarluaskan melalui Grup WhatsApp. Tanggapan yang diperoleh adalah sebanyak 33 responden yang berasal dari 11 Pimpinan Jama'ah. Hasil penilaian skor SUS untuk setiap responden ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Skor SUS

| Responden | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | Skor SUS |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----------|
| 1         | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 75       |
| 2         | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2   | 87.5     |
| 3         | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 100      |
| 4         | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 100      |
| 5         | 5  | 1  | 5  | 3  | 5  | 1  | 5  | 3  | 5  | 3   | 85       |
| 6         | 3  | 3  | 4  | 1  | 3  | 1  | 3  | 3  | 4  | 2   | 67.5     |
| 7         | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2   | 90       |
| 8         | 4  | 2  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3   | 60       |
| 9         | 5  | 1  | 5  | 5  | 5  | 3  | 3  | 1  | 5  | 5   | 70       |
| 10        | 5  | 4  | 5  | 3  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 2   | 82.5     |
| 11        | 4  | 2  | 4  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  | 4  | 3   | 67.5     |
| 12        | 3  | 3  | 4  | 1  | 5  | 3  | 3  | 3  | 4  | 2   | 67.5     |
| 13        | 3  | 1  | 5  | 2  | 1  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2   | 75       |
| 14        | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2  | 4  | 3   | 82.5     |
| 15        | 5  | 1  | 5  | 3  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 95       |
| 16        | 5  | 1  | 5  | 3  | 5  | 3  | 3  | 3  | 5  | 5   | 70       |

| Responden          | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | Skor SUS |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----------|
| 17                 | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 100      |
| 18                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 50       |
| 19                 | 5  | 2  | 5  | 4  | 5  | 3  | 5  | 2  | 5  | 3   | 77.5     |
| 20                 | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 2  | 5  | 2  | 5  | 4   | 82.5     |
| 21                 | 5  | 1  | 5  | 3  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 4   | 87.5     |
| 22                 | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 3   | 70       |
| 23                 | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 2   | 72.5     |
| 24                 | 5  | 1  | 3  | 1  | 5  | 3  | 5  | 1  | 5  | 3   | 85       |
| 25                 | 4  | 2  | 4  | 1  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 77.5     |
| 26                 | 3  | 1  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 75       |
| 27                 | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 5   | 87.5     |
| 28                 | 4  | 3  | 5  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2  | 3  | 1   | 70       |
| 29                 | 4  | 2  | 4  | 2  | 5  | 1  | 4  | 1  | 3  | 4   | 75       |
| 30                 | 4  | 1  | 4  | 1  | 4  | 3  | 4  | 2  | 5  | 1   | 82.5     |
| 31                 | 3  | 2  | 5  | 3  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 3   | 82.5     |
| 32                 | 4  | 2  | 4  | 4  | 5  | 2  | 4  | 2  | 4  | 3   | 70       |
| 33                 | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 100      |
| Rata-rata Skor SUS |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 79,3     |

Skor SUS dapat mencerminkan tingkat penerimaan yang dipersepsikan oleh pengguna. Agar termasuk ke dalam kategori *Acceptable*, skor SUS harus memiliki nilai lebih dari 70 (Brooke, 2013) Hasil perhitungan Skor SUS situs web Al Huzmah menunjukkan nilai rata-rata Skor SUS sebesar 79,3 dengan tingkat penerimaan pengguna berada pada grade Good (70-80). Hasil tersebut menggambarkan bahwa secara penilaian subjektif pengguna, situs web Al Huzmah efektif, efisien dan memuaskan bagi pengguna.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PkM berupa pengembangan perangkat lunak yang menghasilkan produk situs web pengelolaan media digital Pemuda Persis. Situs web tersebut berfungsi sebagai etalase penyajian konten dakwah. Kegiatan tersebut dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu pengembangan perangkat lunak, pelatihan dan pendampingan penggunaan perangkat lunak serta peluncuran perangkat lunak. Produk yang dihasilkan memiliki *Content Management System* (CMS) yang berfungsi sebagai repositori konten yang dakwah baik berupa video, audio, artikel maupun konten lainnya. Situs web Portal telah diterapkan *Search Engine Optimization* (SEO) yang memungkinkan konten di dalam situs web mudah ditemukan di mesin pencari. Melalui CMS, konten dakwah dapat dikelola dan disajikan dalam satu tempat sehingga memudahkan dalam pengelolannya. Selain itu, mitra telah dilatih dan difasilitasi alat penunjang pembuatan konten dakwah. Pelatihan bertujuan untuk meningkatkan SDM mitra agar mampu membuat konten yang berkualitas. Kegiatan pendampingan dilakukan guna mengukur tingkat penerimaan situs web oleh pengguna. Pengukuran tingkat penerimaan pengguna menggunakan pengukuran *System Usability Scale* (SUS) dengan hasil pengukuran SUS menunjukkan 79,3 yang berada pada tingkat *Acceptable System* dan tingkat penerimaan pada grade Good. Dengan demikian, pengguna secara subjektif menganggap situs web Al Huzmah efektif, efisien, dan memuaskan.

Saran yang dapat diberikan pada masa akan datang adalah perlu dilakukan pendampingan lanjutan kepada mitra paling tidak selama 6 bulan ke depan untuk melihat peningkatan pembuatan konten dan peningkatan pengunjung. Fitur SEO telah diterapkan, tetapi peningkatan jumlah pengunjung belum dapat diukur dalam waktu dekat. Oleh karena itu, pembuatan konten dengan teknik *copywriting* yang tepat perlu diruntinkan, sehingga peningkatan Jumlah pengunjung dapat teras dengan menaikkan ranking web di mesin pencari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A. (2016). Studi Content Management System (Cms) Dan Pembuatan Web Edukasi Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Ft Unm. *D'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 6(1).
- Admin Pemuda Persis Jabar. (2019). *Sejarah Pemuda Persis*. Pemuda Persis Jabar. <https://pemudapersisjabar.org/page/profil/sejarah-pemuda-persis>
- Aprilia, I., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi (IPTEKOM)*, 17(1), 31–38.
- Asfary, O. R. (2018). *Analisis Kepuasan Pelanggan Menggunakan Pendekatan Importance Performance Analysis Dan Customer Satisfaction Index (Studi kasus pada Puskesmas Pakem Yogyakarta)* [Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/6757>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123. <https://uxpajournal.org/determining-what-individual-sus-scores-mean-adding-an-adjective-rating-scale/>
- Brooke, J. (1996). Sus: a “quick and dirty” usability. In *Usability evaluation in industry* (Vol. 189, Issue 3, pp. 189–194). Taylor & Francis.
- Brooke, J. (2013). SUS: a Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29–40. <https://doi.org/https://dl.acm.org/doi/10.5555/2817912.2817913>
- Dewanto, B. F., Febrian, M. H. P., Amir, M. R., & Prawira, I. F. A. (2023). Penerapan SEO Dalam Strategi Pemasaran Perusahaan. *Jurnal Maneksi*, 12(4), 709–715. <https://doi.org/https://doi.org/10.31959/jm.v12i4.1900>
- Gordon, S., Crager, J., Howry, C., Barsdorf, A. I., Cohen, J., Crescioni, M., Dahya, B., Delong, P., Knaus, C., Reasner, D. S., Vallow, S., Zarzar, K., & Eremenco, S. (2022). Best Practice Recommendations: User Acceptance Testing for Systems Designed to Collect Clinical Outcome Assessment Data Electronically. *Therapeutic Innovation & Regulatory Science*, 56(3), 442–453. <https://doi.org/10.1007/s43441-021-00363-z>
- Kurniawan, E. (2022). Pengembangan Content Management System Sebagai Media Informasi Di Masa Pandemi : Studi Kasus Di Perpustakaan Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (JIPI)*, 7(1), 19–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/jipi.v7i1.10067>
- Mahendra, I., & Yanto, D. T. E. (2018). Agile Development Methods Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web (Studi Kasus: Bank Bri Unit Kolonel Sugiono). *J. Teknol. Dan Open Source*, 1(2), 13–24.
- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 8(6), 439–447. <https://doi.org/https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>
- Ni'mawati, R. U., & Arifin, B. S. (2021). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Universitas Islam Bandung. *Al Mubin Islamic Scientific Journal*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.51192/almubin.v4i2.131>
- Pimpinan Cabang Pemuda Persis Banjaran. (2022). *Laporan Pertanggungjawaban PC Pemuda Persis Banjaran Masa Jihad 2019-2022*.
- Priatna, A., Maulana, Y. A., & Andriyan, F. D. (2022). Aplikasi Dakwah Berbasis Web Pada Komunitas Kajian Remaja Muslim Menggunakan Rational Unified Process. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 5(2), 134–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.53513/jsk.v5i2.5640>
- Purwanto, Y., Taufik, M., & Jatnika, A. W. (2017). Peran Teknologi Informasi Dalam Perkembangan Dakwah Mahasiswa. *Jurnal Sositologi*, 16(17), 94–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.1.8>

- Setiadji, R. A. A., Kusumaningtyas, S., & Juniarti, J. E. (2023). Persepsi Milenial terhadap Stereotipe Gen Z. *Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 103–113. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/786>
- Tahir, H., Tang, S., & Saifullah. (2020). Peranan Dakwah Dalam Media Website Dan Pengaruhnya Di Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Administrasi*, 8(3), 10–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.55678/jia.v8i3.272>