

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI



PELATIHAN DESAIN WEB BAGI REMAJA
SMTPI JEMAAT GPM KUSU-KUSU SEREH

Oleh:

1. Jermias V. Manuhutu, M.T.I
2. Yoakhina N. Makaruku, M.Kom
3. Juan Eraldo Salamena
4. Jenifer Gabriela Neyte
5. Andi Simon Ferdinandus
6. Riko Gofierd De Fretes

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON
2023

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Desain Web Bagi Remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh
2. Skema Pengabdian : Mandiri
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Jermias V. Manuhutu, M.T.I
 - b. NIDN : 8958180023
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli/IIIc
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. No. Hp : 081251842785
 - f. Email : jery.ichigo.manuhutu@gmail.com
 - g. ID Sinta : 6858804
- Anggota
 - a. Nama Lengkap : Yoakhina N. Makaruku, M.Kom
 - b. NIDN : 8968180023
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli/IIId
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. Email : y.n.makaruku@gmail.com
 - f. ID Sinta : 6858356
4. Jumlah Mahasiswa yang Terlibat : 4 orang
5. Nama Mitra : Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh Sektor Nazareth
6. Biaya yang Diusulkan : Rp. 1.500.0000,-
7. Total Biaya Keseluruhan : Rp. 1.500.0000,-

Ambon, 17 Juni 2024

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat IAKN Ambon



Dr. Herly J. Lesilolo, M.Pd
NIP. 197101231998032002

Ketua Tim Pelaksana



Jermias V. Manuhutu, M.T.I
NIP. 198602072009121007

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "Pelatihan Desain Web bagi Remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh" bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis remaja gereja dalam bidang desain web, khususnya menggunakan aplikasi Figma. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa meskipun para remaja sudah terbiasa menggunakan internet, mereka masih sebatas sebagai pengguna pasif dan belum memahami konsep dasar desain serta teknologi web. Melalui metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung, peserta diperkenalkan pada komponen dasar desain web seperti struktur, visual, dan konten, serta penggunaan Figma sebagai alat desain kolaboratif berbasis cloud. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta menunjukkan antusiasme tinggi, mampu memahami materi, dan berhasil mempraktikkan desain web sederhana. Pelatihan ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan teknis peserta, tetapi juga membuka peluang bagi kontribusi aktif mereka dalam pengembangan media digital gereja. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan perlunya pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan agar keterampilan dan kreativitas remaja dapat terus diasah dan dimanfaatkan secara optimal.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan penyertaan-Nya, sehingga kegiatan Pelatihan Desain Web bagi Remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk membekali generasi muda gereja dengan keterampilan di bidang desain web, sebagai salah satu kompetensi penting dalam menghadapi tantangan era digital saat ini. Pelatihan ini dirancang untuk mendorong remaja agar tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi mampu menjadi kreator yang berkontribusi aktif dalam pengembangan media digital gereja. Dengan menggunakan aplikasi Figma sebagai alat utama, peserta diperkenalkan pada konsep dasar desain web, serta didorong untuk mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis dalam menciptakan desain situs yang fungsional dan menarik.

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material, dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih secara khusus kami sampaikan kepada para remaja peserta pelatihan yang telah menunjukkan semangat belajar dan partisipasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Semoga kegiatan ini dapat menjadi langkah awal yang positif dalam mengembangkan potensi remaja gereja, serta menjadi kontribusi nyata dalam membangun generasi muda yang kreatif, mandiri, dan siap menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.

Ambon, 17 Juni 2024

Tim Pelaksana PkM

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
RINGKASAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.1. Latar Belakang.....	6
1.2. Analisis Situasi	7
1.3. Identifikasi Masalah	7
1.4. Solusi Permasalahan	8
1.5. Tujuan.....	8
1.6. Manfaat Kegiatan	8
BAB II METODE PELAKSANAAN	9
2.1. Kerangka Pemecahan Masalah	9
2.2. Metode Pelaksanaan Kegiatan.....	9
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	11
3.1. Hasil Kegiatan	11
3.2. Pembahasan.....	12
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	13
4.1. Kesimpulan.....	13
4.2. Saran	13
DAFTAR PUSTAKA.....	14
LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN	15