

**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](mailto: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](mailto: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

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

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Menurut data dari Statista (2021), lebih dari 4,9 miliar orang di seluruh dunia menggunakan internet, dan angka ini terus meningkat setiap tahun. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan situs web yang menarik dan fungsional sangat dibutuhkan, baik untuk bisnis maupun organisasi non-profit, termasuk gereja.

Desain web adalah proses perencanaan dan penciptaan situs web. Desain web meliputi berbagai aspek, termasuk tata letak, konten, grafik, dan interaktivitas. Dalam konteks gereja, desain web yang baik sangat penting untuk menarik perhatian pengunjung dan menyampaikan informasi dengan jelas. Pentingnya desain web tidak hanya terletak pada estetika, tetapi juga pada pengalaman pengguna (user experience) yang dihasilkan. Komponen dasar dari desain web meliputi struktur, visual, dan konten. Struktur situs web mencakup pengorganisasian informasi dan navigasi yang memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka cari. Visual mencakup elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, dan gambar yang digunakan untuk menarik perhatian pengunjung. Konten, di sisi lain, adalah informasi yang disampaikan melalui situs web, yang harus relevan dan menarik bagi audiens.

Figma adalah alat desain berbasis cloud yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dalam proyek desain secara real-time. Alat ini telah menjadi pilihan populer di kalangan desainer karena kemudahan penggunaan dan fitur kolaboratifnya. Figma telah mengubah cara tim desain bekerja dengan memungkinkan mereka untuk berkolaborasi tanpa batasan geografis, yang sangat penting di era kerja jarak jauh saat ini. Fitur utama Figma mencakup prototyping, desain responsif, dan kemampuan untuk mengintegrasikan dengan alat lain seperti Slack dan JIRA. Dengan prototyping, pengguna dapat membuat model interaktif dari situs web yang sedang mereka desain, sehingga memudahkan dalam menguji dan mengevaluasi pengalaman pengguna. Desain responsif memungkinkan situs web untuk tampil dengan baik di berbagai perangkat, dari desktop hingga smartphone, yang semakin penting mengingat statistik penggunaan perangkat mobile yang terus meningkat.

Keunggulan Figma dibandingkan alat desain lainnya terletak pada kemudahan akses dan kolaborasi. Sebagai alat berbasis cloud, Figma dapat diakses dari mana saja dengan koneksi

internet, sehingga memudahkan remaja yang mungkin tidak memiliki perangkat keras yang kuat untuk menjalankan perangkat lunak desain berat.

Remaja gereja memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan komunitas. Mereka adalah generasi penerus yang berpotensi membawa inovasi dan ide-ide segar ke dalam kegiatan gereja. Remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh merupakan salah satu dari remaja gereja di wilayah Gereja Protestan Maluku yang sangat aktif dalam kegiatan gereja. Mereka sangat fasih dalam menggunakan internet. Akan tetapi mereka hanya sebagai pengguna pasif dan bukan pengguna aktif. Mereka belum memahami tentang desain dan teknologi web. Selain itu banyak dari mereka yang merasa kurang percaya diri dalam ketrampilan teknis mereka. Hal inilah yang mendorong Tim Pelaksana melakukan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang desain web bagi anak remaja.

## **1.2. Analisis Situasi**

Remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh dalam kesehariannya sangat aktif menggunakan internet. Mereka menggunakan internet untuk mengerjakan tugas sekolah, media sosial, bermain game atau sekedar mendapatkan informasi terkini terkait isu-isu yang berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sudah sangat fasih dalam menggunakan teknologi. Akan tetapi disisi lain mereka hanya menjadi pengguna pasif dari teknologi yang berkembang. Mereka belum mengetahui dan memahami tentang desain dan teknologi web yang selama ini mereka gunakan. Untuk itu penting sekali untuk mengenalkan tentang desain dan teknologi web kepada mereka sehingga dapat meningkatkan ketrampilan teknis mereka yang sangat dibutuhkan dalam era digital saat ini.

## **1.3. Identifikasi Masalah**

Banyak remaja gereja termasuk remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh yang merasa tidak percaya diri dengan ketrampilan teknis mereka, sehingga hal ini menghambat proses belajar mereka. Keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan yang berkualitas juga menjadi kendala bagi remaja SMTPI Jemaat Kusu-Kusu Sereh. Hal ini dapat menyebabkan ketidakmampuan remaja untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia digital. Pelatihan desain web menggunakan Figma dapat membantu mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan platform yang ramah pengguna dan sumber daya yang mudah diakses. Figma

menawarkan berbagai tutorial dan template yang dapat membantu peserta memahami konsep dasar desain web dengan lebih cepat.

#### **1.4. Solusi Permasalahan**

Solusi permasalahan yang diberikan tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah memberikan pelatihan desain web menggunakan aplikasi figma. Pelatihan menggunakan Figma dapat membantu mendiskusikan ide-ide mereka secara langsung, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang desain web. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif bagi remaja gereja dalam mengembangkan keterampilan desain web mereka. Hal ini tidak hanya akan bermanfaat bagi mereka secara individu, tetapi juga akan memberikan kontribusi positif bagi komunitas gereja secara keseluruhan.

#### **1.5. Tujuan**

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan dapat menguasai keterampilan dasar desain web yang diperlukan untuk membuat situs web yang menarik dan fungsional.
2. Untuk meningkatkan kemampuan desain web remaja gereja dengan menggunakan Figma sebagai alat utama.
3. Untuk meningkatkan rasa percaya diri remaja dalam menggunakan teknologi.

#### **1.6. Manfaat Kegiatan**

Manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bagi remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh adalah:

1. Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Dengan menguasai desain web, remaja tidak hanya dapat membuat konten yang menarik untuk gereja, tetapi juga dapat membuka peluang karir di bidang teknologi dan desain.
2. Pelatihan ini dapat meningkatkan partisipasi remaja dalam kegiatan gereja. Dengan keterampilan yang diperoleh, remaja dapat berkontribusi dalam pengembangan situs web gereja, yang dapat membantu menyebarkan informasi dan kegiatan gereja kepada masyarakat luas.
3. Pelatihan ini dapat memberi kontribusi pada pengembangan teknologi di kalangan remaja.

## **BAB II METODE PELAKSANAAN**

### **2.1. Kerangka Pemecahan Masalah**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diadakan untuk memecahkan masalah pokok pada remaja gereja yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan tentang desain dan teknologi web. Solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui beberapa kegiatan seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Solusi Permasalahan

<b>No</b>	<b>Permasalahan</b>	<b>Akar masalah</b>	<b>Alternatif Pemecahan Masalah</b>
1	Remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh belum mengetahui dan memahami tentang desain dan teknologi web	Kurangnya literasi tentang desain dan teknologi web	Pemaparan materi tentang konsep dasar desain dan teknologi web
2	Anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh belum mengetahui cara menggunakan aplikasi figma untuk mendesain sebuah web.	Kurangnya literasi dan pelatihan tentang desain dan teknologi web	Pengenalan dan demonstrasi cara penggunaan aplikasi figma untuk mendesain sebuah web

### **2.2. Metode Pelaksanaan Kegiatan**

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah sosialisasi dan pendekatan berbasis proyek. Dengan metode ini, peserta dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek desain web nyata, seperti membuat situs web untuk kegiatan gereja. Penggunaan media interaktif juga sangat penting dalam proses pengajaran.

Pendekatan pembelajaran yang fleksibel juga diperlukan untuk mengakomodasi berbagai tingkat pemahaman di antara peserta. Pemateri memberikan dukungan tambahan bagi peserta yang mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dengan demikian, setiap peserta dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Penilaian dan evaluasi merupakan bagian penting dari pelatihan desain web ini. Kriteria penilaian keterampilan desain web dapat mencakup aspek teknis, seperti kemampuan dalam menggunakan fitur-fitur yang

disediakan oleh figma, serta aspek kreatif, seperti desain visual dan pengalaman pengguna. Penilaian dapat dilakukan melalui proyek akhir, di mana peserta diminta untuk membuat situs web sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Umpan balik dari peserta juga sangat penting untuk meningkatkan kualitas pelatihan. Setelah setiap sesi, pemateri meminta peserta untuk memberikan umpan balik mengenai materi, metode pengajaran, dan pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan untuk program pelatihan. Selain itu, penting untuk melakukan evaluasi hasil pelatihan secara keseluruhan. Evaluasi ini dapat mencakup analisis keterampilan peserta setelah pelatihan. Analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan pedoman observasi yang berupa cek list indikator kemampuan menggunakan mendesain web dengan figma yang diisi oleh tim pelaksana kegiatan tanpa sepengetahuan peserta. Tim yang terlibat dalam kelompok kegiatan pelatihan dasar-dasar pemrograman terdiri dari 6 orang dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 9 orang dengan lama kegiatan adalah 1 hari.

## BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan proses survei dan observasi lokasi PkM. Antusiasme dan animo yang cukup tinggi dari pengasuh remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh terhadap rencana kegiatan PkM ini ditunjukkan melalui respon yang diberikan dan kesiapan fasilitas yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan ini. Usia remaja yang dilibatkan dalam kegiatan ini yaitu 13-15 tahun. Kegiatan PkM ini diawali dengan ceramah dan diskusi tentang komponen dasar dari desain web meliputi struktur, visual, dan konten. Struktur situs web mencakup pengorganisasian informasi dan navigasi yang memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka cari. Visual mencakup elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, dan gambar yang digunakan untuk menarik perhatian pengunjung. Konten, di sisi lain, adalah informasi yang disampaikan melalui situs web, yang harus relevan dan menarik bagi audiens. Saat ini remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh belum mengetahui tentang komponen dasar dalam desain web serta teknologi yang digunakan. Hal ini terlihat dari jawaban atas pertanyaan diskusi yang disampaikan oleh mereka.

Sesi selanjutnya setelah sesi ceramah dan diskusi adalah praktek pengenalan dan penggunaan aplikasi figma untuk mendesain sebuah web. Selama kegiatan ini berlangsung penilaian terhadap kinerja peserta dilakukan tanpa sepengetahuan peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta cukup memahami konsep dasar desain web, dan mampu menggunakan aplikasi figma sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh pemateri. Hasil dari penilaian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2. Tingkat Penguasaan Aplikasi Scratch**

No	Indikator yang dinilai	Penguasaan Keterampilan	
		Belum Menguasai	Sudah Menguasai
1	Perangkat yang digunakan		√
2	Proses mengakses figma secara online		√
3	Proses pengenalan fitur-fitur Figma		√
4	Proses pengenalan lingkungan kerja Figma		√

No	Indikator yang dinilai	Penguasaan Keterampilan	
		Belum Menguasai	Sudah Menguasai
5	Praktek penggunaan Figma untuk desain web		√
6	Praktek studi kasus		√

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada anak remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh, terlihat bahwa anak-anak sangat antusias dan bersemangat untuk mendesain web dengan menuangkan ide-ide kreativitas mereka. Respon positif juga didapat dari para pengasuh yang terus memotivasi dan mendampingi selama kegiatan berlangsung. Keinginan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan tentang desain dan teknologi web menjadi faktor pendorong bagi anak-anak. Sehingga hal ini dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah dan mendesain web yang diinginkan.

Anak-anak remaja yang telah mengikuti kegiatan PkM ini telah mengetahui dan memahami serta mampu menggunakan aplikasi figma untuk mendesain web. Praktek langsung dalam mendesain web dengan figma membuat mereka memahami dengan cepat. Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi indikasi bahwa kegiatan ini perlu dilanjutkan ke tahapan selanjutnya dan perlu ada pendampingan yang berkala sehingga anak-anak remaja ini akan terus diasah keterampilan dan kreativitasnya dalam menghasilkan web-web yang lebih baik kedepannya. Sehingga pada akhirnya mereka tidak lagi hanya pengguna pasif dari teknologi tetapi juga pengguna aktif.

## **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

### **4.1. Kesimpulan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan desain web dengan menggunakan aplikasi Figma bagi remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh berhasil dilaksanakan dengan baik. Para peserta menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta telah mampu memahami konsep dasar desain web dan mengoperasikan aplikasi Figma untuk membuat desain situs web sederhana. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan teknis, serta kepercayaan diri peserta dalam bidang teknologi, khususnya desain web. Kegiatan ini juga memperlihatkan potensi besar dari para remaja untuk menjadi pengguna aktif dan produktif dalam memanfaatkan teknologi digital.

### **4.2. Saran**

Saran yang dapat diberikan terkait kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk anak remaja SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh adalah:

1. Kegiatan pelatihan sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan agar peserta dapat terus mengasah keterampilan mereka dan menghasilkan desain yang lebih kompleks dan berkualitas.
2. Perlu adanya program pendampingan lanjutan atau pembentukan komunitas belajar yang melibatkan mentor dari kampus atau praktisi teknologi lokal untuk mendampingi proses belajar peserta.
3. Diharapkan gereja dan lembaga pendidikan setempat dapat mendukung dan memfasilitasi kegiatan serupa di masa depan, sebagai bagian dari upaya pemberdayaan generasi muda dalam bidang teknologi.
4. Materi pelatihan dapat diperluas mencakup pengenalan HTML/CSS dasar serta pengelolaan konten situs web agar peserta dapat memahami aspek teknis pengembangan web secara lebih menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Educational Research Association. (2021). \*The Effectiveness
- MDN Web Docs. (2023). \*HTML Basics\*. Retrieved from [URL].
- Nielsen Norman Group. (2021). \*How Long Do Users Stay on a Web Page?\*. Retrieved from [URL].
- Nonprofit Hub. (2021). \*How Nonprofits Can Utilize Websites to Increase Engagement\*. Retrieved from [URL].
- Pew Research Center. (2021). \*Teens, Social Media & Technology\*. Retrieved from [URL].
- Statista. (2023). \*Global Mobile Internet Traffic Share\*. Retrieved from [URL].
- W3C. (2023). \*Web Design and Development\*. Retrieved from [URL].
- W3Techs. (2023). \*Usage Statistics and Market Share of Content Management Systems\*. Retrieved from [URL].
- World Economic Forum. (2020). \*The Future of Jobs Report\*. Retrieved from [URL].
- We Are Social. (2023). \*Digital 2023: Global Overview Report\*. Retrieved from [URL].

**LAMPIRAN  
DOKUMENTASI KEGIATAN**

**DAFTAR HADIR  
PKM PRODI SISTEM INFORMASI  
PELATIHAN DESAIN WEB BAGI ANAK REMAJA  
SMTPI JEMAAT GPM KUSU-KUSU SEREH**

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Valencia. Rezya. Leateuma	
2	<del>Marsya S Niy</del> Marsya. S. Niy	
3	GRASYA. M. G. PATTIASINA	
4	Normasweden Desvita Pattiasina	
5	Abraham S Pareca	
6	VIV. Pattiasina (Leact)	
7	DEDDY. Cristian. Wiratny	
8	SPIES. teherfu	
9	Avogardo. z. Pirewopassa	
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		















 Institut Agama Kristen Negeri Ambon  
Program Studi Sistem Informasi

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**Pelatihan Desain Web Bagi Anak Remaja**

**ANAK REMAJA SMTPI JEMAAT  
GPM KUSU-KUSU SEREH**

