

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Rencana Program PKPM

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka penulis menyiapkan beberapa program yang akan dilaksanakan selama melakukan kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat. Program kerja tersebut terbagi menjadi dua, yaitu program kerja individu dan program kerja kelompok adalah sebagai berikut.

2.1.1 Perencanaan Program Individu

Perencanaan program individu dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Rencana Program Individu

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Sasaran
1.	Senin, 17 Febuari 2025	Melakukan kunjungan ke balai desa untuk analisis kebutuhan pembuatan <i>website</i> pada apartur desa yang berwenang	Aparatur Desa Banjaran
2.	Selasa-Jumat, 18-21 Febuari 2025	Pembuatan <i>website</i> sebagai media informasi balai Desa Banjaran	Warga Desa Banjaran
3.	Senin, 24 Febuari 2025	Penyerahan <i>Website</i> desa Banjaran kepada aparatur IT Desa Banjaran	Aparatur Desa Banjaran

2.1.2 Perencanaan Program Kelompok

Perencanaan program individu dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Rencana Program Kelompok

NO	Tanggal	KEGIATAN	Sasaran
1	Kamis, 6 Febuari 2025	Penyuluhan Pengenalan Teknologi Digital kepada Siswa SD 8 Padang Cermin Untuk Membangun Generasi Cerdas dan Kreatif	Siswa & Siswi Sdn 8 Padang Cermin
2	Kamis, 13 Febuari 2025	Penyuluhan Stunting tentang Kunci Menangkal Risiko	Ibu & Anak Balita Desa

		Pertumbuhan Terhambat pada Anak	Banjaran
3	Minggu, 16 Februari 2025	Pelatihan Desain Digital Canva Untuk Mempersiapkan Remaja Desa Banjaran untuk Era Kreatif	Remaja Desa Banjaran dan Pemilik UMKM

2.2 Waktu Kegiatan

Kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di Desa Banjaran, dimulai dari tanggal 30 Januari hingga 27 Februari 2025. Selama periode tersebut, berbagai program kerja yang telah direncanakan dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Rincian waktu pelaksanaan setiap kegiatan akan disajikan secara detail dalam tabel di bawah ini. Waktu kegiatan dapat dilihat pada table 2.3.

Tabel 2. 3 Waktu Kegiatan

NO	KOMPETENSI	SASARAN	WAKTU PELAKSANAAN
1.	Melakukan wawancara dengan pelaku UMKM dan observasi web KB untuk mengumpulkan data	UMKM Lokal & Kader BKKBN	30-1 Januari 2025
2.	Menggunakan figma untuk membuat desain <i>website</i> yang cocok dan menarik bagi warga desa	Warga Lokal	1-3 Februari 2025
3.	Diskusi dengan tim pelaksana dan pelaku UMKM untuk menilai tantangan yang dihadapi dan dampak dari program	UMKM Lokal	4-5 Februari 2025
4.	Merangkai desain logo, banner dan brand UMKM	UMKM Lokal	6-7 Februari 2025

5.	Membuat <i>website</i> dengan html, css, javascript dengan freamework react, dan untuk tampilan css menggunakan tailwind sedangkan untuk backend database menggunakan postgreSQL	Warga Lokal	8-9 Febuari 2025
6.	Membandingkan data sebelum dan sesudah pelaksanaan program	Warga Lokal	10 Febuari 2025
7.	Survei kepada masyarakat untuk mengetahui bagaimana mereka mengetahui web KB dan tingkat penggunaan	Warga Lokal	11-13 Febuari 2025
8.	Mengolah data evaluasi dari wawancara, survei, pengamatan untuk evaluasi sementara	Warga Lokal	14-16 Febuari 2025
9.	Menyusun laporan akhir dari seluruh hasil evaluasi yang mencakup rekomendasi dan tindak lanjut	Tim Kelompok	17-18 Febuari 2025
10.	Meminta umpan balik pada penguji <i>website</i> apa yang kurang dan harus diperbaiki atau ditambahkan pada <i>website</i> . Sedangkan UMKM melakukan evaluasi langsung pada pemilik usaha	Warga Lokal	19-20 Febuari 2025
11.	Memberikan edukasi tentang bagaimana caranya mengoperasikan komputer	Anak SD kelas 4, 5 dan 6	6 Febuari 2025

12.	Memberikan edukasi tentang apa itu Stunting dan bagaimana solusinya	Ibu yang mempunyai balita	13 Februari 2025
13.	Memberikan edukasi tentang bahayanya Narkoba dan Pergaulan bebas	Remaja Desa	16 Februari 2025
14.	Ikut serta membantu kader-kader posyandu dalam melaksanakan kegiatan Posyandu	Masyarakat Banjaran (Ibu, Balita)	11 & 13 Februari 2025
15.	Untuk meningkatkan keimanan dan mempererat tali ukhuwah antar sesama khususnya Desa Banjaran	Masyarakat Banjaran	Setiap Malam Selasa dan Jumat
16.	Untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kepedulian di antara warga khususnya Desa Banjaran	Masyarakat Banjaran	Setiap Jumat dan Minggu

2.3 Pelaksanaan Program PKPM

Berdasarkan perencanaan program kerja individu dan kelompok yang telah penulis paparkan selama menjalani program Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) berikut adalah pelaksanaan program-program dari perencanaan program yang telah direncanakan.

2.3.1 Pelaksanaan Program Individu

Pelaksanaan program individu yang telah direncanakan sebelumnya adalah sebagai berikut.

2.3.1.1 Analisis Kebutuhan Pembuatan *Website* Desa

Desa Banjaran, sebagai sebuah Desa yang berkembang, membutuhkan suatu platform yang dapat menghubungkan berbagai informasi penting untuk kemajuan dan kesejahteraan warganya. Saat ini, terdapat beberapa domain *website* yang sudah ada namun terpisah-pisah, yang mengakibatkan kesulitan akses bagi warga desa dalam mencari informasi yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, untuk

meningkatkan pelayanan publik dan memudahkan akses informasi, sangat diperlukan sebuah *website* terintegrasi yang dapat menyatukan berbagai domain tersebut dalam satu platform yang dapat diakses secara umum oleh warga desa. Dan berikut adalah Dokumentasi Analisi Kebutuhan Pembuatan *website* desa pada gambar 2.1

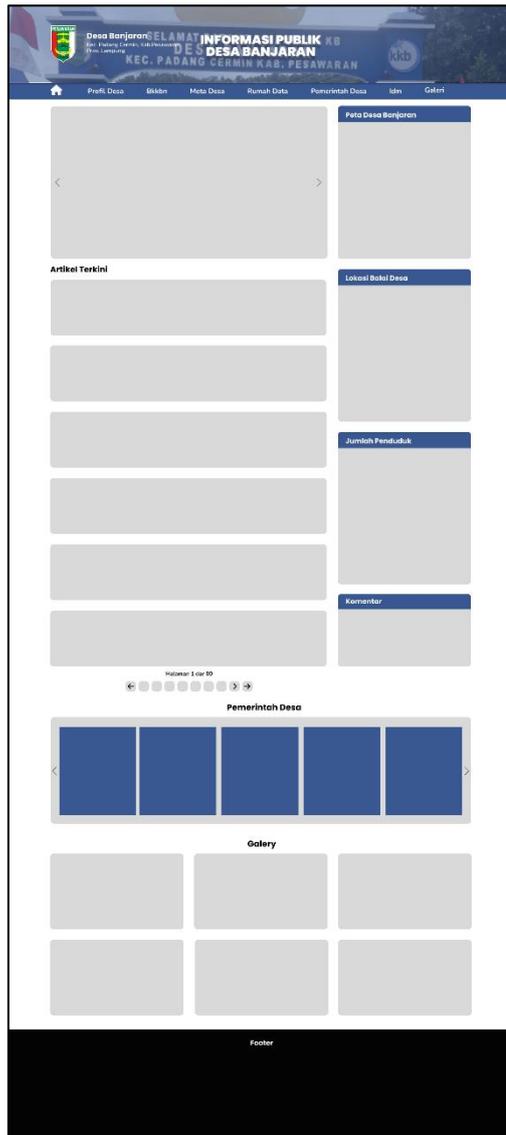


Gambar 2. 1 Analisis Kebutuhan

2.3.1.2 Pembuatan *Website* Desa Banjaran

Website merupakan kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja melalui internet (Wijayanti, 2021). Pengembangan *website* ini bertujuan untuk menciptakan satu wadah yang dapat menampung berbagai informasi yang ada di beberapa *website* desa yang sudah ada sebelumnya. *website* ini akan berfungsi sebagai pusat informasi yang dapat diakses oleh semua warga Desa Banjaran dengan mudah dan cepat.

Tahap pertama dalam pembangunan *website* Desa Banjaran adalah perancangan tampilan antarmuka atau bisa di sebut wireframe. Rancangan tampilan antarmuka adalah *blueprint* bagi para UI/UX *designer*. Mereka adalah skema atau kerangka yang dapat memberikan gambaran kasar setiap halaman yang terdapat dalam sebuah *website*/aplikasi (Paskalina, 2022). Rancangan dibuat dengan menggunakan figma. Rancangan tampilan antarmuka dari *website* Desa banjaran dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Rancangan Antarmuka *Website* Desa Banjaran

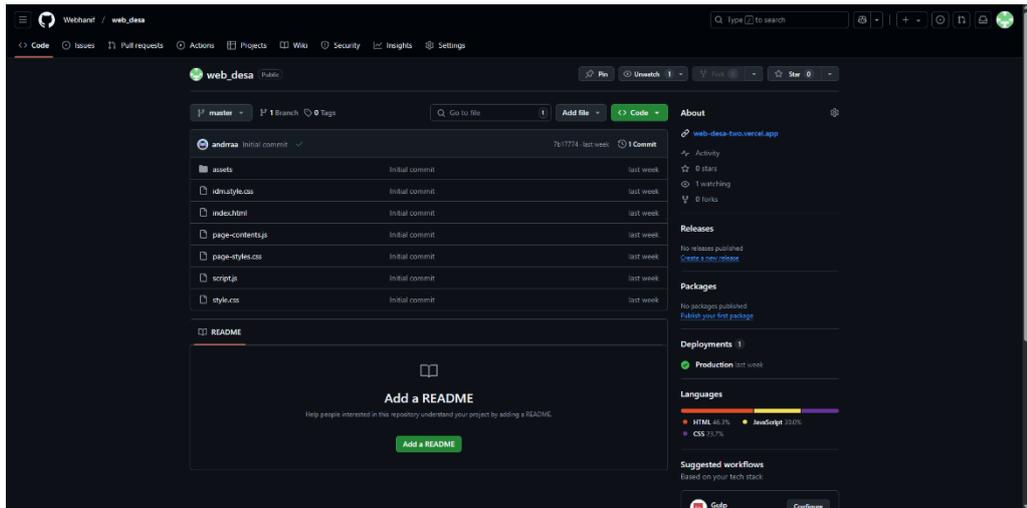
Website akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML. HTML adalah kependekan dari *Hypertext Markup Language* yang digunakan untuk membuat halaman web (Azizah, 2021) Dalam penulisan kode digunakan sebuah *software* yang dikembangkan oleh Microsoft, yaitu Visual Studio Code. Berikut adalah potongan kode dari HTML dalam pembuatan *website* Desa Banjaran dapat dilihat pada gambar 2.3.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="utf-8" />
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
6   <title>Website Desa Banjaran</title>
7   <link rel="stylesheet" href="style.css" />
8   <link rel="stylesheet" href="media-styles.css" />
9   <link rel="stylesheet" href="pamorlatah-styles.css" />
10  <link rel="stylesheet" href="font-style.css" />
11  <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com" />
12  <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin />
13  <link
14    href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Manitotital:wght@200;300;400;500;600;700&display=swap"
15    rel="stylesheet"
16  />
17  <link
18    href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins:wght@300;400;500;600;700&display=swap"
19    rel="stylesheet"
20  />
21 </head>
22 <body>
23   <header class="header">
24     <div class="header-container">
25       <div class="header">
26         
27         <div class="name-desa">
28           <h2>Desa Banjaran</h2>
29           <p>Kec. Padang Satria, Kab. Pesawaran <small>or</small>  
Prov. Lampung</p>
30         </div>
31       </div>
32     </div>
33     <div class="title">
34       <h1>TEKNOLOGI PUBLIK <small>or</small>  
<small>DESA BANJARAN</small></h1>
35     </div>
36     <div class="prayer-schedule">
37       <div class="prayer-grid" id="prayerGrid">
38         <!-- Prayer times will be dynamically inserted here -->
39       </div>
40       <div class="prayer-features" id="prayerFeatures">
41         <!-- Date will be dynamically inserted here -->
42       </div>
43     </div>
44   </body>
45 </html>
```

Gambar 2. 3 Kode HTML Desa Banjaran

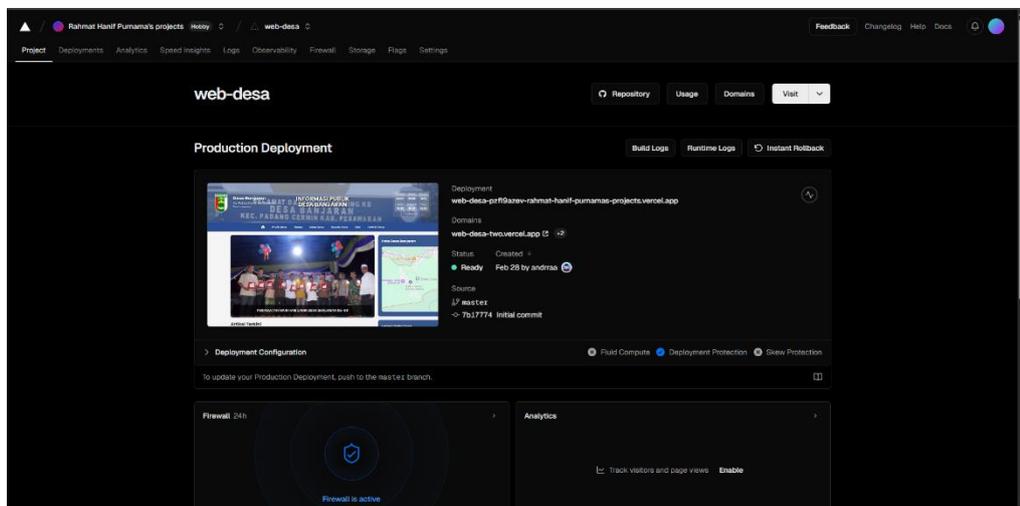
Fitur utama *website* ini meliputi artikel terkini tentang kegiatan desa, peta lokasi desa dan balai desa, serta informasi jumlah penduduk. Selain itu, *website* menyediakan layanan mandiri untuk mempermudah pengurusan administrasi, profil aparat desa untuk transparansi, serta galeri yang menampilkan foto dan video kegiatan desa.

Dalam pemilihan hosting serta domain, digunakan layanan Vercel yang disediakan oleh platform Vercel. Layanan ini dipilih karena Vercel menyediakan hosting gratis untuk sebuah *website* statis (*static website*) atau *landing page* dengan domain `username.vercel.app`, yang dapat digunakan setelah mendaftarkan akun ke platform Vercel. Setelah mendaftarkan akun di Vercel, langkah selanjutnya adalah menghubungkan repositori github yang berisi file kode HTML yang telah dibuat. Berikut adalah repositori github yang telah saya unggah dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2. 4 Github *Website* Desa Banjaran

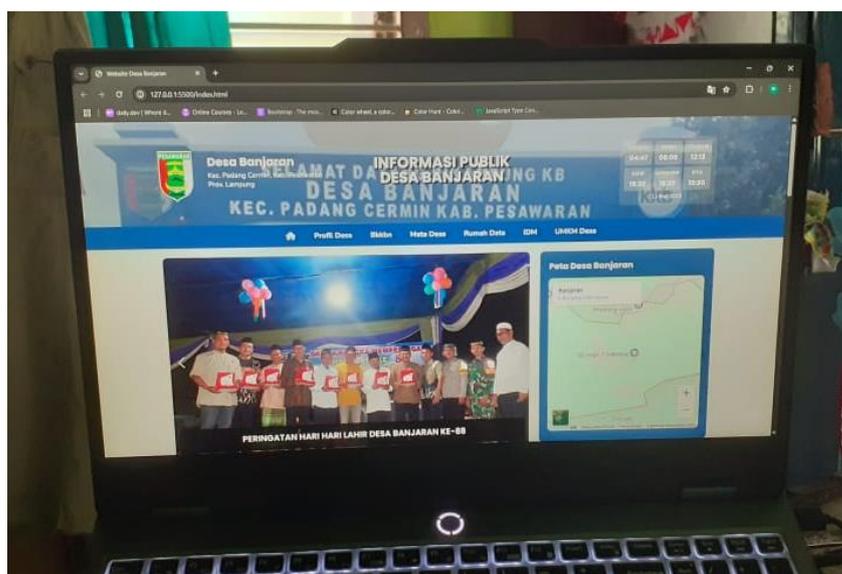
Setelah diunggah, *website* pun sudah dapat diakses secara online oleh siapa saja melalui domain yang diberikan oleh Vercel. Proses pengunggahan dan publikasi ke Vercel dapat dilihat pada dashboard Vercel, yang memudahkan pengelolaan proyek dan penyebaran *website* secara cepat dan mudah. Berikut adalah gambar dashboard vercel yang telah berhasil di unggah pada gambar 2.5.



Gambar 2. 5 Vercel *Website* Desa Banjaran

2.3.1.3 Penyerahan *Website* Desa Banjaran

Setelah melalui beberapa tahapan dan pengumpulan aset seperti foto kegiatan, data penduduk, dan informasi lainnya, berikut adalah hasil akhir dari pembangunan *website* Desa Banjaran serta beberapa dokumentasi dari proses pembuatan *website* Desa Banjaran. Proses pembuatan *website* Desa Banjaran dapat dilihat pada gambar 2.6.



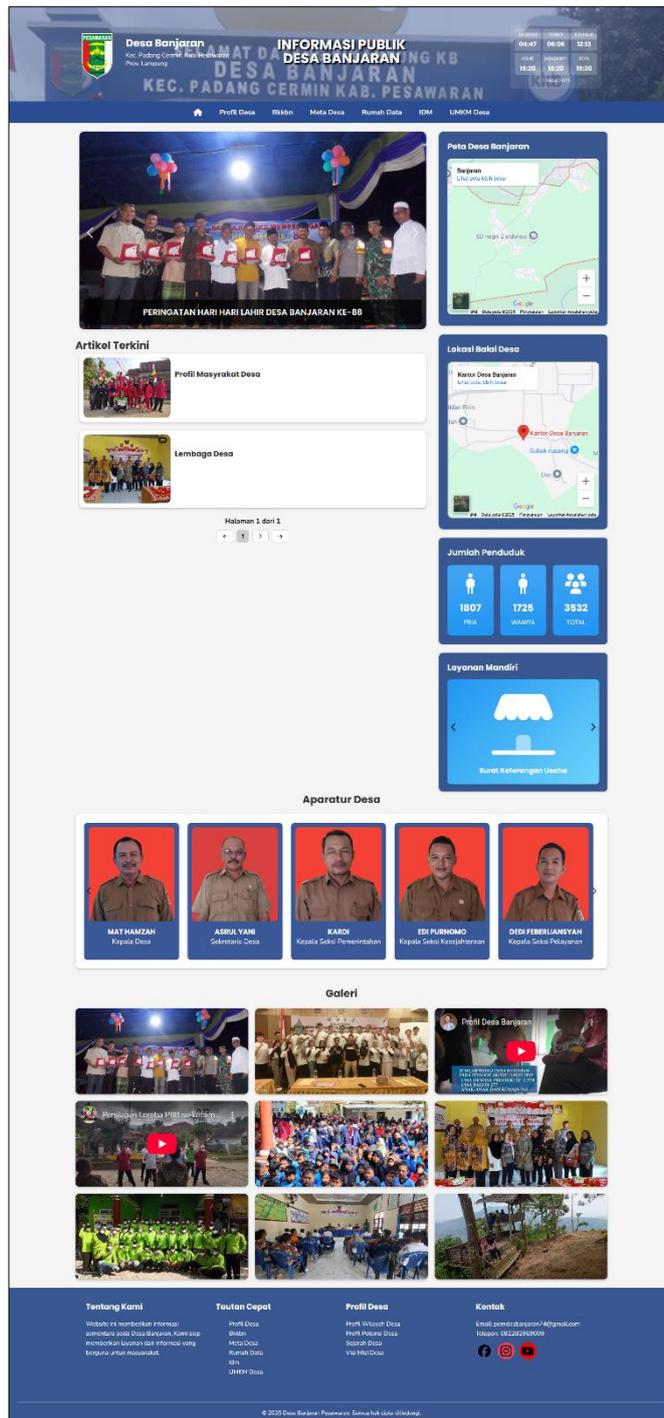
Gambar 2. 6 Proses Pembuatan *Website* Desa Banjaran

Penyerahan *website* kepada aparat IT Balai Desa Banjaran memastikan pengelolaan dan pemeliharaan *website* desa berjalan dengan lancar. Setelah tahap pembangunan selesai, *website* tersebut diserahkan kepada aparat IT untuk dikelola dan dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan desa, Penyerahan dapat dilihat pada gambar 2.7.



Gambar 2. 7 Penyerahan *Website* Desa Banjaran

Hasil akhir dari *website* Desa Banjaran yang memuat berbagai fitur penting seperti artikel terkini tentang kegiatan desa, peta lokasi desa dan balai desa, informasi jumlah penduduk, serta layanan mandiri untuk pengurusan administrasi, dapat dilihat pada gambar 2.8. *Website* ini juga menyediakan profil aparat desa untuk transparansi, galeri yang menampilkan foto dan video kegiatan desa, serta tautan menuju *website* lain yang relevan dengan kebutuhan desa.



Gambar 2. 8 Hasil *Website* Desa Banjaran

Link: <https://web-desa-two.vercel.app/>

(Rahmat Hanif Purnama, 2025)

2.4 Dampak Kegiatan

Program Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di Desa Banjaran memiliki berbagai macam program kerja dan kegiatan yang dilaksanakan. Kegiatan-kegiatan ini memiliki dampak positif bagi UMKM, masyarakat desa, dan mahasiswa yang terlibat, yang memungkinkan mereka untuk berkembang lebih baik lagi. Dampak-dampak kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

2.4.1 Dampak Kegiatan Bagi UMKM

Program Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) memberikan dampak yang signifikan bagi pemilik UMKM di Desa Banjaran. Salah satu dampak yang dirasakan adalah peningkatan pemahaman tentang cara promosi dan penyebaran informasi produk melalui platform digital seperti media sosial, e-commerce, dan *website* desa. UMKM seperti "Kripik Rumah Kriuk" dapat memperluas jangkauan pasar mereka, tidak hanya di tingkat desa tetapi juga ke luar daerah, sehingga mendukung peningkatan ekonomi lokal.

2.4.2 Dampak Kegiatan Bagi Masyarakat

Program PKPM memberikan dampak positif bagi masyarakat Desa Banjaran, salah satunya melalui kegiatan sosial seperti pengajian rutin setiap hari jumat. Kegiatan ini berhasil menumbuhkan rasa kebersamaan, solidaritas, dan tanggung jawab di kalangan warga desa. Selain itu, dengan adanya *website* desa, masyarakat dapat lebih mudah mengakses informasi terkait layanan publik, kegiatan desa, dan program-program pemerintah yang dapat memperbaiki kualitas hidup mereka.

2.4.3 Dampak Kegiatan Bagi Mahasiswa

Program PKPM juga memberikan dampak yang besar bagi mahasiswa yang terlibat. Mahasiswa diharuskan untuk terjun langsung ke tengah-tengah masyarakat dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi. Pengalaman ini mengajarkan mahasiswa untuk hidup mandiri, beradaptasi dengan lingkungan desa, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan jiwa kepemimpinan, karena mahasiswa diharuskan mengorganisir berbagai kegiatan dan bekerja sama dengan masyarakat dan aparat desa.