VOL. 10, NO. 1, DESEMBER 2025, HAL. 11-21
https://jurnal.polinema.ac.id/index.php/j-indeks

Pengembangan Website dan Konten Karang Taruna Rukun Agawe Santosa Ngijo Bantul sebagai Optimalisasi Media Digital

Development of Web Platforms and Digital Content for Karang Taruna Rukun Agawe Santosa Ngijo Bantul as Digital Media Optimization

Inggrid Yanuar Risca Pratiwi[1], Yudha Riwanto[2*], Ajie Kusuma Wardhana[3], Fauzia Anis Sekar Ningrum[4], Muhammad Ainul Fikri[5]

Politeknik Negeri Malang, Jl. Soekarno Hatta No.9, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur [1]
Universitas Amikom Yogyakarta, Jl. Ring Road Utara, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta [2,3,4]
Politeknik Negeri Jember, Jl. Mastrip, Krajan Timur, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur[5]
***Penulis Korespondensi**: yudha.riwato@amikom.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media digital sebagai sarana informasi, publikasi, dan komunikasi organisasi kepemudaan melalui pengembangan website serta pelatihan manajemen konten bagi Karang Taruna Rukun Agawe Santosa (RAS) Dusun Ngijo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Permasalahan utama yang dihadapi Karang Taruna RAS meliputi keterbatasan media publikasi kegiatan dan rendahnya kemampuan pengurus dalam mengelola informasi secara digital. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu observasi dan pengembangan, sosialisasi dan pelatihan, implementasi teknologi dan evaluasi. Website yang dikembangkan memiliki fitur-fitur utama yaitu Manajemen Agenda, Keuangan, Inventaris Perlengkapan, dan *Broadcast* WhatsApp. Hasil sosialisasi dan pelatihan ini telah berhasil mengembangkan dan menyerahkan website untuk Karang Taruna yang fungsional dan dapat diakses melalui internet kapan saja dan di mana saja. Dari sisi sumber daya manusia, para pengurus Karang Taruna RAS telah menerima transfer pengetahuan melalui pelatihan manajemen konten dan terbukti mampu mengelola website secara mandiri, termasuk mempublikasikan beberapa konten awal pasca-pelatihan. Berdasarkan hasil pengujian UAT terhadap website oleh pengurus dan anggota Karang Taruna RAS didapatkan nilai rata-rata 97,8%. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan digital yang signifikan dalam pengelolaan informasi organisasi. Luaran kegiatan ini mencakup website dan buku panduan penggunaan website (*manual book*) yang diberikan kepada Karang Taruna RAS.
Kata Kunci— **Pengembangan Website, Karang Taruna, Manajemen Konten, Media Digital**

ABSTRACT

This activity was carried out with the aim of optimizing the use of digital media as a means of information, publication, and communication for youth organizations through website development and content management training for Karang Taruna Rukun Agawe Santosa (RAS) in Dusun Ngijo, Bantul Regency, Daerah Istimewa Yogyakarta. The main problems faced is include limited media for publishing activities and the low ability of administrators to manage information digitally. The activity was carried out in four stages, observation and development, socialization and training, technology implementation, and evaluation. The website developed has the following main features: Agenda Management, Finance, Equipment Inventory, and WhatsApp Broadcast. The socialization and training resulted in the successful development and handover of a functional website for Karang Taruna that can be accessed via the internet anytime and anywhere. In terms of human resources, the Karang Taruna RAS administrators received knowledge transfer through content management training and proved capable of managing the website independently, including publishing several initial posts after the training. Based on the results of the UAT testing for website by the administrators and members of Karang Taruna RAS, have average score of 97.8%. This demonstrates

Diterima: 5 November 2025; **Direvisi:** 10 Desember 2025; **Disetujui:** 17 Desember 2025
DOI: https://doi.org/10.33795/jindeks.v10i1.9093
ISSN: 2581-0995 (Online) | 2549-2799 (Print)

a significant improvement in digital capabilities in managing organizational information. The outputs from this activity include a website and a manual book on how to use the website, which were given to Karang Taruna RAS.
Keywords— ***Website Development, Karang Taruna, Content Management, Digital Media***

1. PENDAHULUAN

Organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna memiliki peran penting dalam pembangunan sosial di tingkat desa. Karang Taruna Rukun Agawe Santosa (RAS) Dusun Ngijo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, bertanggung jawab menggerakkan berbagai kegiatan kepemudaan dan sosial, namun menghadapi tantangan di era digital. Hasil observasi menunjukkan keterbatasan media digital yang terstruktur, sehingga komunikasi internal dan penyebaran informasi masih bersifat konvensional dan tidak terintegrasi. Kondisi ini menghambat efektivitas pengelolaan administrasi, agenda, keuangan, serta inventaris, dan membatasi potensi organisasi untuk berkembang dan berinteraksi secara lebih luas.

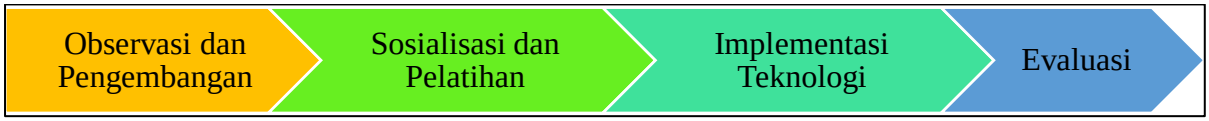
Kegiatan ini diinisiasi untuk menjawab kebutuhan digitalisasi Karang Taruna RAS melalui pengembangan dan implementasi website organisasi yang berfungsi sebagai Sistem Informasi Manajemen (SIM). Website tersebut tidak hanya menjadi pusat informasi, tetapi juga menyediakan fitur manajemen agenda, keuangan, inventaris, serta Whatsapp Broadcast. Melalui pendekatan partisipatif dan edukatif, kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas dan literasi digital pengurus. Luaran yang diharapkan adalah meningkatnya efisiensi operasional, terciptanya pusat informasi resmi, serta penguatan profesionalisme pengelolaan organisasi melalui media digital.

Penerapan sistem informasi berbasis website dinilai dapat menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan jangkauan organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna. Sebuah inisiatif serupa yang berhasil diterapkan pada Karang Taruna Parangloe [1] menunjukkan bahwa transformasi digital dapat meningkatkan citra organisasi dan memperkuat keterlibatan masyarakat. Inovasi website yang dirancang untuk mempermudah pengelolaan data, meningkatkan transparansi, dan memperluas akses informasi bagi anggota Karang Taruna Aceh serta masyarakat umum [2]. Karang Taruna di Wilayah Kelurahan Bojong Jaya memiliki website sebagai alat untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Website yang sudah dibangun memiliki menu halaman login, berita, mengelola profile, potensi daerah, agenda dan foto kegiatan (galeri) [3]. Karang Taruna di Kota Parapare telah memiliki sistem informasi manajemen pengelolaan kegiatan karang taruna berbasis web membantu mencatat, menyebarkan informasi, mengelola keanggotaan, dan membuat pengelolaan dana dan sumber daya lebih transparan [4]. Pada Karang Taruna Unit di

Kelurahan Bidaracina memiliki website yang digunakan untuk menyampaikan hasil kegiatan dan media pemberitaan [5]. Organisasi Karang Taruna RW 003 Kelurahan Rawamangun memiliki Sistem Informasi Karang Taruna (SIKARTAR) yang digunakan ntuk mendapatkan dan menyampaikan data dengan cepat dan akurat. Sistem informasi tersebut terintegrasi dan mudah digunakan oleh seluruh anggota Karang Taruna, sehingga dapat membantu dalam mempercepat proses pengambilan keputusan dan meningkatkan efektivitas dari fungsi-fungsi organisasi tersebut [6]. Sejalan dengan hal tersebut, adapun kegiatan ini yang dilaksanakan untuk Karang Taruna Rukun Agawe Santosa (RAS) yaitu observasi, sosialisasi dan pelatihan, penerapan teknologi, serta evaluasi. Kegiatan ini berfokus pada dua capaian utama yaitu pengembangan website dan peningkatan kapasitas pengurus melalui sosialisasi dan pelatihan.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 14 April 2025 bertempat di Dusun Ngijo, Banguntapan, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi dan pelatihan web dan evaluasi. Secara umum rangkaian kegiatan ini meliputi observasi dan pengembangan website, sosialisasi dan pelatihan, penerapan teknologi, serta evaluasi yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Tahap I merupakan proses observasi dan pengembangan yang mencakup kegiatan wawancara dengan pengurus dan anggota Karang Taruna, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan dan pengembangan website. Tahap II berfokus pada sosialisasi dan pelatihan, di mana tim pengabdi memberikan bimbingan teknis kepada pengurus terkait pengelolaan dan penggunaan website baru. Pada Tahap III, teknologi yang telah dirancang kemudian diimplementasikan dalam bentuk website dengan menu sesuai kebutuhan Karang Taruna RAS. Terakhir, Tahap IV adalah tahap evaluasi yang dilakukan melalui uji coba sistem, penilaian hasil pelatihan, serta wawancara dan observasi langsung untuk menilai berfungsinya fitur-fitur website seperti navigasi, tampilan halaman, unggah berita, galeri kegiatan, dan fitur kontak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

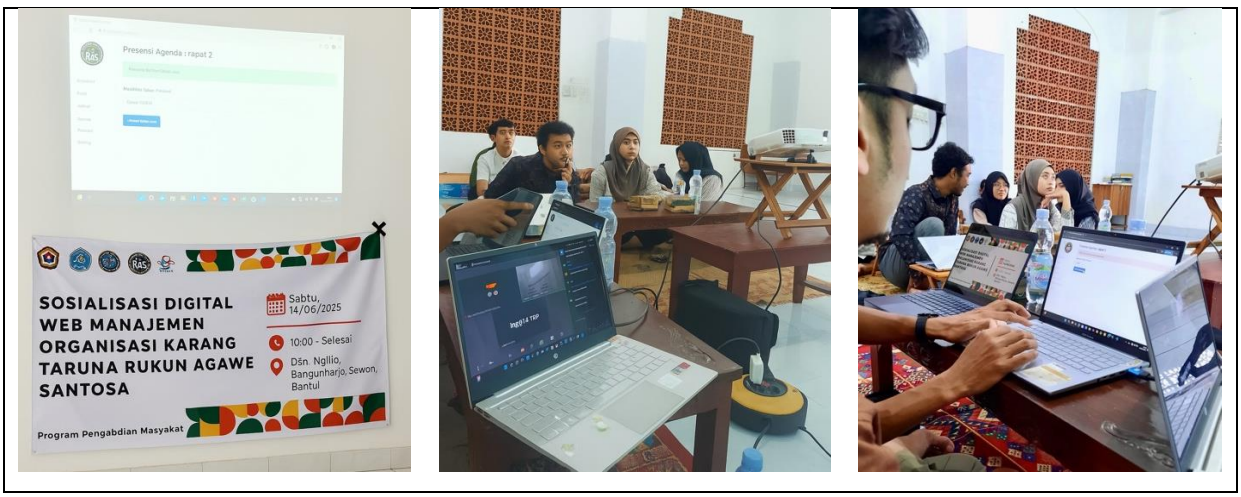
Mengacu pada alur kegiatan yang dilaksanakan oleh tim pengabdi, didapatkan hasil sebagai berikut.

3.1.1. Tahap I Observasi dan Pengembangan

Tahap I meliputi proses observasi dan pengembangan yang diawali dengan kunjungan lapangan ke Karang Taruna RAS di Dusun Ngijo untuk mewawancarai pengurus dan anggota, mengidentifikasi aktivitas rutin organisasi, menelaah media komunikasi yang digunakan, serta mengumpulkan informasi mengenai kendala dan kebutuhan penyebaran informasi. Hasil observasi tersebut dianalisis untuk menentukan jenis informasi yang harus disajikan dalam website, fitur yang diperlukan, kemampuan pengurus dalam mengelola konten, serta tingkat aksesibilitas pengguna terhadap perangkat digital. Berdasarkan analisis tersebut, tim kemudian menyusun rancangan awal website yang mencakup struktur halaman seperti beranda, profil, program kerja, kegiatan, galeri, dan kontak, serta skema navigasi dan desain antarmuka yang mudah digunakan. Setelah perancangan selesai, website mulai dikembangkan menggunakan framework Laravel dan database MySQL, dengan dua level pengguna yaitu Admin yang memiliki akses penuh terhadap fitur manajerial seperti pengelolaan kegiatan, keuangan, inventaris, anggota, broadcast WhatsApp, dan pembuatan undangan, serta User atau Anggota yang dapat mengakses informasi terbatas dan mengajukan peminjaman perlengkapan.

3.1.2. Tahap II Sosialisasi dan Pelatihan

Pada tahap II dilaksanakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini dihadiri oleh para pengurus inti Karang Taruna RAS yang terlibat langsung dalam manajemen organisasi. Pada sesi ini, pemateri menjelaskan mengenai pentingnya kehadiran media digital serta memberikan panduan teknis pengelolaan konten, seperti cara mempublikasikan berita dan mengunggah foto ke galeri. Berikut dokumentasi sosialisasi dan pelatihannya.



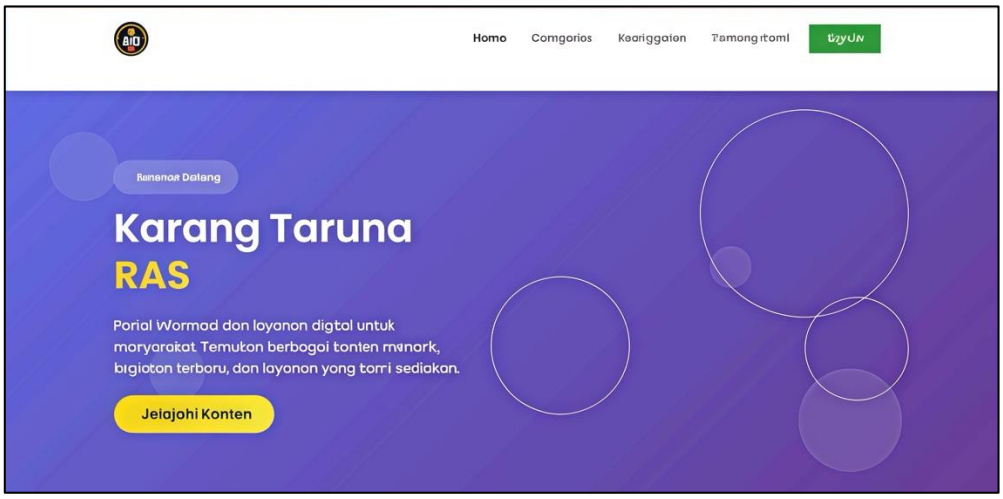
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan

Gambar 2 adalah dokumentasi kegiatan sosialisasi dan pelatihan website manajemen konten Karang Taruna RAS. Dari sisi teknis, sebuah website baru yang modern dan fungsional telah berhasil disajikan kepada mitra. Para pengurus telah menerima transfer pengetahuan yang dibuktikan dengan keberhasilan mereka mempublikasikan beberapa konten awal secara mandiri pasca-pelatihan. Dengan demikian, Karang Taruna RAS kini memiliki platform digital yang representatif sekaligus kapabilitas untuk mengelolanya secara berkelanjutan.

3.1.3. Tahap III Implementasi Teknologi

Website Karang Taruna RAS dibangun menggunakan framework Laravel. Framework Laravel memulai pembuatan aplikasi dan memungkinkan pengembang berkonsentrasi pada masalah yang lebih menarik. Laravel memiliki fitur yang sangat kuat, seperti injeksi dependensi dan lapisan abstraksi database yang ekspresif, dan itu juga sangat skalabel[8]. Berikut tampilan dari website tersebut yang telah di-*hosting* pada link berikut https://rasngijo.com/

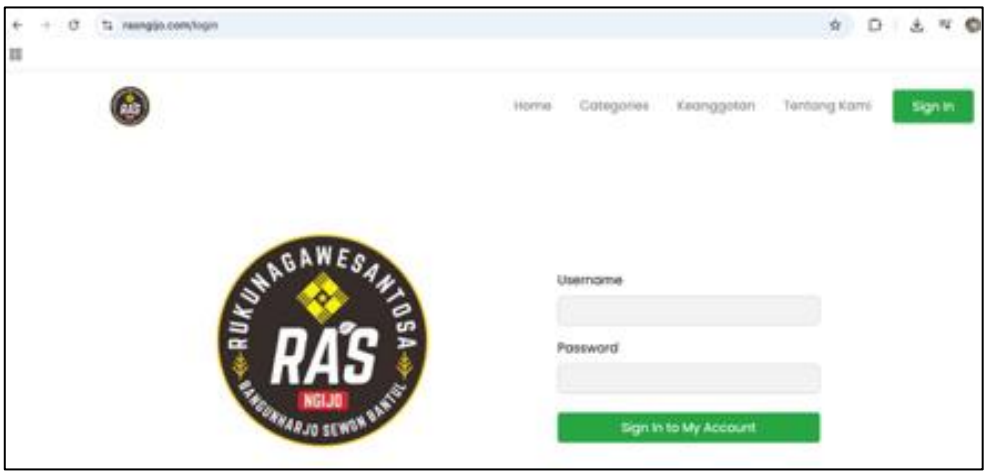
Gambar 3 menunjukan halaman utama dari website Karang Taruna RAS. Website ini memiliki menu *Home*, *Categori*, Keanggotaan, Tentang Kami dan Sign In. Menu *sign in* digunakan admin untuk mengisi konten website. Pada bagian tengah halaman, terdapat sapaan 'Selamat Datang' yang diikuti oleh identitas organisasi 'Karang Taruna RAS'. Di bawahnya, terdapat deskripsi singkat yang menjelaskan fungsi website. Elemen paling penting di bagian ini adalah tombol *call-to-action* (CTA) utama yang bertuliskan "Jelajahi Konten". Tombol ini dirancang secara visual agar menonjol dan berfungsi untuk mengarahkan pengunjung agar mulai mengeksplorasi isi dari website tersebut.



Gambar 3. *Landing Page* Website Karang Taruna RAS

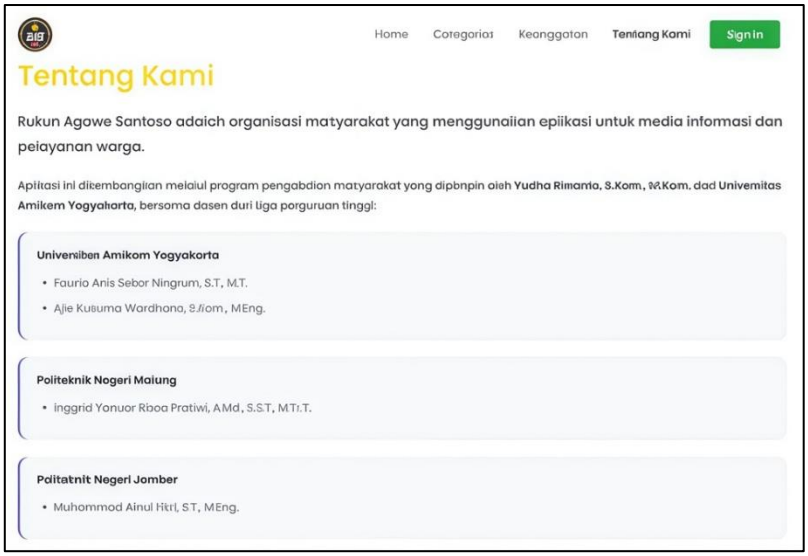
eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

Gambar 4 adalah halaman untuk *login* ke dalam website untuk mengatur konten web Karang Taruna RAS. Dalam halaman ini, terdapat dua kolom isian (*field*) utama yang harus diisi oleh pengguna, yaitu *username* dan *password*. Kedua kolom ini berfungsi sebagai kredensial untuk proses autentikasi, yang memverifikasi hak akses pengguna (administrator atau pengurus) sebelum dapat masuk ke dashboard pengelolaan konten. Setelah mengisi data tersebut, pengguna harus menekan tombol *'Sign In to My Account'* untuk memvalidasi data dan masuk ke sistem.



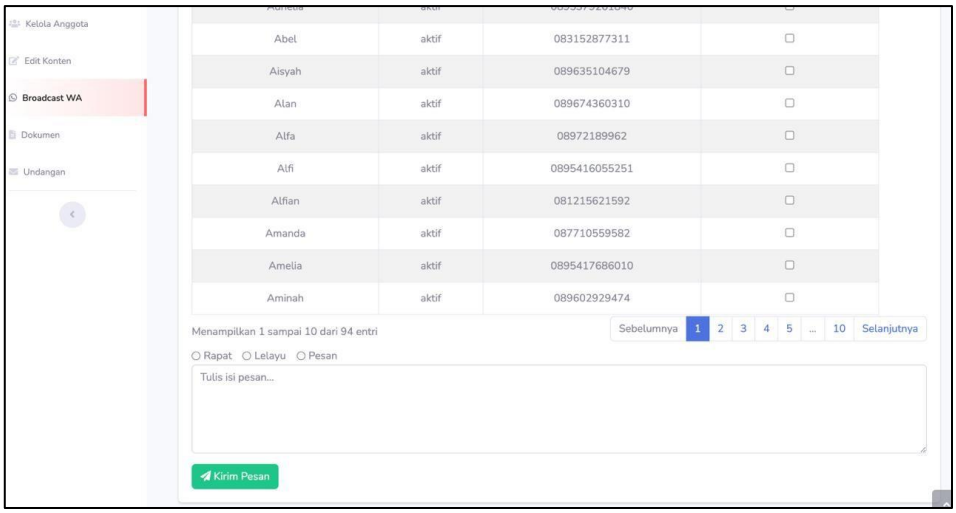
Gambar 4. Halaman *Sign In*

Gambar 5 menampilkan halaman 'Tentang Kami'. Halaman ini dimulai dengan deskripsi singkat organisasi 'Rukun Agawe Santoso' sebagai organisasi masyarakat yang menggunakan aplikasi untuk media informasi dan pelayanan warga. Bagian selanjutnya berfokus pada latar belakang pengembangan aplikasi, yang dijelaskan sebagai hasil dari kegiatan ini. Halaman tersebut juga mendaftar secara rinci nama-nama tim pengembang (Dosen) yang berkolaborasi dalam proyek ini, yang berasal dari tiga institusi pendidikan tinggi yaitu Universitas Amikom Yogyakarta, Politeknik Negeri Malang, dan Politeknik Negeri Jember.



Gambar 5. Halaman Tentang Kami

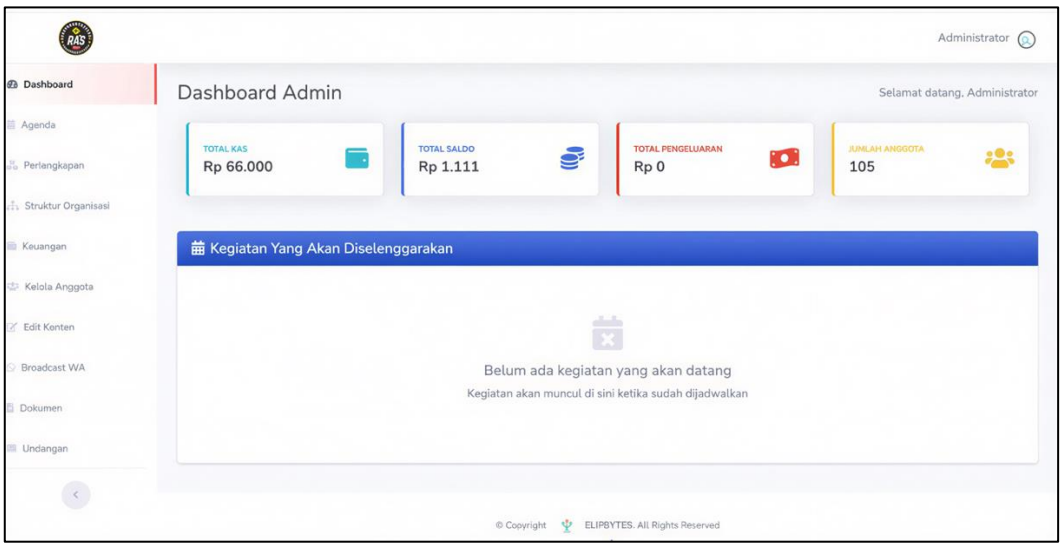
Gambar 6 menampilkan antarmuka *dashboard* administrator untuk fitur "*Broadcast* WA". Halaman ini secara fungsional terbagi menjadi dua area utama yaitu (1) Daftar Penerima, pada bagian atas, terdapat tabel yang memuat daftar anggota Karang Taruna, seperti nama, status (dalam hal ini semua anggota masih aktif), dan nomor telepon anggota. Terdapat *checkbox* di setiap baris nama anggota, yang mengindikasikan bahwa administrator dapat memilih anggota spesifik sebagai penerima pesan. (2) Area Komposer Pesan, pada bagian bawah, terdapat alat untuk menyusun pesan. Administrator dapat memilih kategori pesan (dengan opsi "Rapat", "Lelayu", atau "Pesan"), lalu mengetikkan isi pesan di kotak teks yang tersedia. Setelah pesan selesai disusun dan penerima dipilih, administrator dapat mengirimkan pesan tersebut secara massal dengan menekan tombol "Kirim Pesan". Fitur ini mengotomatisasi dan menyederhanakan proses penyebaran informasi penting kepada anggota.



Gambar 6. Halaman *Broadcast* Pesan

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

Gambar 7 menampilkan halaman utama yang dilihat administrator setelah berhasil *sign in*, yaitu "Dashboard Admin". Halaman ini merupakan halaman *default* yang aktif, yang ditandai dengan sorotan merah pada menu "Dashboard" di sidebar kiri. Fungsi halaman ini adalah sebagai pusat informasi yang menyajikan rangkuman data terpenting dari seluruh sistem. Halaman ini terbagi menjadi dua area utama yaitu: (1) *Summary Cards*, terdapat empat jenis informasi yang menampilkan data kunci secara *real-time* seperti "Total Kas", "Total Saldo", "Total Pengeluaran", dan "Jumlah Anggota". Informasi ini memberikan gambaran cepat mengenai status keuangan dan keanggotaan organisasi, (2) Tab Agenda (*Upcoming Events*), pada bagian ini terdapat area "Kegiatan Yang Akan Diselenggarakan". Area ini dirancang untuk menampilkan jadwal kegiatan atau agenda yang akan datang. Pada gambar diatas, terlihat pesan "Belum ada kegiatan yang akan datang", yang mengindikasikan tidak ada agenda yang dijadwalkan dalam waktu dekat.



Gambar 7. Halaman Dashboard Admin

3.1.4. Tahap IV Evaluasi

Pada tahap IV ini tim pengembang melakukan evaluasi sebagai berikut, pengujian website dilakukan oleh lima orang pengurus dan anggota Karang Taruna RAS menggunakan metode User Acceptance Test (UAT), yaitu pengujian oleh pengguna untuk memastikan bahwa sistem sesuai kebutuhan, mudah digunakan, dan siap diterapkan dalam kondisi nyata. Adapun hasil pengujian UAT ditampilkan Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian UAT

No	Skenario UAT	Pertanyaan UAT	Hasil yang Diharapkan	Persentase
1	Akses Website	Apakah website dapat dibuka dengan lancar melalui perangkat HP/laptop?	Website tampil normal dan cukup responsif.	90%
2	Navigasi Menu	Apakah setiap menu dapat diakses tanpa error?	Semua menu terbuka dan menampilkan konten sesuai	100%

			fungsinya.	
3	Manajemen Agenda	Apakah pengurus dapat menambah, mengedit, dan menghapus agenda kegiatan?	Agenda tersimpan, diperbarui, dan terhapus sesuai aksi pengguna.	100%
4	Publikasi Informasi	Apakah pengurus dapat membuat dan mempublikasikan konten informasi ke halaman utama?	Konten tampil di website secara real-time.	100%
5	Modul Keuangan	Apakah pencatatan pemasukan dan pengeluaran dapat dilakukan dengan benar?	Data keuangan tercatat dan saldo otomatis terhitung.	100%
6	Modul Inventaris	Apakah pengurus dapat menambah atau memperbarui data inventaris?	Data inventaris tersimpan dan muncul pada daftar.	100%
7	Upload Dokumentasi	Apakah foto dokumentasi kegiatan dapat diunggah dan ditampilkan?	Foto tampil jelas tanpa error.	100%
8	Hak Akses Pengurus	Apakah pengguna dengan role tertentu hanya bisa mengakses menu sesuai hak aksesnya?	Website membatasi akses dengan benar.	100%
9	Sistem Broadcast	Apakah fitur broadcast dapat mengirimkan pengumuman ke seluruh anggota?	Pesan broadcast terkirim dan muncul di dashboard penerima.	100%

Tabel 1. Lanjutan

10	Kemudahan Penggunaan	Apakah pengurus merasa antarmuka website mudah dipahami dan digunakan?	Pengguna dapat mengoperasikan sistem tanpa kesulitan berarti.	98%
11	Kecepatan Sistem	Apakah website berjalan dengan cepat saat membuka halaman atau menyimpan data?	Waktu respons cepat dan tidak ada lag signifikan.	100%
12	Akurasi Data	Apakah data yang ditampilkan (agenda, keuangan, inventaris) sesuai dengan data yang dimasukkan?	Hasil output sama dengan inputan	100%
13	Konsistensi Tampilan	Apakah tampilan website konsisten dan mudah dibaca di berbagai perangkat?	Layout tidak berantakan, teks dan elemen tampil rapi, namun masih ada navigasi menu yang belum responsif saat website dibuka pada handphone	90%
14	Panduan Pengguna	Apakah manual book membantu pengurus memahami penggunaan sistem?	Pengguna dapat mengikuti instruksi manual book dengan mudah.	100%
15	Kepuasan Pengguna	Apakah pengurus puas terhadap fungsi website dan manfaatnya untuk organisasi?	Pengurus memberikan umpan balik positif, namun perlu ada perbaikan pada pengembangan selanjutnya	90%
			Total	97,8%

Hasil Pengujian UAT dari Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama website Karang Taruna RAS dapat berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Pengurus dapat mengakses website dengan baik, mengelola agenda, keuangan, inventaris, serta mempublikasikan informasi tanpa kendala berarti. Selain itu, pengguna merasa antarmuka mudah dipahami dan terbantu oleh manual book yang disediakan. Secara keseluruhan, sistem diterima oleh

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

pengguna dan dinilai layak dengan nilai total rata-rata 97,8% untuk digunakan dalam operasional organisasi.

Evaluasi penggunaan website menunjukkan bahwa pengurus mampu mengoperasikan fitur utama setelah pelatihan, meskipun beberapa bagian masih memerlukan pendampingan lanjutan agar pemanfaatannya lebih optimal. Hasil evaluasi juga mendorong rencana pengembangan fitur tambahan agar website tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan organisasi yang terus berkembang. Selain itu, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti strategi pembuatan konten digital dan dasar-dasar SEO, dianggap perlu untuk meningkatkan kemampuan pengurus. Proses pelatihan juga menemukan adanya perbedaan tingkat literasi digital di antara peserta, di mana sebagian dapat memahami materi dengan cepat, sementara lainnya membutuhkan bimbingan teknis yang lebih intensif, terutama pada sesi praktik.

3.2. Pembahasan

Kegiatan ini berhasil mencapai seluruh target yang direncanakan. Website organisasi yang modern dan fungsional telah dikembangkan dan diserahkan kepada mitra, dilengkapi fitur manajemen agenda, keuangan, dan inventaris. Pengurus juga telah memperoleh peningkatan kapasitas, terbukti dari kemampuan mereka mempublikasikan konten secara mandiri setelah pelatihan. Selain website, kegiatan ini menghasilkan buku panduan penggunaan website yang dapat diakses melalui tautan ungu.in/manualbook-web-RAS, sehingga mendukung keberlanjutan pengelolaan sistem informasi manajemen Karang Taruna RAS.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengembangan website dan pelatihan manajemen konten untuk Karang Taruna Rukun Agawe Santosa telah mencapai seluruh target. Website organisasi berhasil dikembangkan dan dapat diakses secara online dengan fitur manajemen agenda, keuangan, dan inventaris. Pengurus juga telah memperoleh peningkatan kapasitas melalui pelatihan dan mampu mengelola serta mempublikasikan konten secara mandiri. Berdasarkan hasil pengujian UAT terhadap website oleh pengurus dan anggota Karang Taruna didapatkan nilai rata-rata 97,8%. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan manual book sebagai panduan penggunaan sistem. Dengan adanya platform digital ini, Karang Taruna RAS kini memiliki sarana informasi dan manajemen organisasi yang lebih representatif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdi mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, berkontribusi, serta bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan *Pengembangan Website dan Konten Karang Taruna Rukun Agawe Santosa Ngijo Bantul Sebagai Optimalisasi Media Digital*. Ucapan terima kasih ini secara khusus ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Yogyakarta, Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Malang, Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Jember, yang telah memberikan arahan, pendampingan, dan dukungan sehingga kegiatan ini kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Tim juga menyampaikan apresiasi kepada Pemerintah Dusun Ngijo atas kerja sama dan fasilitasi yang diberikan selama proses kegiatan, serta kepada Karang Taruna Rukun Agawe Santosa atas partisipasi aktif dan antusiasme seluruh anggotanya dalam mengikuti rangkaian kegiatan pengembangan website dan pelatihan manajemen konten. Tidak lupa, berterima kasih juga kepada elifbytes dan pihak-pihak lain yang turut berperan dalam mendukung kegiatan ini. Semoga kerja sama dan semangat kegiatan ini dapat terus berlanjut untuk memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat.

REFERENSI

[1] D. Indra, Muh. H. Syahnur, and Lilis Nur Hayati, “Implementation of a Web-Based Information System in Karang Taruna Parangloe,” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 9, no. 2, pp. 590–598, 2025, doi: 10.31849/dinamisia.v9i2.26465.

[2] R. Fahmi, “Inovasi Web-Based System untuk Karang Taruna Aceh Meningkatkan Efisiensi dan Akses Informasi,” *Computer Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 61–69, 2025, doi: 10.58477/cj.v3i1.205.

[3] M. C. S. N. T. S. S. M. Arga Sudesta, “Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat Pada Kantor Kelurahan,” *Jurnal Topik Global*, vol. 3, no. 1, pp. 1–5, 2024.

[4] Fikri Batara Ellung, “Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Berbasis Website Di Kota Parepare,” *Jurnal RESTIKOM : Riset Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 7, no. 1, pp. 25–37, 2025, doi: 10.52005/restikom.v7i1.407.

[5] D. Luthfian, R. W. Kosaman, and D. Harsono, “Perancangan Sistem Informasi Media Berita Dan Kegiatan Karang Taruna Kelurahan Bidaracina,” vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024.

[6] M. S. Pradana and A. Setiawan, “Rancang Bangun Website SIKARTAR Untuk Karang Taruna RW 003 Kelurahan Rawamangun Berbasis Laravel 9,” vol. 12, no. 1, pp. 31–38, 2024.

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

[7] D. A. Pratama, F. S. Effendy, and N. D. Susanti, "Sistem Informasi Manajemen Hotspot Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Studi Kasus CV Azzahra.Net," *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terintegrasi*, vol. 7, no. 2, pp. 126–136, 2023, doi: 10.33795/j-indeks.v7i2.4198.

[8] Z. Subecz, "Web-development with Laravel framework," *Gradus*, vol. 8, no. 1, pp. 211–218, 2021, doi: 10.47833/2021.1.csc.006.

[9] Yudha Riwanto, Inggrid Yanuar Risca Pratiwi, Asri Wulan Septiana, Fauzia Anis Sekar Ningrum, and Ajie Kusuma Wardhana, "Design and Development of an Edugame Arabic for Learning Media," *IJID (International Journal on Informatics for Development)*, vol. 12, no. 2, pp. 362–373, 2024, doi: 10.14421/ijid.2023.4297.

Artikel ini di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)