

# Optimalisasi Efisiensi Bisnis Melalui *Upskill BPM* dan Solusi Web bagi Siswa SMA/SMK

Lila Setiyani<sup>1)</sup> Dedihi<sup>2)</sup> Devi Fajar Wati<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3)</sup> Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komputer Universitas Horizon Indonesia  
Jl Pangkal Perjuangan, Karawang 41315  
Email: lila.setiyani.krw@horizon.ac.id

**Abstract:** *Technological advancement and the growth of the digital ecosystem demand that younger generations acquire practical competencies in designing solutions based on information technology. However, high school and vocational school students often experience a gap between theoretical learning in schools and the skills required by the industry and startup environment. This community service program aimed to provide practical training through a workshop titled “Optimizing Business Efficiency: Practical Approaches to Business Process Management and Web Solutions” for students of SMAN 1 Telagasari and SMK Wirasaba in Karawang Regency. The workshop focused on three core competencies: business process mapping using the Business Process Management (BPM) approach, web solution design using CMS platforms (Wix/WordPress), and an introduction to basic system analysis techniques. The implementation method used a participatory, project-based learning approach involving material delivery, case studies, hands-on practice, and group project presentations. Evaluation was carried out through pre-tests and post-tests, participatory observation, feedback questionnaires, and teacher interviews. The results showed a significant increase in participants’ understanding in all aspects: average BPM comprehension scores improved from 56.2 to 78.5; web design scores from 48.6 to 80.1; and system analysis scores from 51.3 to 75.0. Additionally, over 85% of participants stated that the training was highly relevant to their interests and necessary to prepare for technology-based careers. This activity positively impacted not only students' digital literacy but also supported the integration of practical learning in partner schools. The outcome of this community service, presented in the form of a scientific article, is expected to serve as a reference for developing contextual, replicable, and locally relevant applied technology training models. Therefore, this program contributes to preparing students for the challenges of the modern workforce and promoting early technopreneurship.*

**Keywords:** Business Process Management, solusi web, analisis sistem, pelatihan praktis, efisiensi bisnis

**Abstrak:** *Kemajuan teknologi dan perkembangan ekosistem digital menuntut generasi muda untuk memiliki kompetensi praktis dalam merancang solusi berbasis teknologi informasi. Namun, siswa tingkat SMA/SMK sering kali mengalami kesenjangan antara pembelajaran teoretis di sekolah dengan keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia industri dan startup. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan praktis melalui workshop bertema “Optimizing Business Efficiency: Practical Approaches to Business Process Management and Web Solutions” kepada siswa SMAN 1 Telagasari dan SMK Wirasaba di Kabupaten Karawang. Upskill difokuskan pada tiga kompetensi utama: pemetaan proses bisnis menggunakan pendekatan Business Process Management (BPM), perancangan solusi web berbasis CMS (Wix/WordPress), serta pengenalan teknik analisis sistem yang sederhana. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis proyek (project-based learning) dengan kegiatan yang mencakup penyampaian materi, studi kasus, praktik langsung, dan presentasi hasil kerja kelompok. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi partisipatif, kuesioner umpan balik, serta wawancara guru pendamping. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta secara signifikan di semua aspek: skor rata-rata pemahaman BPM meningkat dari 56,2 menjadi 78,5; desain web dari 48,6 menjadi 80,1; dan analisis sistem dari*

51,3 menjadi 75,0. Selain itu, lebih dari 85% peserta menyatakan pelatihan sangat relevan dengan minat dan kebutuhan mereka untuk mempersiapkan karir berbasis teknologi. Kegiatan ini memberikan dampak positif tidak hanya pada penguatan literasi digital siswa, tetapi juga mendukung integrasi pembelajaran praktis di sekolah mitra. Luaran kegiatan berupa artikel ilmiah ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan model pelatihan teknologi terapan yang kontekstual, replikatif, dan sesuai kebutuhan lokal. Dengan demikian, pengabdian ini turut berkontribusi dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan mendorong semangat entrepreneurship sejak dulu.

**Kata kunci:** Business Process Management, web solutions, system analysis, practical training, business efficiency

## I. PENDAHULUAN

Revolusi teknologi telah menciptakan transformasi yang tiada henti dalam pengelolaan bisnis di berbagai sektor industri. Digitalisasi proses bisnis, penerapan teknologi informasi, dan otomatisasi sistem telah menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing bisnis. Sementara itu, generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan calon pekerja dan wirausaha yang harus dilatih keterampilan adaptif untuk menjawab tuntutan era digital. Sayangnya, pelatihan sekolah yang diberikan kepada mereka sebagian besar bersifat teoritis dengan terlalu sedikit kegiatan berorientasi praktik yang mensimulasikan lingkungan dunia nyata.

Mayoritas siswa SMA/SMK menunjukkan minat yang luar biasa terhadap teknosfer dan bisnis elektronik tetapi tidak memiliki visi yang jelas untuk membangun proses bisnis dan solusi teknologi yang efektif yang mampu menyelesaikan operasi bisnis nyata. Mereka bahkan biasanya tidak mengetahui metode sistematis seperti Manajemen Proses Bisnis (BPM), teknik desain solusi web, atau metode dasar analisis sistem. Oleh karena itu, bahkan dengan semua potensi tersebut, banyak siswa merasa sulit untuk mengubah konsep bisnis menjadi produk digital yang siap dikembangkan. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kurikulum sekolah dengan tuntutan ekonomi industri dan startup modern.

Permasalahan ini semakin mendesak untuk segera diatasi mengingat pentingnya peran generasi muda dalam penciptaan ekonomi digital, khususnya di daerah seperti Karawang yang memiliki potensi pertumbuhan industri dan bisnis lokal. Tanpa adanya intervensi melalui pelatihan praktik, siswa akan tertinggal dan tidak mampu bersaing dalam ekonomi digital. Oleh karena itu, program pembelajaran harus disusun secara terapan dan kontekstual dengan pembelajaran eksperiential dan studi kasus yang

memungkinkan siswa belajar langsung melalui pengalaman nyata.

Untuk memenuhi tuntutan tersebut, proyek pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai lokakarya dengan topik "Optimalisasi Efisiensi Bisnis: Pendekatan Praktis Manajemen Proses Bisnis dan Solusi Web". Tujuan dari lokakarya ini adalah untuk memberikan pelatihan intensif kepada siswa di SMK/Kabupaten Karawang pada tiga aspek khusus, yaitu pemetaan dan analisis proses bisnis berbasis teknik BPM, perancangan solusi web dengan menggunakan platform responsif yang mudah digunakan, dan penyampaian analisis sistem kebutuhan bisnis tingkat pemula. Interaktif, berbasis kasus, dan secara tradisional dibuat relevan berdasarkan pemahaman siswa, itulah yang membuatnya menjadi luar biasa.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan langsung dan menginspirasi penanaman jiwa kewirausahaan yang didorong oleh teknologi di kalangan siswa. Lebih jauh, kegiatan ini juga merupakan upaya tulus untuk mewujudkan kebijakan Merdeka Belajar dan meningkatkan literasi digital di tingkat sekolah. Dalam jangka panjang, lokakarya ini akan menjadi model pelatihan yang dapat diterapkan di bidang lain dan dapat membantu dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia yang siap bersaing di dunia digital.

## II. METODE PELAKSANAAN

### A. Teori Pendukung

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini mengacu pada tiga teori utama yang menjadi landasan pengembangan materi dan pendekatan pembelajaran, yaitu:

#### 1. Business Process Management (BPM)

BPM merupakan pendekatan terstruktur untuk menganalisis, merancang, melaksanakan, memonitor,

dan meningkatkan proses bisnis(Dumas et al., 2018; IBM, n.d.). Siswa diajak memahami pentingnya alur kerja yang efisien melalui teknik visualisasi seperti diagram alir atau BPMN sederhana, guna meningkatkan efisiensi operasional bisnis kecil dan menengah. Melalui pendekatan ini, peserta diajak memahami bahwa setiap proses dalam bisnis harus memiliki alur yang jelas, terukur, dan dapat dievaluasi secara berkelanjutan. Tidak hanya terbatas pada pemetaan proses secara manual, konsep BPM modern juga mengintegrasikan prinsip otomatisasi dan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan pasar. Visualisasi menggunakan *Business Process Model and Notation* (BPMN) menjadi alat penting untuk menjelaskan proses secara standar dan mudah dipahami, bahkan oleh pelaku usaha skala mikro.

Dengan BPMN, peserta dapat belajar mengenali titik-titik perbaikan (bottleneck) dalam proses dan bagaimana menyederhanakan alur kerja agar lebih efisien dan responsif. Pendekatan ini sejalan dengan pemahaman yang dikembangkan oleh IBM (2023) yang menyatakan bahwa BPM bukan hanya sekadar alat bantu teknis, melainkan strategi manajemen yang menyatukan teknologi, sumber daya manusia, dan kebutuhan pelanggan dalam satu kerangka kerja terukur(IBM, n.d.). TechTarget juga menekankan bahwa penerapan BPM yang baik mampu meningkatkan kualitas layanan dan mempercepat pengambilan keputusan bisnis karena semua proses terdokumentasi dan terdigitalisasi secara menyeluruh(Linda Tucci, n.d.). Oleh karena itu, penerapan BPM dalam pelatihan ini bukan hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membangun fondasi berpikir kritis dan efisiensi kerja yang aplikatif bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia bisnis berbasis teknologi.

## 2. Desain Solusi Web

Teori ini mendukung pengembangan keterampilan siswa dalam merancang tampilan dan fungsionalitas situs web yang sesuai dengan kebutuhan bisnis. Dengan menggunakan platform seperti WordPress dan Wix, siswa belajar membangun solusi digital dengan antarmuka yang user-friendly dan responsive(Beaird, 2010). Pendekatan ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan sensitivitas estetika dan pemahaman terhadap pengalaman pengguna (*user experience*). Prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan visual,

konsistensi warna, tipografi yang mudah dibaca, serta navigasi yang intuitif menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Siswa dilatih untuk mempertimbangkan kebutuhan pengguna akhir serta bagaimana menyampaikan pesan bisnis melalui desain visual yang efektif.

Menurut ICT Essentials Series (2015), desain web yang baik harus mampu menyampaikan identitas merek, memfasilitasi interaksi, dan mendorong tindakan pengguna melalui struktur yang logis dan visual yang menarik. Hal ini sangat penting dalam konteks usaha mikro dan menengah, di mana tampilan situs web sering kali menjadi kesan pertama bagi pelanggan. Platform seperti Wix(wix.com, n.d.) dan WordPress(wordpress.com, n.d.) dipilih karena menyediakan antarmuka seret dan lepas (*drag-and-drop*) yang intuitif, sehingga memungkinkan siswa fokus pada logika desain dan konten tanpa harus terbebani dengan pengkodean yang kompleks(ictcertified.com, n.d.).

Lebih lanjut, prinsip desain yang diajarkan dalam pelatihan ini mengacu pada standar yang diuraikan oleh Beaird dan George (2010), yang menekankan pentingnya harmoni antara estetika visual dan fungsionalitas. Pemahaman ini membekali siswa untuk mampu merancang solusi digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan nilai dan layanan bisnis kepada pengunjung situs web. Dengan demikian, keterampilan desain web tidak hanya menjadi aspek teknis, tetapi juga menjadi sarana komunikasi strategis dalam konteks digital entrepreneurship.

## 3. Analisis Sistem

Analisis sistem mengajarkan siswa cara mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem berbasis teknologi. Siswa diajak mengenali permasalahan dan solusi sistemik dalam proses digitalisasi bisnis(Sommerville, 2011). Dalam konteks pendidikan menengah, pengenalan konsep analisis sistem memberikan fondasi berpikir kritis bagi siswa untuk memahami bagaimana teknologi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Siswa belajar membedakan antara kebutuhan fungsional—seperti fitur login, pencarian produk, atau transaksi otomatis—and kebutuhan non-fungsional—seperti kecepatan respon, keamanan, dan skalabilitas. Pengetahuan ini penting agar mereka tidak hanya mampu membuat rancangan sistem yang “berfungsi”,

tetapi juga sistem yang optimal dan sesuai dengan standar penggunaan.

Valacich dan George (2014) menekankan bahwa pemahaman terhadap analisis sistem juga mencakup keterampilan dalam menggali kebutuhan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen. Hal ini diperlukan dalam pelatihan melalui simulasi kasus bisnis sederhana, di mana siswa menganalisis kebutuhan pengguna (user needs) lalu menyusun daftar fitur dan struktur sistem yang akan dikembangkan(Valacich, J. S. & George, J. F, 2014). Aktivitas ini secara tidak langsung melatih siswa berpikir dalam kerangka solusi, bukan hanya ide atau asumsi.

Tutorials Point (2016) juga menyebutkan bahwa proses analisis sistem adalah bagian paling penting dalam daur hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle*), karena kesalahan dalam tahap ini akan berdampak besar pada tahap implementasi(Tutorialspoint, n.d.). Oleh karena itu, keterlibatan siswa dalam proses ini membantu mereka memahami keterkaitan antar komponen sistem serta pentingnya validasi kebutuhan sejak awal perancangan.

## B. Desain dan Kronologi Kegiatan

Desain kegiatan ini menggunakan pendekatan participatory hands-on learning, di mana siswa SMA/SMK menjadi subjek aktif dalam proses belajar melalui studi kasus dan praktik langsung. Kegiatan dilakukan di dua sekolah mitra, yaitu SMAN 1 Telagasari Karawang dan SMK Wirasaba, dan mencakup beberapa tahap sebagai berikut:

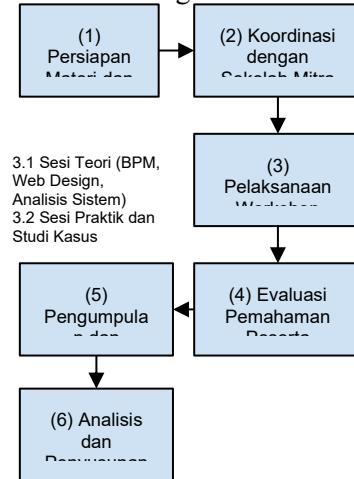
**Tabel 1. Tahapan kegiatan**

Tahap	Kegiatan
1	Persiapan materi pelatihan dan studi kasus
2	Koordinasi dengan pihak sekolah dan guru pendamping
3	Pelaksanaan workshop: penyampaian materi, simulasi BPM dan desain web
4	Evaluasi pemahaman peserta melalui kuis dan diskusi
5	Pengumpulan data dan dokumentasi kegiatan

- 
- 6 Analisis hasil kegiatan dan penyusunan laporan ilmiah
- 

## B. Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Prosedur pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap terstruktur yang dirancang untuk mencapai tujuan secara optimal. Setiap tahap dirancang agar saling mendukung dan memberikan hasil yang berdampak baik secara akademis maupun praktis. Berikut adalah penjabaran tiap tahap dalam prosedur pelaksanaan:

1. Tahap Persiapan
  - a. Penyusunan Materi: Tim pelaksana menyiapkan materi pelatihan meliputi pengantar *Business Process Management (BPM)*, pengembangan solusi web berbasis CMS (seperti Wix/WordPress), dan teknik dasar analisis sistem.
  - b. Perancangan Studi Kasus: Disiapkan studi kasus bisnis sederhana untuk dipetakan proses bisnisnya oleh siswa, serta dirancang solusinya dalam bentuk rancangan web.
  - c. Koordinasi Sekolah Mitra: Menghubungi pihak sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan, jumlah peserta, kesiapan fasilitas (ruang kelas, koneksi internet), serta pendampingan guru.
2. Tahap Pelaksanaan Workshop

- a. Pembukaan dan Pengantar: Workshop dibuka dengan pengenalan tujuan kegiatan, serta pemahaman dasar tentang pentingnya efisiensi bisnis dan solusi teknologi.
  - b. Sesi Materi dan Demonstrasi: *Sesi 1:* Pengenalan dan praktik pemetaan proses bisnis dengan metode BPM (menggunakan diagram alir sederhana).
  - c. *Sesi 2:* Desain dan pengembangan web dengan CMS secara langsung (hands-on) untuk kebutuhan bisnis.
  - d. *Sesi 3:* Analisis sistem dan bagaimana menggali kebutuhan dari pengguna dalam pengembangan solusi digital.
  - e. Studi Kasus dan Simulasi: Peserta dibagi ke dalam kelompok untuk mengerjakan studi kasus. Setiap kelompok diminta membuat:
    - Diagram proses bisnis dari kasus.
    - Mockup web sederhana sebagai solusi.
    - Narasi singkat dari hasil analisis kebutuhan.
3. Tahap Evaluasi dan Pengumpulan Data
- a. Evaluasi Pemahaman Individu: Peserta mengisi pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman awal dan peningkatan pengetahuan setelah pelatihan.
  - b. Umpam Balik Siswa: Disediakan formulir Google Form berisi pertanyaan terbuka dan skala kepuasan terhadap pelatihan.
  - c. Penilaian Hasil Kelompok: Tim pengabdi menilai hasil kerja siswa dalam bentuk dokumen dan presentasi mini.
  - d. Wawancara Guru: Dilakukan singkat terhadap guru pendamping untuk menilai kebermanfaatan kegiatan dan potensi replikasi.
4. Tahap Analisis dan Publikasi
- a. Analisis Data: Seluruh data dikompilasi dan dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif.
  - b. Penyusunan Artikel Ilmiah: Hasil kegiatan ditulis dalam bentuk artikel untuk di submit ke jurnal pengabdian masyarakat.
  - c. Tindak Lanjut: Materi dikirim ke sekolah, siswa diberi akses ke platform lanjutan, dan komunikasi tetap dijaga melalui grup belajar atau mentor.

### C. Pengujian dan Akuisisi Data

Untuk memastikan efektivitas kegiatan dan mengumpulkan data dari jumlah peserta yang besar, dilakukan strategi sebagai berikut:

1. Kuesioner Pra dan Pasca Workshop, dgunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan, mulai dari konsep BPM, desain solusi web, hingga analisis sistem.
2. Penilaian Hasil Kerja Kelompok, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan studi kasus yang menuntut mereka menyusun pemetaan proses bisnis dan prototype web sederhana. Hasil kerja ini kemudian dianalisis oleh tim pengabdi.
3. Observasi Partisipatif, fasilitator mencatat dinamika kelompok, partisipasi siswa, dan kesulitan yang dihadapi selama pelatihan untuk memperoleh data kualitatif.
4. Wawancara Terstruktur Singkat, beberapa peserta dan guru pendamping di wawancara secara singkat untuk mendapatkan insight mengenai manfaat kegiatan dan potensi pengembangan lebih lanjut.
5. Digitalisasi Formulir, semua kuesioner dan form evaluasi diisi menggunakan Google Form, sementara hasil kerja dikumpulkan melalui Google Drive, guna mempercepat akuisisi dan analisis data.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pelaksanaan Kegiatan di Lokasi Mitra

Kegiatan workshop dilaksanakan di dua sekolah mitra, yakni SMAN 1 Telagasari Karawang dan SMK Wirasaba. Masing-masing sekolah mengikutsertakan sekitar 25–30 siswa dari jurusan IPA dan TKJ yang memiliki ketertarikan terhadap bidang teknologi dan kewirausahaan. Workshop berlangsung selama satu hari penuh di masing-masing sekolah, dengan metode campuran antara penyampaian materi, praktik langsung, dan diskusi kelompok berbasis studi kasus.

Materi yang diberikan mencakup tiga topik utama:

1. Pengenalan Business Process Management (BPM) dan pemetaan proses sederhana menggunakan *flowchart manual*.
2. Perancangan Solusi Web menggunakan CMS, yang dipilih karena kesederhanaannya dan tidak membutuhkan kemampuan coding.
3. Dasar-dasar Analisis Sistem, terutama dalam menggali kebutuhan pengguna dan menyusun fungsi sistem untuk solusi bisnis.

Pelaksanaan kegiatan mendapat dukungan aktif dari guru pendamping dan kepala sekolah yang menganggap kegiatan ini sebagai pelengkap yang bermanfaat terhadap kurikulum kewirausahaan dan informatika di sekolah masing-masing.

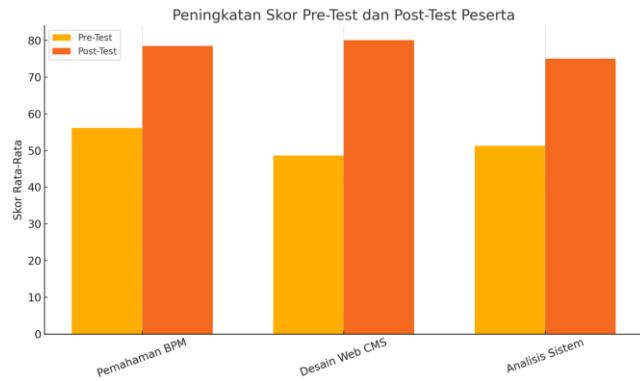
## B. Temuan dan Peningkatan Kompetensi Peserta

Dari hasil **pre-test** dan **post-test**, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil pre-test dan post-test**

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Pre-Test	Skor Rata-rata Post-Test	Peningkatan
Pemahaman BPM	56,2	78,5	+22,3
Desain Web CMS	48,6	80,1	+31,5
Analisis Sistem	51,3	75,0	+23,7

Berikut adalah visualisasi **grafik peningkatan nilai pre-test dan post-test** peserta workshop pada tiga aspek yang diujikan: *Business Process Management (BPM)*, *Desain Web CMS*, dan *Analisis Sistem*. Grafik ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan di semua aspek setelah kegiatan dilaksanakan.



**Gambar 2. Visualiasi grafik peningkatan skor Pre-test dan Post-test**

Selain itu, saat sesi praktik kelompok, peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Beberapa hasil yang menonjol:

1. Kelompok dari SMAN 1 Telagasari mampu membuat pemetaan proses bisnis toko minuman kekinian lengkap dengan diagram alur dan rancangan homepage berbasis Wix.
2. Kelompok dari SMK Wirasaba membuat simulasi website laundry online dengan fitur simulasi pemesanan dan jadwal penjemputan.
3. Mayoritas peserta mampu menyampaikan alasan dan kebutuhan fitur dari hasil desain web mereka, menunjukkan pemahaman awal terhadap proses *requirement analysis*.

## C. Evaluasi Kualitatif dari Peserta dan Guru

Melalui kuesioner dan wawancara singkat:

1. 92% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini membantu mereka memahami cara mengubah ide bisnis menjadi solusi nyata menggunakan teknologi.
2. 85% peserta menyatakan tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut bidang pengembangan web dan BPM.
3. Guru pendamping menyatakan bahwa kegiatan ini menambah referensi praktis dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) serta Informatika.

Salah satu guru dari SMK Wirasaba menyampaikan:

*"Biasanya siswa hanya membayangkan bisnis, tapi sekarang mereka tahu*

*bagaimana menuangkan ide itu menjadi sistem dan tampilan web. Ini pengalaman baru bagi mereka.”*

#### D. Pembahasan Dampak dan Relevansi

Kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pembelajaran berbasis teori di sekolah dengan praktik dunia industri digital. Dengan pendekatan langsung dan berbasis studi kasus, peserta tidak hanya memahami materi tetapi juga membangun keterampilan problem solving, berpikir sistematis, dan kolaboratif.

Dampak positif dari kegiatan ini tidak hanya pada siswa, tetapi juga memperkuat kerjasama antara kampus dan sekolah menengah dalam mendukung program penguatan literasi digital dan *career readiness*. Selain itu, luaran kegiatan berupa artikel ilmiah dan dokumentasi praktik menjadi kontribusi penting dalam diseminasi pengetahuan ke komunitas akademik.

#### E. Dokumentasi Kegiatan

Berikut adalah dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan:



Gambar 3. Kegiatan di SMAN 1 Telagasari



Gambar 4. Penjelasan Desain Web



Gambar 5. Peserta dari SMK Wirasaba



Gambar 6. Penjelasan dasar - dasar analisis sistem

## IV. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menjawab kebutuhan siswa SMA/SMK dalam memahami dan menerapkan konsep teknologi bisnis

secara praktis. Melalui pendekatan *hands-on workshop*, siswa mampu meningkatkan kompetensinya dalam pemetaan proses bisnis, perancangan solusi web, dan analisis sistem yang aplikatif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman serta antusiasme tinggi terhadap teknologi dan kewirausahaan digital.

Dampak positif juga dirasakan oleh sekolah mitra yang mendapatkan inspirasi pengembangan kurikulum praktis berbasis industri. Selain sebagai upaya transfer pengetahuan, kegiatan ini menjadi sarana membangun kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah menengah untuk mendukung program literasi digital nasional. Dengan keberhasilan pelaksanaan ini, diharapkan kegiatan serupa dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di wilayah Karawang dan sekitarnya.

## V. DAFTAR RUJUKAN

- Beaird, J. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design* (2nd ed). SitePoint Pty, Limited.
- Dumas, M., La Rosa, M., Mendling, J., & Reijers, H. A. (2018). *Fundamentals of Business Process Management*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-56509-4>
- IBM. (n.d.). *Business Process Management Design Guide Using IBM Business Process Manager*.
- IBM. (n.d.). What is business process management (BPM)? IBM. <https://www.ibm.com/think/topics/business-process-management> ictcertified.com. (n.d.). Web Design Essential. In *Web Design Essential*. [https://www.ictcertified.com/assets/documents/sample2.0/Sample\\_WebDesign\\_v2.1.pdf](https://www.ictcertified.com/assets/documents/sample2.0/Sample_WebDesign_v2.1.pdf)
- Linda Tucci. (n.d.). What is business process management? A guide to BPM. Techtarget.
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering* (9th ed). Pearson.
- Tutorialspoint. (n.d.). *System Analysis and Design Tutorial*. [https://www.tutorialspoint.com/system\\_analysis\\_and\\_design/index.htm](https://www.tutorialspoint.com/system_analysis_and_design/index.htm)
- Valacich, J. S. & George, J. F. (2014). *Modern Systems Analysis and Design* (7th Edition). Pearson.
- wix.com. (n.d.). WIX. <https://www.wix.com/about/us>
- wordpress.com. (n.d.). Wordpress. <https://wordpress.com>