

## PENDAMPINGAN PEMBANGUNAN WEBSITE DAN KONTEN DIGITAL KREATIF DI ERA 5.0 BERBASIS GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE (GEN-AI)

### ASSISTANCE FOR WEBSITE DEVELOPMENT AND CREATIVE DIGITAL CONTENT IN ERA 5.0 BASED ON GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE (GEN-AI)

<sup>1)</sup>Setio Basuki, <sup>2)</sup>Mahar Faiqurrahman, <sup>3)</sup>Valencia Sefiana Putri, <sup>4)</sup> Muhammad Daffa Nugraha, <sup>5)</sup> Rahajeng Febri Shafiyah

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Muhammadiyah Malang

\*Email: [setio\\_basuki@umm.ac.id](mailto:setio_basuki@umm.ac.id)<sup>1</sup>, [mahar@umm.ac.id](mailto:mahar@umm.ac.id)<sup>2</sup>, [valenciasfn@webmail.umm.ac.id](mailto:valenciasfn@webmail.umm.ac.id)<sup>3</sup>, [nugrahadaffa568@webmail.umm.ac.id](mailto:nugrahadaffa568@webmail.umm.ac.id)<sup>4</sup>, [rahajengfebri@webmail.umm.ac.id](mailto:rahajengfebri@webmail.umm.ac.id)<sup>5</sup>

#### ABSTRAK

Penggunaan Generative Artificial Intelligence (Gen-AI) dalam pengembangan konten digital dan pengembangan situs web merupakan pendekatan baru untuk pemasaran digital di era 5.0. Program Pengabdian kepada masyarakat yang dipelopori oleh Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) bertujuan untuk membantu sekolah dalam meningkatkan branding, visibilitas, dan efektivitas promosi dengan teknologi AI yang menghasilkan konten otomatis, agar mereka dapat membuat website dan konten kreatif tanpa coding menggunakan Gen-AI. Metode yang digunakan meliputi (i) observasi, (ii) pengembangan strategi pemasaran digital, (iii) pengembangan modul pelatihan, (iv) implementasi pendampingan, dan (v) evaluasi hasil. Program ini mengundang 20 guru dari tiga Sekolah Menengah. Efektivitas program ini dievaluasi melalui kuesioner sebelum dan sesudah pendampingan, terkait dengan beberapa aspek yaitu (i) Pemahaman tentang AI, (ii) Pemanfaatan AI untuk Membuat Bahan Ajar Teks (Buku Ajar), (iii) Pemanfaatan AI untuk Membuat Video Pembelajaran, (iv) Pemanfaatan AI untuk Membuat Website. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman tentang AI meningkat dari 62% (pre-test) menjadi 83% (post-test), pemanfaatan AI untuk bahan ajar teks meningkat dari 64% (pre-test) menjadi 85% (post-test), serta pemanfaatan AI untuk membuat video pembelajaran dan website meningkat dari 57% (pre-test) menjadi 82% (post-test).

**Kata Kunci :** generatif AI, pemasaran digital, era 5.0, konten kreatif, pembangun situs web.

#### ABSTRACT

The use of Generative Artificial Intelligence (Gen-AI) in digital content development and website development is a new approach to digital marketing in the 5.0 era. The community service program spearheaded by Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) aims to help schools improve branding, visibility, and promotional effectiveness with AI technology that generates automated content, so that they can create websites and creative content without coding using Gen-AI. The methods used include (i) observation, (ii) digital marketing strategy development, (iii) training module development, (iv) mentoring implementation, and (v) evaluation of results. The program invited 20 teachers from three Secondary Schools. The effectiveness of this program was evaluated through questionnaires before and after mentoring, related to several aspects, namely (i) Understanding of AI, (ii) Utilization of AI to Create Text Teaching Materials (Textbooks), (iii) Utilization of AI to Create Learning Videos, (iv) Utilization of AI to Create Websites. The results showed a significant increase in the aspect of understanding of AI increased from 62% (pre-test) to 83% (post-test), utilization of AI for text teaching materials increased from 64% (pre-test) to 85% (post-test), and utilization of AI to create learning videos and websites increased from 57% (pre-test) to 82% (post-test).

**Keywords:** generative AI, digital marketing, era 5.0, creative content, website builder.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan teknologi digital, telah banyak membawa perubahan yang sangat signifikan pada pola perilaku manusia, salah satunya dalam bidang pemasaran. Teknologi ini telah mengubah metode pemasaran konvensional yang berupa penyebaran brosur, penggunaan televisi dan radio, menjadi metode digital marketing (Paramastri, 2024). Digital marketing merupakan metode pemasaran yang memanfaatkan berbagai media digital seperti website, sosial media, surat kabar elektronik, dan lain sebagainya yang dapat diakses dari jaringan internet (Chaffey & Ellis-Chadwick, 2019). Penggunaan digital marketing ini dinilai jauh lebih efektif dan efisien dalam menjangkau dan menciptakan keterikatan dengan konsumen (Anjum et al., 2020). Biaya operasional yang lebih murah dan penggunaan SDM yang lebih sedikit juga menjadi keunggulan dari penggunaan digital marketing.

Tantangan sekolah swasta adalah meningkatkan penetrasi media promosi kepada kandidat calon siswa dan/atau calon wali murid yang seluas-luasnya. Hambatan ini dapat diatasi dengan promosi digital, yang salah satunya dengan pemanfaatan website (Hendrawan et al., 2024). Keberadaan website dapat berfungsi untuk beberapa hal, yaitu (i) meningkatkan branding sekolah (Akmalia et al., 2021; Supriyanto et al., 2022), (ii) meningkatkan visibilitas website sekolah berbasis Search Engine Optimization (SEO), dan (iii) media promosi sekolah secara online (Akmalia et al., 2021; Supriyanto et al., 2022). Namun demikian, pembuatan dan pemeliharaan website mensyaratkan keberadaan staff Teknologi Informasi (TI) yang mahir dalam desain, pemrograman, basis data, SEO, dsb yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai (Gaponenko et al., 2021). Dengan demikian, dibutuhkan terobosan untuk menyelesaikan hambatan dalam penyediaan website promosi sekolah.

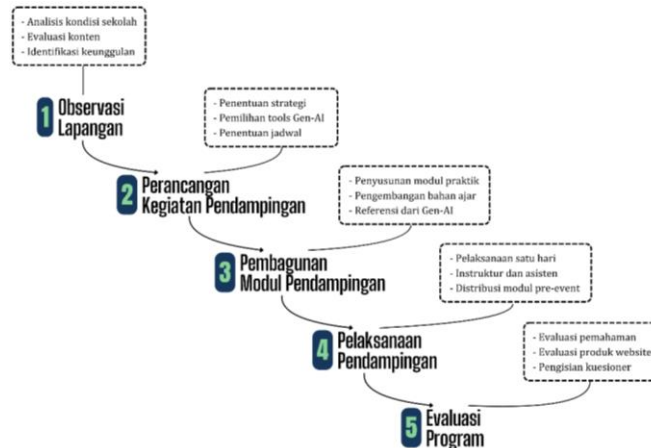
Tema serupa program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah membahas peran *website* dalam meningkatkan komunikasi dan branding sekolah. Sebagai misal, Khumaini et al., (2024) menekankan pentingnya pelatihan dan pendampingan dalam menulis konten *website* berbasis *Asset Based Community Development* (ABCD), untuk meningkatkan kemandirian dalam pengelolaan informasi sekolah. Sulistianingsih & Yusuf, (2023) dan Farisi et al., (2022) masih fokus dalam pembuatan dan pengelolaan *website* berbasis *Content Management System* (CMS) yaitu Wordpress. Namun, penelitian-penelitian ini berfokus pada pengelolaan situs web secara manual dan tidak membahas potensi otomatisasi dari teknologi yang muncul seperti Kecerdasan Buatan Generatif (Gen-AI).

Oleh karena itu, program PkM ini bertujuan untuk melakukan pendampingan pembuatan *website* dan konten promosi sekolah secara otomatis berbasis Generative Artificial Intelligence (Gen-AI) sebagai strategi pemasaran digital. Gen-AI, teknologi AI terkini yang dapat membangkitkan konten unik (mulai dari ide hingga konten berupa teks, citra, audio, video, data sintetis, kode program, dsb), memungkinkan beberapa tahapan pembuatan *website* dapat dilakukan secara otomatis (Raharjo et al., n.d.). Gen-AI bekerja dengan cara mengenali pola pada data terdahulu (data latih) untuk membentuk data yang original yang baru (Bonda Sisephaputra et al., 2024). Beberapa produk Gen-AI yang populer antara lain ChatGPT, DALL-E, Midjourney, dsb yang semakin banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan (Liliana et al., 2023). Dengan Gen-AI, *website* pemasaran yang dibutuhkan mitra dapat dibangun dan dikelola oleh staff dengan literasi internet dan komputer yang cukup tanpa membutuhkan keahlian khusus bidang pemrograman *website*.

Usulan solusi pada program PKM dapat dibagi menjadi 4 tahap, yaitu (i) analisis situasi dan observasi lapangan di mitra sekolah, (ii) strategi promosi digital berbasis website dan konten kreatif, (iii) pembangunan modul pendampingan, (iv) pelaksanaan pendampingan, dan (v) evaluasi hasil kegiatan pendampingan. Indikator kinerja dari PKM meliputi dua hal yaitu (i) peningkatan pemahaman tentang pemasaran digital dan Gen-AI, serta (ii) produk website beserta konten kreatif. Melalui program PKM ini, mitra sekolah diharapkan memperoleh manfaat berupa perluasan potensi calon siswa baru, peningkatan branding, dan visibilitas informasi tentang sekolah, serta peningkatan calon siswa baru. Gen-AI memungkinkan akselerasi pemasaran dengan otomatisasi di berbagai tahapan krusial mulai teknis pembentukan desain produk, layout website, pemrograman, dsb hingga pada pengukuran indikator keberhasilan pemasaran (Manggala et al., n.d.).

## METODE

Metode pelaksanaan dari usulan program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui lima tahapan, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1, yaitu: tahapan observasi lapangan, perancangan kegiatan pendampingan, pembangunan modul atau bahan pendampingan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi program kegiatan pengabdian masyarakat.



**Gambar 1.** Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat

### 1. Observasi Lapangan

Tahapan ini dilaksanakan dengan menganalisis kondisi sekolah terkait dengan strategi promosi sekolah yang telah diterapkan, baik promosi dengan menggunakan media konvensional maupun dengan menggunakan media digital. Selain itu juga dilakukan evaluasi terhadap konten dan materi promosi yang telah dilakukan saat ini. Kemudian dilakukan diskusi dengan pihak sekolah mitra terkait dengan kendala-kendala yang dihadapi selama proses promosi sekolah, pembuatan konten promosi, penggunaan media digital untuk promosi, serta hasil yang telah dicapai dalam kegiatan promosi tersebut. Keunggulan-keunggulan dan karakteristik sekolah juga perlu digali lebih dalam melalui diskusi dengan pihak sekolah, untuk menentukan branding dan konten yang cocok untuk dijadikan bahan promosi digital.

### 2. Perancangan Kegiatan Pendampingan

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan perancangan kegiatan pendampingan untuk pembuatan skenario dan konten promosi digital berbasis website dan konten kreatif. Rencana kegiatan yang dilakukan, dirancang berdasarkan pada analisis hasil observasi lapangan serta penggalian kebutuhan promosi digital dari pihak sekolah mitra. Beberapa aktivitas yang dilakukan dengan pada tahapan ini diantaranya adalah penentuan strategi pembuatan materi promosi digital, penentuan tools (aplikasi) berbasis Gen-AI yang digunakan untuk pembuatan konten, penentuan materi-materi pendampingan, penentuan waktu kegiatan pendampingan, serta penentuan aktivitas peserta yang dilakukan selama kegiatan pendampingan.

### 3. Pembangunan Modul/Bahan

Pendampingan Pada tahapan ini dilakukan aktivitas penyusunan modul praktik dan bahan ajar untuk proses pendampingan pada sekolah mitra. Lingkup materi yang ada di modul praktik dan bahan ajar yang dibuat didasarkan dari topik umum kegiatan pendampingan, yaitu terkait dengan pemanfaatan aplikasi Gen-AI untuk pengembangan konten promosi digital pada sekolah. Penyusunan modul praktik dan materi ajar, diambilkan dari beberapa manual dan referensi yang disediakan oleh aplikasi Gen-AI maupun dari sumber lainnya Pengembangan modul ini dilakukan oleh tim dosen pengabdian, dengan dibantu oleh anggota dari mahasiswa.

### 4. Pelaksanaan Pendampingan

Program pendampingan pemasaran digital berbasis Gen-AI akan dilaksanakan selama satu hari penuh bertempat di Laboratorium Informatika. Dalam kegiatan ini dosen pengusul akan bertindak sebagai instruktur yang akan didampingi tiga mahasiswa sebagai asisten instruktur. Keberadaan mahasiswa ini penting secara teknis agar setiap peserta pendampingan dapat mendapatkan sebesar-besarnya manfaat. Untuk kelancaran kegiatan, setiap peserta akan diberikan akses kepada modul pendampingan selambat-lambatnya 2 hari sebelum pendampingan.

### 5. Evaluasi Program

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Evaluasi program PKM dilakukan atas dua hal, yaitu (i) pemahaman tentang pemasaran digital sebelum dan sesudah pendampingan, dan (ii) produk website dan konten kreatif yang dibangun menggunakan Gen-AI. Indikator evaluasi pertama dilakukan berbasis kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah kegiatan pendampingan dilaksanakan, sedangkan indikator kedua dievaluasi berdasarkan hasil website dan konten kreatif yang dibangun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan diawali dengan melakukan observasi lapangan melalui diskusi dengan pihak mitra, terkait dengan rencana program pelatihan yang akan dilakukan, diantaranya adalah dengan sekolah SMP Muhammadiyah 1 Malang, SMA Muhammadiyah 1 Malang, dan SMK Muhammadiyah 2 Malang. Diskusi dengan mitra sekolah difokuskan pada rencana materi yang akan disampaikan dalam pelatihan dan pendampingan serta pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan tersebut. Tim pengabdian dari mahasiswa telah menyusun modul pelatihan yang memuat dua topik utama bahasan yaitu: pembuatan website tanpa coding dengan menggunakan Gen-AI,

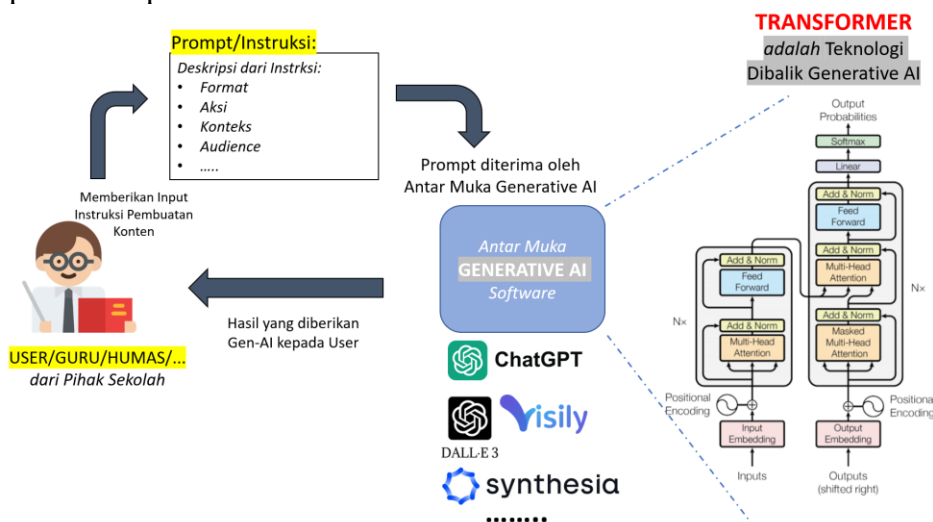
dan pembuatan konten media sosial tanpa coding menggunakan Gen-AI. Modul pelatihan disusun secara praktis dalam bentuk langkah-langkah pengerjaan, sehingga dapat dengan mudah diikuti oleh peserta. Adapun rencana rundown kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rundown Kegiatan Pelatihan

Waktu	Kegiatan
07.30 - 08.00	Registrasi
08.00 - 08.30	Pre-Questionnaire
08.30 - 09.30	AI Untuk Generate Text
09.30 - 10.30	AI Untuk Generate Image
10.30 - 11.30	AI Untuk Generate Video
11.30 - 13.00	Ishoma
13.00 - 14.00	AI Untuk Website (Konten Sudah Dibuat Sebelum Dhuhur)
14.00 - 15.00	AI Untuk Konten Medsos (Konten Sudah Dibuat Sebelum Dhuhur)
15.00 - 15.30	Post-Questionnaire
15.30 - 16.00	Penutupan

2. Kegiatan Pendampingan dan Praktek

Secara umum gambaran ipteks yang akan diberikan kepada peserta digambarkan pada Gambar 2. Gambaran ipteks yang akan diimplementasikan berupa transfer pengetahuan tentang Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (AI) untuk pembangunan website sekolah beserta konten digital kreatifnya. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendampingan kepada para guru, humas, atau content creator di sekolah yang berpartisipasi dalam kegiatan peningkatan digital presence atau eksposur, yang dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 2.** Gambaran IPTEK yang akan ditransfer kepada Mitra



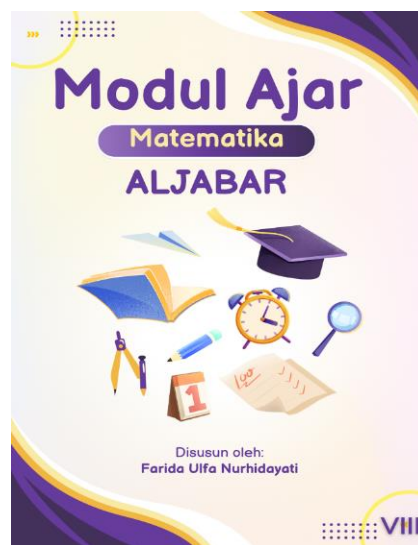
**Gambar 3.** Penyampaian materi pertama (a, b) dan materi kedua (c) disertai dengan sesi foto bersama (d)

### 3. Luaran Kegiatan Pendampingan

Hasil dari kegiatan pendampingan menunjukkan bahwa peserta berhasil mengembangkan berbagai produk digital sebagai upaya peningkatan kompetensi digital. Para guru berhasil membuat e-modul digital yang memanfaatkan teknologi AI generatif dan modul pembelajaran berbasis digital interaktif yang mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, peserta juga berhasil mengembangkan website pembelajaran menggunakan tools website builder berbasis AI, yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi bagi siswa dan orang tua, namun berfungsi sebagai alat untuk mempromosikan sekolah. Berikut hasil luaran dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5.



(a)



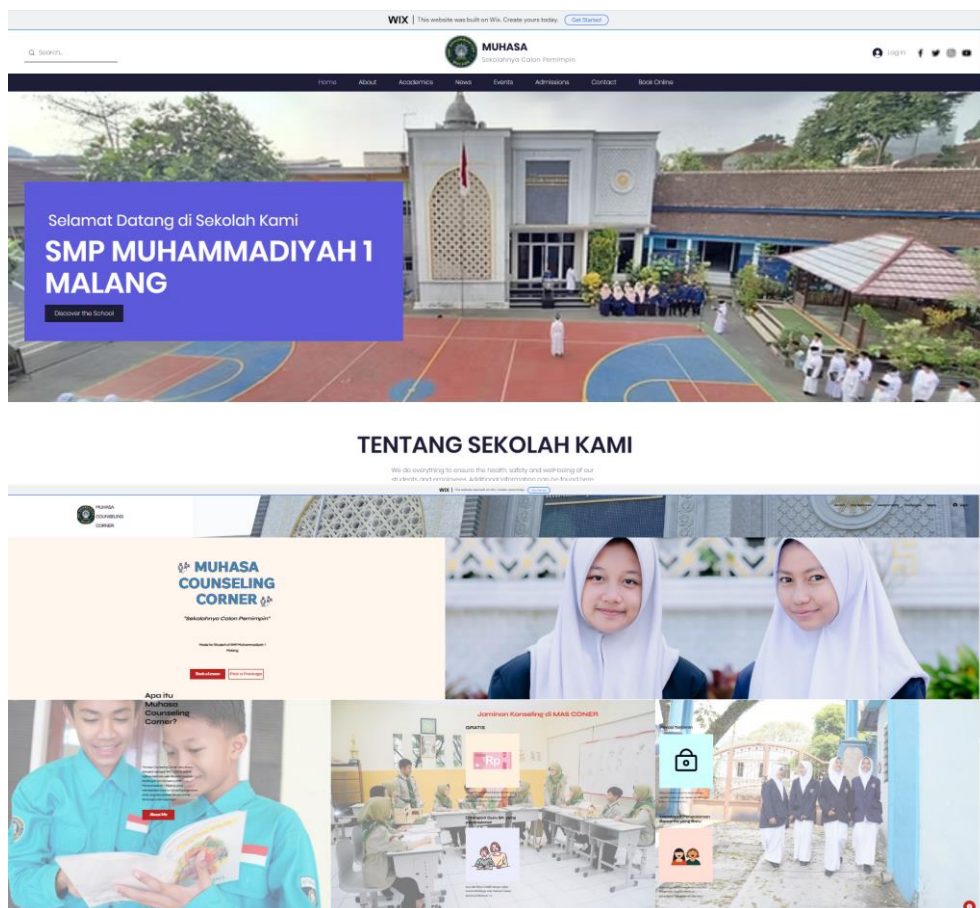
(b)



(c)

(d)

Gambar 4. Modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta menggunakan menggunakan Generative AI



Gambar 5. Website sekolah yang dikembangkan oleh peserta menggunakan website builder berbasis AI

#### 4. Evaluasi Kuesioner

Efektivitas program pendampingan dievaluasi dengan membandingkan hasil kuesioner sebelum (pre) dan sesudah (post) program pendampingan. Kuesioner terdiri dari 22 pertanyaan yang mengukur tingkat pemahaman pengguna tentang potensi GenAI untuk pengembangan konten kreatif. Skala pengukuran menggunakan rentang 1 (tidak tahu sama sekali) – 5 (memahami dengan sangat baik), di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan ambang batas pemahaman yang lebih baik. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Tabel Pertanyaan Kuesioner

Bagian	Pertanyaan
Bagian 1: Pemahaman tentang AI	1. Seberapa baik pemahaman Anda tentang Artificial Intelligence (AI)?
	2. Seberapa baik Anda memahami cara kerja AI secara umum?
	3. Seberapa baik Anda mengetahui kelebihan dari penggunaan AI dalam dunia pendidikan?
	4. Seberapa baik Anda memahami kekurangan atau risiko dari penggunaan AI dalam dunia pendidikan?
	5. Seberapa baik Anda memahami aspek berikut terkait etika penggunaan AI:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Transparansi dalam penggunaan AI.</li> <li>b. Akurasi dalam penggunaan AI.</li> <li>c. <i>Responsibility</i> (tanggung jawab) dalam penggunaan AI.</li> <li>d. Mengurangi bias dalam aplikasi AI.</li> <li>e. Menjaga privasi data saat menggunakan AI.</li> <li>f. Melindungi hak cipta dalam konten yang dibuat dengan AI.</li> </ul>
Bagian 2: Pemanfaatan AI untuk Membuat Bahan Ajar Teks (Buku Ajar)	1. Seberapa baik Anda mengetahui bahwa AI dapat digunakan untuk membuat teks atau buku ajar?
	2. Seberapa baik Anda mengetahui tools AI yang dapat membantu membuat bahan ajar berbasis teks?
	3. Seberapa baik Anda memahami langkah-langkah untuk membuat bahan ajar teks menggunakan AI?
	4. Seberapa percaya diri Anda dalam membuat bahan ajar berbasis teks menggunakan AI?
Bagian 3: Pemanfaatan AI untuk Membuat Video	1. Seberapa baik Anda mengetahui bahwa AI dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran?
	2. Seberapa baik Anda mengetahui tools AI yang dapat

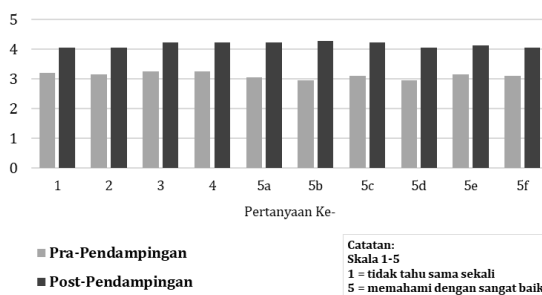


Pembelajaran	<p>membantu membuat video pembelajaran?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Seberapa baik Anda memahami langkah-langkah untuk membuat video pembelajaran menggunakan AI?</li> <li>Seberapa percaya diri Anda dalam membuat video pembelajaran menggunakan AI?</li> </ol>
Bagian 4: Pemanfaatan AI untuk Membuat Website	<ol style="list-style-type: none"> <li>Seberapa baik Anda mengetahui bahwa AI dapat digunakan untuk membuat atau mendesain website?</li> <li>Seberapa baik Anda mengetahui tools AI yang dapat membantu membuat website?</li> <li>Seberapa baik Anda memahami langkah-langkah untuk membuat website menggunakan AI?</li> <li>Seberapa percaya diri Anda dalam membuat website menggunakan AI?</li> </ol>

Untuk mengetahui dampak pendampingan terhadap pemahaman peserta tentang pemanfaatan AI, proses survey dilakukan 2 kali. Survey pertama (pre-pendampingan) dilakukan sebelum kegiatan, dan survey kedua (post-pendampingan) dilakukan setelah kegiatan. Dengan menggunakan skala 1 hingga 5, dimana 1 menunjukkan “tidak tahu sama sekali” dan 5 “memahami dengan sangat baik” dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan. Hasil perbandingan level pemahaman atas potensi GenAI untuk konten kreatif pra dan post pendampingan ditunjukkan pada Gambar 4.

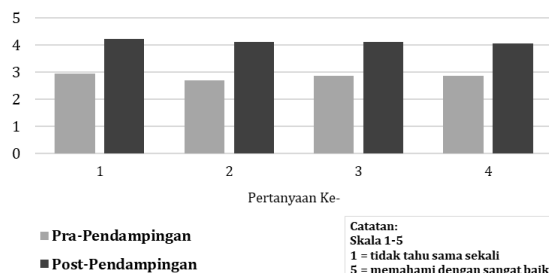
Berdasarkan survey, terdapat peningkatan nilai pemahaman pada hampir semua indikator yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan AI untuk meningkatkan pembelajaran. Hasil perbandingan survey untuk pemahaman tentang AI ditunjukkan pada Gambar 4a, pemanfaatan AI untuk membuat bahan ajar pada Gambar 4b, pemanfaatan AI untuk video pembelajaran pada Gambar 4c, dan pemanfaatan Ai untuk pembuatan video website digambarkan pada Gambar 4d.

Bagian 1: Pemahaman tentang AI

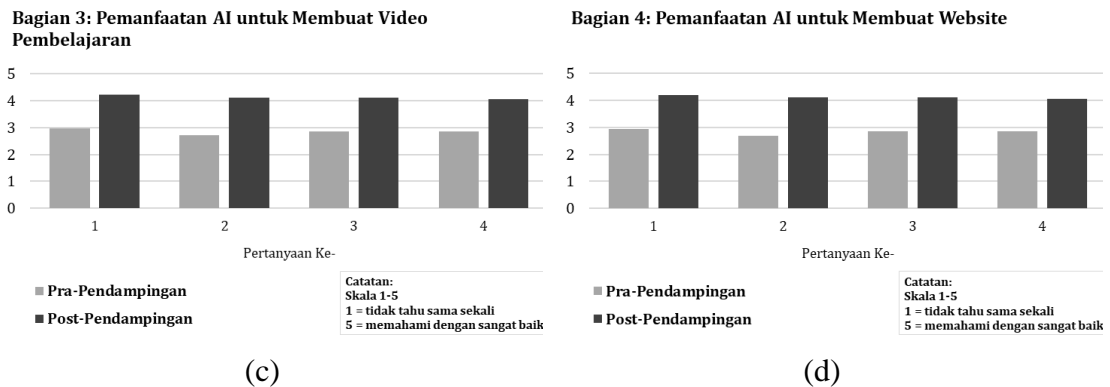


(a)

Bagian 2: Pemanfaatan AI untuk Membuat Bahan Ajar Teks (Buku Ajar)



(b)



**Gambar 6.** Perbandingan level pemahaman atas potensi GenAI untuk konten kreatif pra dan post pendampingan

Hasil analisis kuesioner menunjukkan peningkatan yang konsisten pada semua aspek yang diteliti, dengan nilai rata-rata pra pendampingan berada diantara 2,5 hingga 3,5 (tahu secara umum) dan meningkat menjadi 4,0 hingga 4,3 (memahami cukup baik) setelah pendampingan. Berikut merupakan hasil dari pelaksanaan Program Pendampingan Pemanfaatan GenAI:

- Pada gambar 4a, pemahaman peserta sebelum pendampingan berada diantara 2,5 hingga 3,0 dan meningkat menjadi 4,1 setelah pendampingan. Secara keseluruhan, ada peningkatan rata-rata sekitar 1,25 poin dalam pemahaman AI.
- Hanya sekitar 35% peserta yang merasa mampu memanfaatkan AI untuk membuat bahan ajar sebelum pendampingan, yang ditunjukkan pada Gambar 4b, setelah pendampingan meningkat menjadi 80% dengan rata-rata skor dari 3,2 menjadi 4,2.
- Kemampuan pemanfaatan AI untuk membuat video pembelajaran dari skor rata-rata 2,8 menjadi 4,1. Sebelum pendampingan, sekitar 40% peserta mampu membuat video pembelajaran dan meningkat menjadi 75% setelah pendampingan, seperti yang terlihat pada Gambar 4c.
- Dalam hal pemanfaatan AI untuk pembuatan website, sekitar 30% peserta merasa mampu menggunakan AI untuk pembuatan website dan persentase meningkat menjadi 65% setelah pendampingan dengan skor rata-rata dari 2,8 menjadi 4,1. Peningkatan dalam kemampuan pembuatan website menggunakan AI digambarkan pada Gambar 4d.

Evaluasi keseluruhan program pendampingan berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan AI untuk berbagai aspek pembelajaran. Peningkatan paling signifikan terlihat pada pemahaman tentang AI dan pembuatan bahan ajar, sementara aspek pembuatan website menunjukkan peningkatan yang lebih sedang dan mungkin memerlukan pendampingan lebih lanjut. Temuan ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Sulistianingsih & Yusuf, (2023) dan Farisi et al., (2022), yang menunjukkan bahwa pembuatan website dengan CMS seperti WordPress lebih mudah tanpa pengalaman pemrograman, tetapi memerlukan praktik berulang untuk menguasainya sepenuhnya. Berdasarkan feedback yang diberikan oleh peserta, terdapat beberapa materi pelatihan yang direncanakan adalah sebagai berikut:

- Pengenalan tools AI untuk generate text, image, dan video
- Pengenalan tools AI chatgpt, writesonic, copy.ai

- c. Pengenalan tools AI untuk edit dan manipulasi gambar seperti Canva, Dall-e, Bing Image Creator, Art Breeder
- d. Pengenalan tools AI untuk edit video seperti Pictory, Synthesia, Lumen5
- e. Pengenalan tools AI untuk pembuatan website

## SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat "Pendampingan Pembangunan Website dan Konten Digital Kreatif di Era 5.0 Berbasis Generative Artificial Intelligence (Gen-AI)" untuk guru sekolah Muhammadiyah di Kota Malang telah selesai dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pendampingan terhadap pihak sekolah untuk mengembangkan konten kreatif dan website-nya menggunakan Generative Artificial Intelligence (AI). Secara lebih spesifik, hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut: (i) Peserta mampu membangun konten pembelajaran multimedia (teks, citra, video) kreatif menggunakan perangkat lunak Gen-AI, dan mengembangkan website tanpa pemrograman menggunakan website builder berbasis Generative AI, (ii) Terdapat peningkatan pemahaman atas empat aspek AI yaitu (i) Pemahaman tentang AI, (ii) Pemanfaatan AI untuk Membuat Bahan Ajar Teks (Buku Ajar), (iii) Pemanfaatan AI untuk Membuat Video Pembelajaran, (iv) Pemanfaatan AI untuk Membuat Website, berdasarkan kuisioner yang diberikan sebelum dan sesudah pendampingan. (iii) Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman tentang AI meningkat dari 62% (pre-test) menjadi 83% (post-test), aspek pemanfaatan AI untuk bahan ajar teks meningkat dari 64% (pre-test) menjadi 85% (post-test), serta aspek pemanfaatan AI untuk membuat video pembelajaran dan website meningkat dari 57% (pre-test) menjadi 82% (post-test). (iv) Peserta memiliki pemahaman akan cara kerja Generative AI dan etika penggunaan perangkat lunak berbasis Generative AI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, A., Danupranata, G., & Iswanti, L. (2021). PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING DALAM PENGUATAN BRANDING SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH PURWODININGRATAN. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.35.73>
- Anjum, A., Thomas, M. R., & Prakash, P. K. (2020). Digital Marketing Strategies: Effectiveness on Generation Z. *SCMS Journal of Indian Management*, 17(2), 54–69.
- Bonda Sisephaputra, Loso Judijanto, Apriyanto Apriyanto, Lukman Lukman, Migunani Migunani, Najirah Umar, Sepriano Sepriano, Khairunnisa Khairunnisa, & Dia Cahya Wati. (2024). *Generative Artificial Intelligence (GenAI): Pengetahuan Dasar GenAI Beserta Penerapannya*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital Marketing: Strategy and Implementation*. Pearson Education.
- Farisi, A., Rachmat, N., & Al Rivan, M. E. (2022a). Pelatihan Pembuatan Website Portal dengan Menggunakan Wordpress untuk Siswa/Siswi SMA Negeri 6 Palembang. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i1.1118>
- Farisi, A., Rachmat, N., & Al Rivan, M. E. (2022b). Pelatihan Pembuatan Website Portal dengan Menggunakan Wordpress untuk Siswa/Siswi SMA Negeri 6 Palembang.

- Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i1.1118>
- Gaponenko, T., Malkhasyan, A., Filin, N., & Bulatova, R. (2021). Diagnostics of the depth of digitalization of HR management. *E3S Web of Conferences*, 273, 08086. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127308086>
- Hendrawan, S. A., Afdhal Chatra, Nurul Iman, Soemarno Hidayatullah, & Degdo Suprayitno. (2024). Digital Transformation in MSMEs: Challenges and Opportunities in Technology Management. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 141–149. <https://doi.org/10.60083/jidt.v6i2.551>
- Khumaini, F., Roin, U., & Dwi Ardianti, A. (2024). PELATIHAN MENULIS KONTEN WEBSITE GUNA MENINGKATKAN INFORMASI DAN BRANDING SMA ISLAM TEMAYANG. *Al-Umron : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.32665/alumron.v5i2.3233>
- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., & Warsuta, B. (2023). *Kajian Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Generatif dalam Aktivitas Akademik di Politeknik Negeri Jakarta*. 2(1).
- Manggala, I., Nurhaeni, I. D. A., & Rahmanto, A. (n.d.). *IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DI BIDANG DIGITAL MARKETING PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0*.
- Paramastri, D. K. (2024). Transformation of Traditional Marketing to E-Marketing: A Theoretical Review of Digital Technology Utilization Impact Against Business Marketing Competitiveness. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(2), 616–630. <https://doi.org/10.24815/jr.v7i2.38394>
- Raharjo, S., Suradiradja, K. H., Ramdani, D., Razkya, A., & Wijaya, N. (n.d.). SOSIALISASI PEMANFAATAN GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI BINA QURANI ISLAMIC BOARDING SCHOOL. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5.
- Sulistianingsih, N., & Yusuf, S. A. A. (2023). Pembuatan dan Pelatihan Pengelolaan Website di SMPN 6 Kota Bima sebagai Media Informasi dan Promosi Sekolah. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2.2), 1810–1817.
- Supriyanto, H., Nurhadi, M., Prasetya, M. S., Hermansyah, D., & Puspitaningrum, A. C. (2022). PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIGITAL SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI SEKOLAH. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i5.9929>