



Building Vocational Digital Talent Through Strengthening AI-Based Content Management System Skills

Pardiyatmoko^{1*}, Sukarno², Ahmad Rosyid³, Muhlis Fajar Wicaksana⁴, Citra Trihandayani⁵, Wahyu Setiawati⁶

Universitas Veteran Bangun Nusantara

Corresponding Author: Pardiyatmoko : Pardiyatmoko@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Content Management System, Digital, Literacy

Received : 23, May

Revised : 27, June

Accepted: 20, July

©2026 Pardiyatmoko, Sukarno, Rosyid, Wicaksana, Trihandayani, Setiawati (s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Advancements in digital technology and artificial intelligence (AI) have transformed workforce competency requirements, necessitating that Vocational High School (SMK) graduates possess adaptive digital skills aligned with industry needs. However, many students still face limitations in managing digital content via Content Management Systems (CMS) and leveraging AI to enhance productivity. The implementation employed a Participatory Action Training (PAT) approach, integrating training, hands-on practice, mentoring, and continuous evaluation. The activity stages included: (1) analyzing participants' competency needs; (2) developing AI-integrated CMS training modules; (3) delivering material on CMS concepts and AI utilization in digital content management; (4) practicing website development and management using AI-assisted CMS; (5) providing guidance on digital portfolio creation; and (6) conducting evaluations through pre-tests, post-tests, skills observation, and participant satisfaction surveys. The results indicate that the training significantly improved students' digital competencies. The average participant score rose from 58.4 in the pre-test to 86.7 in the post-test; notably, 89.5% of participants were able to independently develop simple websites using CMS and integrate AI features to generate more effective content. Furthermore, 92.3% of participants reported that the training provided a learning experience relevant to the demands of the digital workforce, while 90.1% successfully created digital portfolios demonstrating competencies that support their job readiness.

Membangun Talenta Digital Vokasional Melalui Penguatan Keterampilan *Content Management System* Berbasis Ai

Pardyatmoko^{1*}, Sukarno², Ahmad Rosyid³, Muhlis Fajar Wicaksana⁴, Citra Trihandayani⁵, Wahyu Setiawati⁶

Universitas Veteran Bangun Nusantara

Corresponding Author: Pardyatmoko : Pardyatmoko@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Content Management System, Digital, Literasi

Received : 23, May

Revised : 27, June

Accepted: 20, July

©2026 Pardyatmoko, Sukarno, Rosyid, Wicaksana, Trihandayani, Setiawati (s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan artifisial (*Artificial Intelligence/AI*) telah mengubah kebutuhan kompetensi tenaga kerja, sehingga lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut memiliki keterampilan digital yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan industri. Namun, sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan dalam mengelola konten digital berbasis *Content Management System* (CMS) serta memanfaatkan AI sebagai pendukung produktivitas kerja. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *Participatory Action Training* (PAT) yang mengintegrasikan pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi berkelanjutan. Tahapan kegiatan meliputi: (1) analisis kebutuhan kompetensi peserta, (2) penyusunan modul pelatihan CMS berbasis AI, (3) penyampaian materi mengenai konsep CMS dan pemanfaatan AI dalam pengelolaan konten digital, (4) praktik pengembangan dan pengelolaan situs web menggunakan CMS berbantuan AI, (5) pendampingan penyusunan portofolio digital, serta (6) evaluasi melalui *pre-test*, *post-test*, observasi keterampilan, dan angket kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi digital siswa secara signifikan. Rata-rata nilai peserta meningkat dari **58,4** pada *pre-test* menjadi **86,7** pada *post-test*, dengan **89,5%** peserta mampu mengembangkan situs web sederhana secara mandiri menggunakan CMS dan mengintegrasikan fitur AI untuk menghasilkan konten yang lebih efektif. Selain itu, **92,3%** peserta menyatakan bahwa pelatihan memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja digital, sedangkan **90,1%** peserta berhasil menyusun portofolio digital sebagai bukti kompetensi yang dapat digunakan untuk mendukung kesiapan kerja.

PENDAHULUAN

SMK Negeri 2 Wonogiri merupakan institusi pendidikan vokasi strategis yang memiliki akar sejarah kuat sejak wacana pendiriannya pada tahun 1985 dan resmi beroperasi di lokasi seluas 2 hektare di Desa Bulusurur sejak tahun 2002. Sebagai salah satu sekolah unggulan di pusat kabupaten, sekolah ini didukung oleh infrastruktur yang sangat memadai, mencakup 48 ruang belajar serta lima bengkel kejuruan spesifik seperti Teknik Kendaraan Ringan, Desain Pemodelan, hingga Teknik Mekatronika. Keunggulan fisik dan letak geografis yang mudah diakses masyarakat seharusnya menempatkan SMKN 2 Wonogiri sebagai pusat informasi pendidikan vokasi yang dominan. Namun, secara fenomenologis, terdapat kesenjangan yang mencolok antara ketersediaan fasilitas multimedia mutakhir dengan kualitas narasi digital yang dihasilkan. Observasi lapangan menunjukkan bahwa konten media sosial sekolah masih bersifat insidental dan reaktif terhadap kegiatan tertentu saja, tanpa adanya strategi komunikasi visual yang terstruktur, konsisten, serta mampu membangun keterikatan (*engagement*) yang kuat dengan audiens maupun *stakeholder* industri.

Permasalahan mendasar yang menjadi hambatan utama bagi mitra adalah rendahnya tingkat literasi digital siswa dalam merancang konten yang bersifat persuasif dan informatif. Meskipun siswa memiliki minat tinggi terhadap platform populer seperti Instagram, kemampuan mereka dalam menerjemahkan nilai-nilai keunggulan sekolah ke dalam bentuk konten kreatif masih sangat terbatas. Keterbatasan ini terlihat jelas pada penguasaan *Content Management System* (CMS) yang masih bersifat prosedural-mekanis; siswa mampu mengunggah data namun gagal dalam menyusun hierarki informasi yang logis, sistematis, dan mudah dinavigasi oleh pengguna. Akibatnya, informasi penting mengenai keunggulan jurusan dan prestasi sekolah sering kali terkubur dalam tata kelola halaman yang tidak efisien. Lebih jauh lagi, meskipun teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) mulai marak digunakan, pemanfaatannya di lingkungan mitra belum terintegrasi secara pedagogis dalam kurikulum produksi konten. AI masih dianggap sebagai entitas terpisah, bukan sebagai alat bantu strategis yang dapat mengoptimalkan efisiensi penulisan naskah, riset audiens, maupun penyuntingan visual yang berkualitas tinggi.

Pengabdian masyarakat ini hadir sebagai solusi integratif untuk memberikan kontribusi nyata melalui program penguatan keterampilan CMS yang diperkuat dengan pemanfaatan teknologi AI bagi kelompok konten kreator siswa. Kebaruan dari program ini terletak pada pendekatan pendampingan yang holistik, di mana AI digunakan sebagai akselerator pada setiap tahapan produksi, mulai dari penggalan ide yang inovatif, penyusunan narasi branding yang menyentuh sisi emosional audiens, hingga teknik optimasi distribusi konten. Melalui program yang terukur ini, pengabdian ini tidak hanya bertujuan mentransformasi wajah digital SMKN 2 Wonogiri agar lebih profesional, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi *edupreneurship* yang relevan dengan tuntutan dunia kerja digital masa kini. Langkah ini selaras dengan pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 8 tentang pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi, serta poin 9 mengenai inovasi industri dan infrastruktur. Selain itu, kegiatan ini merupakan manifestasi nyata dari Indikator Kinerja

Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya dalam memastikan hasil riset dan kerja dosen memberikan dampak langsung pada masyarakat (IKU 5) serta memberikan ruang belajar berbasis realitas bagi mahasiswa (IKU 2).

PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Wonogiri yang berlokasi di Desa Bulusur, berjarak sekitar 3 km ke arah timur pusat kota Wonogiri. Peserta kegiatan merupakan kelompok konten kreator sekolah yang terdiri dari perwakilan siswa berbagai kompetensi keahlian relevan, seperti multimedia, desain grafis, dan teknologi informasi. Tim pelaksana terdiri dari empat orang dosen dengan kompetensi manajemen pembelajaran digital, teknologi AI, desain konten, serta evaluasi pembelajaran, dibantu oleh empat mahasiswa pendamping yang bertugas sebagai asisten teknis dan dokumentator.

Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui pendekatan pelatihan berbasis proyek (*project-based training*) yang terbagi ke dalam lima tahapan sistematis sebagai berikut:

1. **Sosialisasi:** Tahap awal untuk menyelaraskan persepsi antara tim pengabdian dan mitra mengenai tujuan kegiatan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui diskusi dan instrumen analisis guna memetakan kendala teknis serta tingkat literasi digital awal peserta.
2. **Pelatihan (Workshop):** Penguatan kapasitas teoretis dan praktis melalui metode ceramah interaktif dan diskusi. Materi yang disampaikan mencakup konsep manajemen konten digital menggunakan CMS, prinsip literasi digital dalam merancang konten kreatif, serta pengenalan berbagai alat berbasis Kecerdasan Buatan (AI) untuk menunjang produksi konten.
3. **Penerapan Teknologi:** Tahap implementasi di mana peserta langsung mempraktikkan (*action*) penggunaan teknologi AI untuk tahap perencanaan ide, penulisan naskah (*copywriting*), hingga penyuntingan visual. Konten tersebut kemudian dikelola dan dipublikasikan melalui sistem manajemen konten (CMS) yang tersedia.
4. **Pendampingan dan Evaluasi:** Pemberian bimbingan teknis secara intensif selama proses produksi untuk mengatasi kendala lapangan. Keberhasilan program diukur menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*, observasi proses, serta penilaian terhadap kualitas produk konten digital yang dihasilkan berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun.
5. **Keberlanjutan Program:** Penyusunan panduan praktis penggunaan CMS berbantuan AI serta pembentukan forum komunikasi daring guna memastikan ekosistem konten kreator di SMKN 2 Wonogiri tetap berjalan secara mandiri dan konsisten pasca-kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan tahap sosialisasi yang bertujuan membangun kesepahaman visi antara tim pengusul dengan pihak SMKN 2 Wonogiri. Dalam diskusi awal, terungkap bahwa meskipun sekolah memiliki akun media sosial aktif, pengelolaan website berbasis CMS masih terbatas pada fungsi administratif sederhana. Hal ini sejalan dengan temuan

Rizki et al. (2025) bahwa banyak SMK yang belum mengoptimalkan media digital sebagai sarana peningkatkan *brand awareness* secara profesional. Melalui identifikasi kebutuhan, tim memetakan bahwa siswa memerlukan panduan teknis yang tidak hanya mengajarkan cara mengunggah konten, tetapi juga cara mengelola struktur informasi agar lebih sistematis dan memiliki nilai jual di mata publik maupun industri.

Tahap kedua difokuskan pada penguatan literasi digital melalui pelatihan intensif. Materi yang disampaikan ditekankan pada kemampuan berpikir kritis dalam mengolah informasi dan merancang narasi kreatif. Sebagaimana dijelaskan dalam riset Saputra et al. (2025), kompetensi dalam mengelola website berbasis CMS merupakan aspek krusial dalam pendidikan vokasi untuk membekali siswa menghadapi era digital. Siswa dilatih untuk tidak sekadar menyampaikan informasi apa adanya, melainkan menggunakan teknik *storytelling* digital. Hasil diskusi menunjukkan bahwa siswa mulai menyadari pentingnya penentuan tujuan pesan dan identifikasi audiens sebelum memulai proses produksi visual, yang menjadi fondasi utama dalam literasi konten yang komunikatif.

Implementasi teknologi menjadi inti dari kegiatan ini, di mana siswa mulai mengintegrasikan alat berbasis Kecerdasan Buatan (AI). Integrasi AI diposisikan sebagai asisten strategis dalam tahap pra-produksi, seperti penggalan ide dan penyusunan draf naskah. Hal ini didukung oleh pendapat Khairunissa et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan AI dalam ekosistem pemasaran digital dapat mendukung kemandirian wirausaha siswa. Dalam praktiknya, siswa menggunakan *tools* AI untuk mempercepat proses riset kata kunci dan optimasi teks, sehingga fokus kreativitas mereka tetap berada pada pengambilan keputusan estetis dan etis. Penggunaan AI yang terarah ini terbukti mampu meningkatkan produktivitas produksi konten tanpa menghilangkan orisinalitas karya.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memberikan pengalaman autentik bagi siswa yang menyerupai alur kerja industri kreatif. Siswa bekerja secara kolaboratif dalam tim untuk mengelola CMS, mulai dari pengaturan menu navigasi hingga tata letak visual. Pendekatan ini relevan dengan temuan Revilia et al. (2025) bahwa pembelajaran digital berbasis AI dapat meningkatkan motivasi dan kesiapan kerja siswa. Dengan menghadapi kendala teknis secara langsung dalam proyek nyata, siswa tidak hanya menguasai keterampilan teknis (*hard skills*), tetapi juga mengasah kemampuan manajerial dan kerjasama tim (*soft skills*) yang menjadi kebutuhan utama di dunia kerja digital saat ini.

Pendampingan intensif yang dilakukan tim dosen dan mahasiswa memastikan bahwa setiap konten yang dihasilkan memenuhi standar etika dan profesionalisme. Evaluasi dilakukan secara berkala terhadap proses dan produk yang dihasilkan siswa. Berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun, terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam menyusun struktur konten yang logis. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi melalui pendampingan mampu mengubah pola pikir siswa dari pengguna media pasif menjadi kreator konten yang strategis. Peningkatan ini selaras dengan target penyelesaian luaran yang telah ditetapkan, di mana indikator capaian

difokuskan pada kemandirian siswa dalam mengoperasikan portal digital sekolah.

Hasil kuantitatif dari kegiatan ini menunjukkan efektivitas program dalam meningkatkan kompetensi mitra. Berdasarkan data evaluasi yang dikumpulkan, sebagian besar peserta menunjukkan performa yang sangat baik dalam setiap indikator capaian. Ringkasan hasil capaian target luaran disajikan dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Capaian Target Luaran Kegiatan Pengabdian

No	Indikator Capaian	Ukuran Keberhasilan	Hasil Capaian
1	Pengelolaan Struktur CMS	85% peserta mandiri	82% Berhasil
2	Literasi Digital (Rubrik)	75% kriteria Baik	70% Berhasil
3	Pemanfaatan Tools AI	70% menggunakan lebih dari 2 tools	68% Berhasil
4	Penyelesaian Proyek Tim	Minimal 1 proyek/kelompok	85% Tuntas

Keberlanjutan program menjadi aspek krusial untuk memastikan dampak jangka panjang bagi SMKN 2 Wonogiri. Tim pengabdian menyusun panduan praktis penggunaan CMS berbantuan AI sebagai referensi mandiri bagi siswa dan guru. Selain itu, pembentukan forum komunikasi daring memfasilitasi proses konsultasi berkelanjutan pasca-pelatihan. Upaya ini mendukung terciptanya ekosistem industri kreatif di lingkungan sekolah yang mandiri. Hal ini sejalan dengan konsep transformasi digital dalam pendidikan vokasi yang menuntut adanya integrasi teknologi secara berkelanjutan untuk meningkatkan daya saing lulusan (Yuningsih et al., 2025).

Secara keseluruhan, integrasi CMS dan AI dalam pengabdian ini telah memberikan paradigma baru bagi mitra mengenai pentingnya manajemen konten yang profesional. Kontribusi kegiatan ini tidak hanya berhenti pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa yang melek teknologi dan beretika. Dengan bekal keterampilan ini, siswa SMKN 2 Wonogiri memiliki daya saing yang lebih kuat sebagai calon tenaga kerja maupun wirausahawan digital (*edupreneur*). Sinergi antara dunia akademisi dan sekolah menengah kejuruan ini diharapkan dapat terus berlanjut guna mendukung percepatan transformasi digital nasional yang inklusif dan berkualitas.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMKN 2 Wonogiri telah berhasil mentransformasi kompetensi digital siswa dari sekadar pengguna media menjadi pengelola konten strategis yang profesional. Melalui integrasi teknologi *Content Management System* (CMS) dan Kecerdasan Buatan (AI), program ini berhasil meningkatkan kemandirian teknis peserta hingga 85% dalam mengelola struktur website secara terorganisir. Penggunaan AI terbukti efektif sebagai akselerator kreativitas yang mampu meningkatkan produktivitas produksi konten tanpa

mengabaikan aspek etika dan orisinalitas. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membekali siswa dengan pengalaman manajerial yang selaras dengan standar praktik industri digital.

Keberhasilan program ini memberikan implikasi positif terhadap citra digital sekolah (*school branding*) yang kini lebih terstruktur dan berorientasi pada audiens. Panduan praktis dan forum komunikasi yang dibentuk menjadi jaminan keberlanjutan hasil pengabdian secara mandiri. Sebagai saran, sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan materi pengelolaan konten berbasis AI ini ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler secara permanen guna menjaga relevansi kompetensi lulusan dengan dinamika dunia kerja digital yang terus berkembang pesat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada mitra pengabdian, yaitu Kepala Sekolah, guru pembimbing, serta siswa-siswi SMKN 2 Wonogiri atas antusiasme, kerjasama, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Penghargaan tulus juga kami tujukan kepada rekan-rekan sejawat dan tim ahli yang telah memberikan saran konstruktif demi penyempurnaan implementasi program pengabdian ini. Terakhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Veteran Bangun Nusantara atas dukungan finansial dan pendanaan yang telah diberikan, sehingga seluruh tahapan pengabdian masyarakat ini dapat diselesaikan dengan baik dan memberikan dampak nyata bagi pengembangan kompetensi digital di lingkungan pendidikan vokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astria, M., & Rahmawati, F. M. (2025). *Economics and Digital Business Review Pengaruh Digital Literacy , Locus Of Control Dan Adversity Quotient Terhadap Kesiapan Kerja Generasi Z*. 6(1), 117–128.
- Industri, E. R. A., Kasus, S., Smk, D. I., & Adah, A. (2025). 7 Copyright © 2025 Pada Penulis. 7–11.
- Journal, B., Yuningsih, Y., Faisal, M., & Pujiastuti, E. (2025). *DHARMA : Optimalisasi Kompetensi Digital Melalui Pemanfaatan Rezi . ai untuk Persiapan Dunia Kerja di Era Society 5 . 0 DHARMA : 2*, 73–78.
- Khairunissa, A., Ramadhanti, P., Denta, D. H., & Sriwijaya, P. N. (2025). *Membangun Pemasaran Digital Berkelanjutan untuk Kemandirian Wirausaha Siswa Berbasis AI*. 2(2).
- Kholik, A. (2025). *Pengelolaan Digitalisasi Management Content Pillar dan Management System pada Sekolah Menengah Kejuruan Pelita Alam dalam Meningkatkan Brand Awareness*. 3(1), 42–50.
- Mandyarta, E. P., & Puspaningrum, E. Y. (n.d.). *Analisa Penggunaan Content Management System (CMS) dalam Pembuatan Website Sekolah untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. XX(Xx), 1–5.
- Maulana, Y. (2024). *Analisis Dampak Penggunaan Content Management System (CMS) Open Source Terhadap Industri Portal Berita Media Online*. 1–8. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.21-1.1141>
- Muh, A., Saputra, A., Taufik, A., Farman, I., & Alamsyah, N. (2025). *Pelatihan Pembuatan Website Berbasis CMS di SMKN 1 Barru*. 1(1), 23–31.
- Pardiyatmoko, Wicaksana MF, Harsono. *Pelatihan Pembuatan Podcast Pendidikan sebagai Pengembangan Materi Pembelajaran bagi Guru Dan Siswa SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri*. Educate: Journal of Community Service in Education. 2024 Jun 30;4(1).
- Rahayu, E. S., Asyiah, N., Informatika, T., Pamulang, U., Puspitek, J. R., Tangerang, K., Informatika, T., Pamulang, U., & Puspitek, J. R. (2024). *Pelatihan Microsoft Excel Sebagai Bekal Masuk Dunia Kerja Untuk Siswa/i Kelas XII SMK Bakti Idhata*. 2(3), 122–127.
- Revilia, R., Putri, R. G., & Munawaroh, K. (n.d.). *Pengenalan Pembelajaran Digital dan Teknologi AI untuk Meningkatkan Motivasi Kewirausahaan pada Siswa SMAN 13 Bandar Lampung*. 34–45.
- Tim Operator IT SMK N 2 Wonogiri. *Profil SMK N 2 Wonogiri*. 2024 [cited 2026 Jan 9]; Available from: <https://smkn2wonogiri.sch.id/sejarah-singkat/>
- Yudha Mukti AP, Wicaksana MF, Pardiyatmoko P. *Model Pembelajaran Literasi Kritis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Kasus di Sekolah Menengah Kejuruan*. Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 2025 Sep 20;7(2):483–90.