Peningkatan Kinerja dengan Pembuatan Website Terintegrasi *Artificial Intelligence* pada Yayasan Kopia Raya Insani

Improving Performance by Creating an Integrated Artificial Intelligence Website at the Kopia Raya Insani Foundation

Oky Kurniawan[1], Ridwansyah[2*], Titin Prihatin[3], Ispandi[4]
Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Kramat Raya No. 98, Senen, Jakarta Pusat 10450[1,2,3,4]
***Penulis Korespondensi**: ridwansyah.rid@bsi.ac.id

DOI: https://doi.org/10.33795/jindeks.v9i2.7523
Diterima: 18 Juni 2025 **Direvisi:** 7 Juli 2025
Disetujui: 1 Juli 2025 **Diterbitkan:** 14 Juli 2025

ABSTRAK

Transformasi *digital* menuntut organisasi sosial untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, termasuk dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* / AI). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi *digital* dan keterampilan teknologi informasi mitra, khususnya dalam pembuatan *website* yang terintegrasi dengan teknologi AI. Mitra kegiatan adalah remaja dari Yayasan Kopia Raya Insani yang menghadapi kendala dalam pengelolaan informasi dan penyampaian identitas organisasi secara *digital*. Sebagai solusi, kegiatan ini menyediakan pelatihan pembuatan *website* yang terintegrasi AI untuk meningkatkan kemampuan mitra dalam menyampaikan informasi secara *digital*. Evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan kinerja mitra, baik dari sisi pengetahuan teknologi, keterampilan teknis, maupun efisiensi penyampaian informasi organisasi. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup tahapan perencanaan, pelatihan tatap muka, dan evaluasi melalui kuesioner serta pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 32 poin dengan nilai *N-Gain* 0,68 (kategori sedang). Sebanyak 75% peserta menyatakan sangat setuju bahwa pelatihan ini meningkatkan keterampilan mereka, dan 56% peserta menunjukkan minat tinggi untuk mengikuti pelatihan serupa di masa mendatang. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan digital, serta minat peserta terhadap teknologi AI. Selain itu, peserta memperoleh pengalaman praktis dalam mengelola platform digital organisasi secara mandiri. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung operasional organisasi mitra secara lebih efisien dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta berpotensi menjadi model pengabdian berkelanjutan dalam penguatan kapasitas digital masyarakat.
Kata Kunci— **Peningkatan Kinerja, Teknologi AI, *Website* Terintegerasi AI**

ABSTRACT

Digital transformation requires social organizations to be able to adapt to technological developments, including in the use of artificial intelligence (AI). This activity aims to improve digital literacy and information technology skills of partners, especially in creating websites integrated with AI technology. The activity partners are teenagers from the Kopia Raya Insani Foundation who face obstacles in managing information and maintaining organizational identity digitally. As a solution, this activity provides training in creating websites integrated with AI to improve partners' ability to convey information digitally. Evaluation is carried out to assess the performance improvement side of partners, both in terms of technological knowledge, technical skills, and efficiency of organizational information. The method of implementing the activity includes the planning stage, face-to-face training, and evaluation through questionnaires as well as pre-tests and post-tests. The evaluation results showed an increase in the average score of 32 points with an N-Gain value of 0.68 (moderate category). As many as 75% of participants stated that they strongly agreed that this training improved their skills, and 56% of participants showed a high interest in participating in similar training in the future. This activity has proven effective in improving participants' knowledge, digital skills, and interest in AI technology. In

addition, participants gain practical experience in managing the organization's digital platform independently. This activity provides a real contribution in supporting the operations of partner organizations more efficiently and adaptively to technological developments, and has the potential to become a model of sustainable service in strengthening the capacity of digital communities.
Keywords— ***Performance Improvement, AI Technology, AI Integrated Website***

1. PENDAHULUAN

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam halnya kecerdasan buatan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan mulai diintegrasikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan [1]. Perkembangan pesat teknologi berdampak signifikan secara global, mempengaruhi berbagai negara termasuk Indonesia [2]. Kemajuan tersebut berdampak pada aspek kehidupan sosial kemasyarakatan di Indonesia seperti transformasi mendasar pada cara hidup, termasuk dalam hal perilaku keseharian, interaksi sosial, dan aktivitas mata pencaharian. Kemajuan teknologi terus menciptakan peluang baru bagi orang-orang di berbagai industri. Teknologi membantu meningkatkan efisiensi, kualitas, dan efektivitas biaya dari layanan yang disediakan oleh bisnis [3]. Inovasi berbasis AI ini tidak hanya meningkatkan produktivitas dan mengurangi biaya operasional, tetapi juga memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan, yang semakin penting di pasar yang sangat kompetitif [4]. Kondisi inovasi digital saat ini mencerminkan kombinasi antara peluang besar untuk pertumbuhan dan kemajuan dengan tantangan yang perlu diatasi [5]. Kesadaran, kesiapan, dan responsif terhadap perubahan menjadi kunci untuk menghadapi dinamika inovasi digital di era saat ini [6].

Sumber daya manusia (SDM) memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu lembaga, tanpa memandang jenis atau tujuannya. Untuk mencapai kinerja organisasi yang optimal, pengelolaan SDM yang efektif menjadi hal yang sangat penting. Oleh karena itu, organisasi harus mampu merekrut serta mempertahankan tenaga kerja yang berkualitas dan produktif. Para pemimpin organisasi juga perlu mengintegrasikan strategi manajemen SDM dengan strategi organisasi secara menyeluruh. Tujuannya adalah untuk mendorong produktivitas, membangun budaya kerja yang mendukung inovasi, serta meningkatkan kemampuan organisasi dalam beradaptasi terhadap perubahan yang cepat dan dinamis.

Dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat, peran utama SDM adalah menjaga kelangsungan operasional organisasi serta membangun kepercayaan publik. Pengembangan SDM menjadi prioritas utama, khususnya dalam mengelola aset tak berwujud yang dimiliki organisasi. Investasi dalam pengembangan SDM bertujuan untuk memperoleh manfaat optimal bagi keberlangsungan organisasi. Dengan mengandalkan keahlian dan kompetensinya, SDM berkontribusi dalam mewujudkan organisasi yang unggul dan berdaya saing tinggi. SDM juga

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

memiliki peran strategis dalam mengelola berbagai sumber daya lainnya, menjadikannya penggerak utama dalam pencapaian kinerja yang kompetitif.

Kemajuan teknologi kerap menjadi standar kemampuan dalam menggapai keperluan dan tujuan manusia. Teknologi yang hadir dengan fitur-fitur baru, fungsionalitas yang ditingkatkan, dan desain visual yang diperbarui telah memberikan pengaruh yang signifikan pada kehidupan manusia [7]. AI merupakan teknologi yang marak dimanfaatkan pada era sekarang. Kehadiran AI memberikan dampak sosial yang signifikan, sehingga masyarakat perlu mengantisipasi potensi pengaruhnya [8]. AI telah terintegrasi dalam kehidupan manusia dan menjadi elemen penting dalam perubahan masyarakat [9].

Yayasan Kopia Raya Insani adalah salah satu contoh organisasi yang fokus turun langsung untuk membantu masyarakat dalam bidang pendidikan, keagamaan, sosial, keterampilan, serta kemanusiaan. Aksi-aksi sosial yang dilakukan oleh yayasan ini selain turun langsung menghadapi masyarakat, juga membutuhkan *effort* untuk dapat memperkenalkan identitas yayasan ini kepada khalayak ramai untuk dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas lagi, sehingga dalam perjalanannya Yayasan Kopia Raya Insani sangat membutuhkan *skill* Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk dapat menyampaikan identitas dan program-program nya [10]. Di tengah arus kemajuan teknologi, pemanfaatan AI dan media *digital* menjadi salah satu kunci peningkatan efisiensi operasional organisasi. Namun, Kendala yang dihadapi dari Kopia Raya Insani adalah kurangnya literasi *digital*, dan integrasi berbasis AI dalam kegiatan yang dilakukan [11].

Analisis situasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah seperti kurangnya literasi *digital* yang dimiliki oleh mitra yang menyebabkan kesulitan dalam mengakses, mengolah, dan membagikan informasi secara daring; kurangnya literasi dan pengetahuan AI sebagai pendukung kegiatan dalam berorganisasi; belum adanya media *digital* seperti *website* yang digunakan untuk memperkenalkan identitas, program kerja, serta pencapaian yayasan kepada masyarakat luas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dapat diterapkan adalah mengadakan pelatihan dengan tujuan memberikan literasi *digital* kepada mitra sehingga mitra memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi *digital*, seperti internet dan alat komunikasi, untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi. Literasi *digital* juga mencakup pemahaman etika *digital*, privasi, dan keamanan. Pelatihan diadakan dengan praktik menerapkan integrasi AI dalam kegiatan organisasi mereka dengan pembuatan *website*. Hal ini akan membantu mereka memahami secara lebih mendalam tentang potensi dan manfaat teknologi AI dalam konteks nyata.

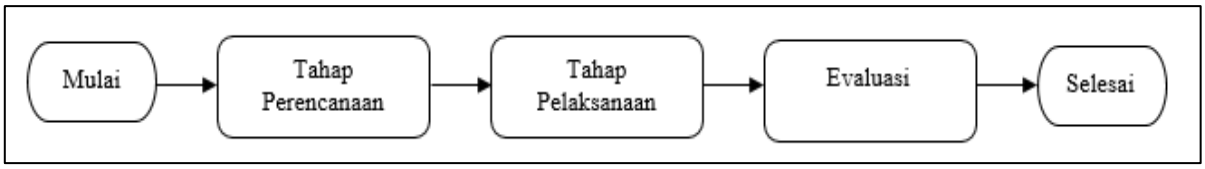
Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini diharapkan mampu membuat *website* sebagai sarana untuk memperkenalkan dan memberitahukan kegiatan kegiatan yang dilakukan mitra dengan bantuan AI. Dengan peran teknologi AI sebagai pendukung dalam membuat *website* mitra juga paham akan fungsi dan peran AI yang sangat luas dan mampu membantu dalam memecahkan masalah aspek berorganisasi dan bermasyarakat.

2. METODE PELAKSANAAN

Pihak yang menjadi mitra dalam kegiatan ini adalah para remaja dari Yayasan Kopia Raya Insani yang berlokasi di Jalan Mampang Prapatan VII, RT 010/003, Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan Kopia Raya Insani, khususnya dalam pengembangan situs web berbasis teknologi kecerdasan buatan (AI).

2.1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dibagi dalam tiga tahap utama yang digambarkan dalam diagram Gambar 1 [5].



Gambar 1. Tahapan Tahapan Kegiatan

2.1.1. Tahap Perencanaan

Kegiatan dimulai dengan identifikasi masalah melalui diskusi dengan pihak mitra, yang kemudian dilanjutkan dengan penyusunan modul pelatihan dan penentuan alat ukur kinerja. Indikator kinerja yang ditetapkan mencakup pengetahuan AI sebelum dan sesudah pelatihan, keterampilan membuat *website*, tingkat pemahaman manfaat AI dalam organisasi, serta minat mengikuti kegiatan serupa di masa depan.

2.1.2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilakukan secara tatap muka pada tanggal 4 Mei 2025, dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi langsung, serta praktik pembuatan *website* menggunakan *platform* berbasis AI seperti *Wix AI, Hostinger Website Builder AI*, atau *WordPress Plugin AI*. Setiap peserta dipantau dengan rubrik penilaian ketercapaian kompetensi untuk memastikan pencapaian hasil belajar yang terukur. Proses pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan ditunjukkan pada Gambar 2, yang menggambarkan suasana pelatihan saat sesi praktik berlangsung.

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

2.1.3. Evaluasi

Untuk mengukur peningkatan kinerja peserta secara kuantitatif dan objektif, digunakan pendekatan *Pre-test* dan *Post-test Design*. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah pelatihan.

2.2. Rancangan Evaluasi Kinerja

Evaluasi dilakukan menggunakan kuisioner *Likert* skala 5 untuk persepsi, dan pengujian kemampuan teknis untuk keterampilan. Berikut metode yang digunakan:

2.2.1. Pre-test dan *Post-test Evaluation*

Pre-test dan *post-test evaluation* digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dengan *gain score* dimana diperoleh dari skor *post-test* dikurangi skor *pre-test*. Sedangkan untuk menghitung rata-rata peningkatan *gain score* dapat digunakan rumus (2).

$$G = \sum_{i=1}^{n} \frac{(Xpost - Xpre)}{n} \quad (1)$$

Dimana:

X_{post} = Skor *post-test* peserta ke –i

X_{pre} = Skor *pre-test* peserta ke-i

n = Jumlah Peserta

2.2.2. Normalized Gain (N-Gain)

Untuk melihat efektivitas pelatihan dapat digunakan rumus (2).

$$G = \frac{(Xpost - Xpre)}{100 - Xpre} \quad (2)$$

Dimana:

G > 0.7 = Tinggi

0.3 < G ≤ 0.7 = Sedang

G ≤ 0.3 = Rendah

2.2.2. Analisis Deskriptif Statistik

Data kuesioner akan dianalisis menggunakan *mean* seperti pada rumus (3).

$$X = \frac{\sum X}{n} \quad (3)$$

Dari nilai tersebut metode evaluasi berbasis kuesioner, di mana jawaban responden (peserta pelatihan) pada setiap pertanyaan indikator kompetensi dihitung jumlah frekuensinya, lalu dikonversi menjadi persentase.

2.3. Instrumen Evaluasi

Evaluasi pelatihan dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan kegiatan, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun dampaknya terhadap peserta dan organisasi. Instrumen evaluasi disusun berdasarkan empat aspek utama, yaitu pengetahuan peserta mengenai AI, keterampilan teknis dalam pembuatan *website*, persepsi dan minat peserta terhadap pelatihan, serta dampak terhadap kinerja organisasi. Jenis evaluasi, teknik yang digunakan, serta indikator yang diukur dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Evaluasi Pelatihan

Jenis Evaluasi	**Teknik**	**Indikator**
Pengetahuan AI	*Pre-post test*	Pemahaman konsep dasar AI dan fungsinya
Keterampilan Teknis	Praktik langsung	Kemampuan membuat dan mengelola *website*
Persepsi dan Minat	Kuesioner	Persepsi terhadap efektivitas pelatihan
Kinerja Organisasi	Observasi dan wawancara	Kemampuan menyampaikan program yayasan

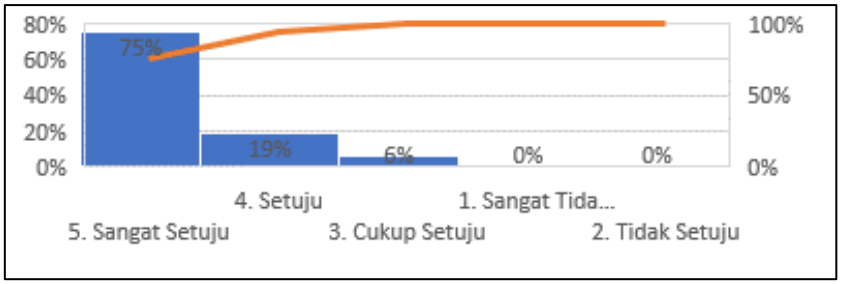
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan website dengan mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan kinerja pada Yayasan Kopia Raya Insani Mampang dilaksanakan oleh tim dari Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) yang terdiri dari empat dosen dan dua mahasiswa. Kegiatan ini memberikan berbagai manfaat yang dirasakan secara langsung oleh mitra maupun tim pelaksana kegiatan.

3.1. Meningkatkan Literasi Digital Mitra

Melalui pelatihan ini, mitra memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru terkait pemanfaatan teknologi *digital* khususnya dalam pembuatan *website* serta integrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) yang relevan dengan kebutuhan organisasi. Gambar 6 menggambarkan persepsi peserta terhadap kegiatan yang dapat memberikan solusi permasalahan

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799



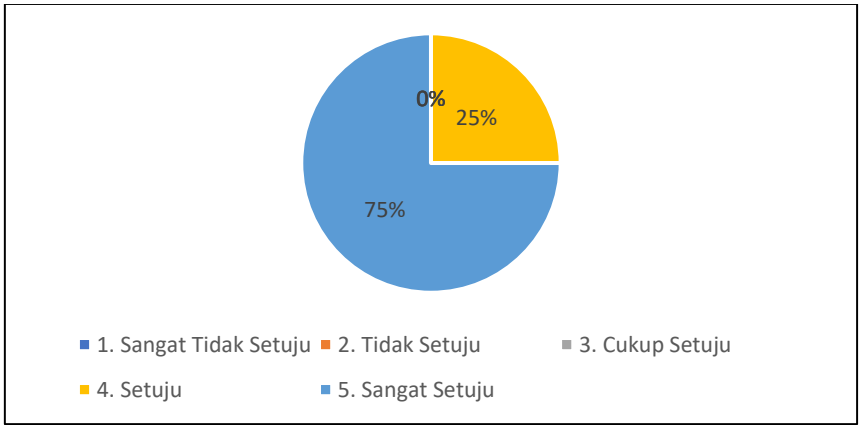
Gambar 6. Grafik Persepsi Peserta Tentang Tema Kegiatan

Gambar 6 dari hasil kuesioner peserta yang terlihat pada grafik tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta (75%) sangat setuju bahwa kegiatan ini dapat memberikan solusi atas permasalahan mereka, diikuti oleh 19% peserta yang menyatakan setuju, dan 6% yang cukup setuju. Tidak ada peserta yang memilih kategori sangat tidak setuju atau tidak setuju. Tidak hanya itu dengan pelatihan ini peningkatan literasi *digital* mitra juga dapat dilihat dari *sample* hasil pelatihan yang terlihat pada Gambar 7.

Gambar 7. Sample Hasil pada saat Pelaksanaan Pelatihan

3.2. Peningkatan Keterampilan Teknologi Informasi

Peserta pelatihan khususnya pengurus dan anggota Kopia Raya Insani, memperoleh keterampilan praktis dalam mengembangkan dan mengelola website sebagai media komunikasi, informasi, dan identitas organisasi. Gambar 8 menggambarkan persepsi peserta terhadap kegiatan di mana meningkatkan kompetensi peserta.

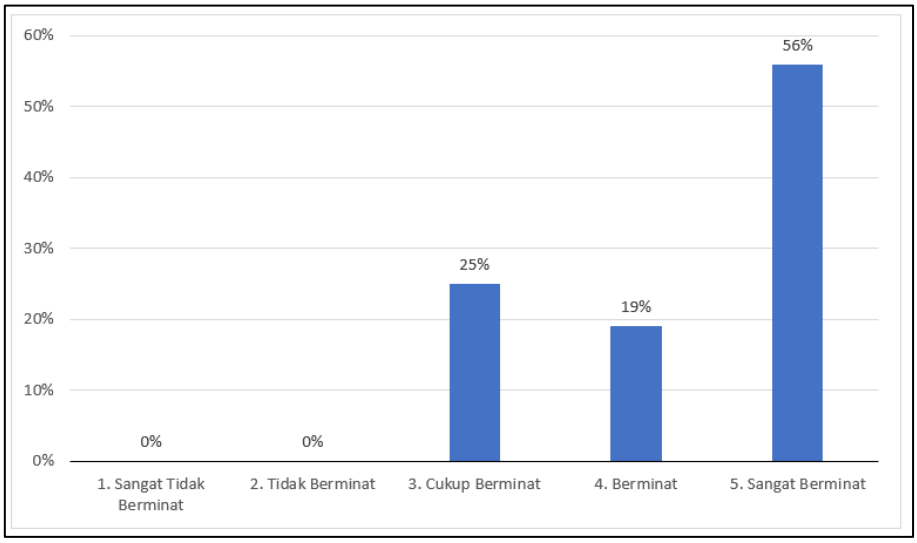


Gambar 8. Persepsi Peserta tentang Kegiatan PKM Menambah Keterampilan Peserta

Pada Gambar 8 tersebut menunjukkan bahwa 75% peserta sangat setuju bahwa kegiatan memberikan peningkatan keterampilan, sementara 25% peserta menyatakan setuju. Tidak ada peserta yang memilih kategori sangat tidak setuju, tidak setuju, atau cukup setuju.

3.3. Meningkatkan Minat Peserta untuk Berpartisipasi Kembali

Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan minat peserta untuk berpartisipasi kembali pada kegiatan serupa di masa mendatang. Gambar 9 menggambarkan minat peserta untuk berpartisipasi kembali.

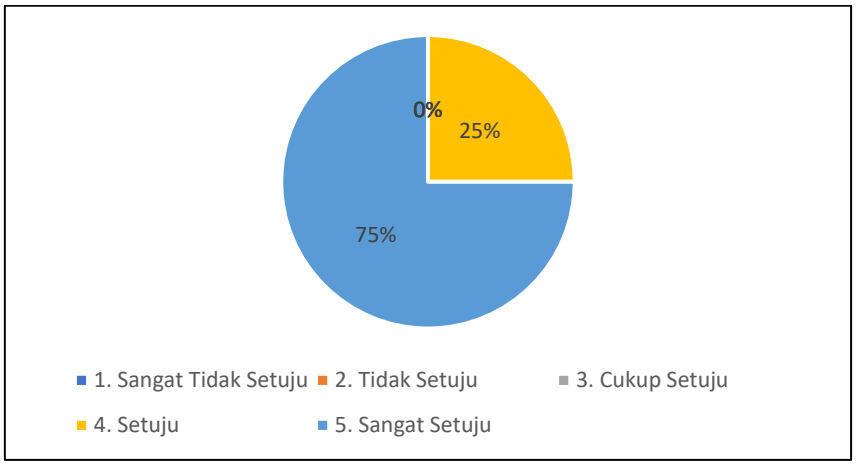


Gambar 9. Minat Peserta Untuk Berpatisipasi Kembali

Pada gambar 9 menunjukkan bahwa 56% peserta sangat berminat untuk berpartisipasi kembali, diikuti oleh 25% yang cukup berminat, dan 19% yang berminat. Tidak ada peserta yang menyatakan tidak berminat atau sangat tidak berminat.

3.4. Persepsi Peserta Terhadap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dinilai positif oleh peserta. Grafik pada Gambar 10 menggambarkan persepsi peserta terhadap kualitas pelaksanaan kegiatan PKM.



Gambar. 9 Persepsi Peserta Terhadap Pelaksanaan Kegiatan

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799

Gambar 10 menunjukkan bahwa 56% peserta sangat berminat untuk berpartisipasi kembali, diikuti oleh 25% yang cukup berminat, dan 19% yang berminat. Tidak ada peserta yang menyatakan tidak berminat atau sangat tidak berminat.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan website dengan integrasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang dilaksanakan bersama mitra Yayasan Kopia Raya Insani telah memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan literasi digital dan kompetensi teknologi informasi, khususnya dalam konteks pengembangan media informasi organisasi. Hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 32 poin, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, 75% peserta menyatakan sangat setuju bahwa pelatihan meningkatkan keterampilan mereka, dan 56% peserta menunjukkan minat tinggi untuk mengikuti pelatihan serupa di masa mendatang. Pelatihan ini menjawab keterbatasan mitra dalam memahami teknologi *digital*, pemanfaatan AI, dan penyampaian identitas organisasi secara daring. Integrasi AI dalam website memberikan pengalaman praktis dalam mendukung efektivitas kerja organisasi. Program ini berpotensi menjadi model pengabdian berkelanjutan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat di era transformasi *digital*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Sarana Informatika dan juga selaku mitra Yayasan Kopia Raya Insani atas dukungan dan fasilitas yang diberikan sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

[1] J. Patty and J. Lekatompessy, “Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri Tiakur,” J. Pengabdi. Masy. Pemberdayaan, Inov. dan Perubahan, vol. 4, no. 3, pp. 18–24, 2024, doi: 10.59818/jpm.v4i3.726.

[2] I. Hadjar, W. Meinarni, A. M. Tawil, and K. Kunci, “Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran,” 2024. [Online]. Available: https://dmi-journals.org/jai/.

[3] A. Nazarius, F. Saputra, N. Noor Kamala sari, and V. Handrianus Pranatawijaya, "Penerapan Gemini AI Dalam Pembuatan Deskripsi Produk E-Commerce," JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform., vol. 8, no. 3, pp. 3721–3725, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9670.

[4] A. Agit and S. Muharram, "Urgensi Integrasi Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Adaptabilitas Dan Kinerja Bisnis," Semin. Nas. AMIKOM SURAKARTA 2024, no. 2. November, pp. 1506–1519, 2024.

[5] T. Prihatin, O. Kurniawan, Ridwansyah, and Ispandi, "Penerapan Teknologi Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Kompetensi Digital Remaja RT.07 Mampang," J. Pengabdi. pada Masy. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Terintegrasi, vol. 9, no. 1, pp. 12–23, Dec. 2024, doi: 10.33795/jindeks.v9i1.6460.

[6] M. Syamsu, U. Masduki, M. Pakkanna, and R Pratama, "Inovasi Digital Dengan Teknologi Artificial Intelligence Untuk Mendukung Pertumbuhan Umkm," JMM (Jurnal Masy. Mandiri), vol. 8, no. 3, pp. 3254–3264, 2024.

[7] A. Batool, D. Zowghi, and M. Bano, "AI governance: a systematic literature review," AI Ethics, vol. 5, no. 3, pp. 3265–3279, Jun. 2025, doi: 10.1007/s43681-024-00653-w.

[8] H. Hamzah, "Peran Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Dalam Peningkatan Belajar Siswa," J. Pengabdi. Masy. UNIPOL (Abdimas Unipol), vol. 3, no. 2, 2025.

[9] F. Ariani, Sumarna, H. Nurdin, and R. Supriadi, "Penerapan Artificial Intelligence Untuk Optimalisasi Kinerja Karang Taruna," J. Abdimas Unipem, vol. 2, no. 2, pp. 26–30, Aug. 2024, doi: https://doi.org/10.58217/jabdimasunipem.v2i2.56.

[10] H. Harafani, E. Rahmawati, T. Prihatin, and A. Sanjaya, "Pelatihan Membuat Presentasi yang Menarik bagi Yayasan KOPIA Raya Insani," *Jumat Inform. J. Pengabdi. Masy.,* vol. 4, no. 2, 2023.

[11] A. Filatova and D. Nasonov, "SeSAM: Semi-automated semantic analysis method of urban areas' events with extreme levels of popularity based on public open data," Procedia Comput. Sci., vol. 193, pp. 52–61, 2021, doi: 10.1016/j.procs.2021.10.006.

Copyright ©2025 Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terintegrasi. Pekerjaan ini di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

eISSN: 2581−0995
pISSN: 2549−2799