

MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PELATIHAN WEB DESIGN UNTUK SISWA SMK N 1 KANDIS

Rizky Wandri^a, Ranggi Ade Febrian^b, Anggi Hanafiah^c, Hendra Gunawan^d, M. Rizki Fadhilah^e dan Habib Indra Pratama^f

^{a, c, d, e, f} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 28284, INDONESIA

^b Program Studi Ilmu Pemerintahan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 28284, INDONESIA

Penulis Koresponden: Rizky Wandri (e-mail: rizkywandri@eng.uir.ac.id)

ABSTRAK Penerapan teknologi informasi khususnya web telah banyak dan tersebar dari seluruh aspek kehidupan seperti bidang pendidikan, bisnis, pemerintah dan masih banyak bidang lainnya. Permasalahan yang kita hadapi saat ini, tidak banyak ahli yang menguasai pembuatan *Web Design*, sehingga membuat usaha dalam bidang *website* tidak mampu memenuhi kebutuhan masyarakat. Untuk itu baiknya peserta didik yang ada dibangku sekolah menengah diberikan pemahaman lebih lanjut terkait web yang bertujuan untuk meningkatkan wawasan serta menumbuhkan rasa keingintahuan mereka dimasa sekolah. Maka akan dilakukan kegiatan PkM yang akan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kandis, di mana peserta merupakan siswasiswi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Kegiatan akan dilaksanakan dua tahap, pemaparan materi dan pelatihan membuat *Web Design* sederhana untuk mengenalkan dan membiasakan serta menumbuhkan rasa penasaran kepada peserta terhadap perkembangan teknologi terkini untuk menunjang niat belajar agar bisa bersaing dimasa yang akan datang. Hasil kegiatan PkM ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan peserta menjadi lebih mengerti akan *Web Design* dan mampu menggunakan HTML dan CSS serta membuat tampilan web sederhana di mana tingkat kepuasan peserta mencapai 100% (69.2% merasa sangat puas dan 30,8% merasa puas).

KATA KUNCI Teknologi Informasi, Web Design, HTML, CSS

1. PENGANTAR

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan pesat, teknologi membuat kualitas dari pekerjaan seseorang meningkat dengan bantuan sistem informasi yang dapat menyajikan informasi lebih akurat (Bambang et al., 2021). Tidak bisa dipungkiri dalam kehidupan manusia di era modern tidak lepas dari adanya berbagai macam informasi, baik yang bermanfaat atau pun tidak. Penyampaian informasi ini pasti di dukung oleh suatu teknologi yang makin hari makin canggih, dari situlah muncul istilah Teknologi Informasi (TI). Teknologi adalah suatu pengembangan dari berbagai macam barang menjadi suatu pengetahuan untuk membantu dalam menyelesaikan masalah manusia. Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang bernilai tambah bagi yang menerimanya. Teknologi informasi berarti menggabungkan teknologi komputasi dan ilmu komunikasi dengan kecepatan tinggi, digunakan untuk mengelola suatu data agar dapat menghasilkan sebuah informasi yang berkualitas. (Andono et al., 2019).

Banyak masyarakat tidak bisa lepas dari teknologi informasi, salah satunya internet yang saat ini banyak di digunakan oleh kalangan masyarakat. Perkembangan internet di Indonesia membuat semua masyarakat bisa mengakses berbagai macam informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat tanpa ada batasan dalam penggunaannya. *Website* dan *mobile* salah satu dari teknologi informasi yang berkembang dari kebutuhan zaman (Yaqin et al., 2021). *Website* kumpulan dari halaman digital di mana berisikan informasi teks, gambar, video dan lainnya yang tersambung oleh internet, sehingga bisa dilihat oleh siapa pun dalam jaringan internet (Sari et al., 2019). Pemanfaatan *website* bisa untuk banyak kegiatan salah satu contoh sekolah, kegiatan akademik yang berkaitan dengan sekolah bisa dengan mudah di *share* secara luas ke semua masyarakat (Angriani & Dayat, 2019). Permasalahan yang kita hadapi saat ini, tidak banyak ahli yang menguasai pembuatan web desain, membuat usaha dalam bidang *website* kurang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat (Noe'man et al., 2021). Maka perlu ada sebuah penanganan untuk memperkecil dampak dari permasalahan saat ini.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan bentuk satuan Pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan lanjutan (Yudhi Putra et al., 2021). Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah SMK Negeri 1 Kandis yang merupakan SMK favorit dari daerah kandis. SMK Negeri 1 Kandis mempunyai 6 jurusan terdiri dari Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) dan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Data yang diperoleh terkhusus untuk jurusan TKJ, pembelajaran tentang *Web Design* hanya pengantar saja, karena jurusan TJK ini lebih terfokus kepada ilmu teknik jaringan, dari permasalahan yang ada maka dibutuhkan adanya peningkatan pemahaman dan pelatihan terkait *Web Design* agar menambah wawasan peserta didik sehingga menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap perkembangan teknologi terkini dalam bidang sistem informasi khususnya *Web Design*.

2. STUDI KEPUSTAKAAN

2.1. HTML

HTML sebuah Bahasa dalam menulis sebuah halaman web, berfungsi memberi suatu perintah kepada browser untuk proses manipulasi tampilan web dengan tag yang ditulis menggunakan HTML (Pranita Nasution et al., 2022). HTML digunakan untuk pengembangan web (Rahmatika et al., 2020) dan menggambarkan struktur dari sebuah halaman *website*, serta untuk publikasi dokumen, teks, tabel, foto, lalu mengambil informasi melalui tautan, merancang formulir, menyertakan video, suara dan lainnya (Saputra & Astuti, 2018). Menulis HTML menggunakan sebuah teks editor seperti *notepad++*, *sublime text* dan *visual studio code* yang mana *file* disimpan dengan ekstensi **html*, kemudian jalankan program dengan menggunakan web browser (*firefox* dan *google chrome*) (Munsarif et al., 2022).

2.2. CSS

Cascading Style Sheets (CSS) salah satu pendekatan berfungsi mempercantik atau menentukan elemen HTML (Hasnita et al., 2022) yang digunakan untuk memecahkan masalah terkait desain visual dalam sebuah web dan mengekspresikan melalui kode tertentu (Wilson et al., 2022). CSS merupakan dokumen yang berdiri sendiri, dalam pendefinisianya CSS digunakan untuk mengatur warna, baris, paragraf, ukuran kolom, teks, *background*, *layout*, efek dan berbagai hal lain dari bentuk sederhana hingga yang kompleks, membuat CSS banyak digunakan pada berbagai *website* yang dikombinasikan dengan HTML. (Noviana, 2022).

3. METODOLOGI

Pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan dengan metode pemaparan materi untuk meningkatkan pemahaman peserta dan ditambah praktik membuat tampilan web sederhana menggunakan HTML dan CSS yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kandis. Alur PkM dibuat bertujuan agar penyampaian materi dapat dilaksanakan secara langsung dan tepat.



Gambar 1. Alur Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)

Alur metode pelaksanaan dibagi menjadi 3 tahap:

1) *Preparation Phase*

Pada tahapan ini, tim akan mengumpulkan informasi terkait kebutuhan dari mitra, membuat proposal PkM yang akan diusulkan dan membuat sebuah surat pernyataan kesediaan dari mitra untuk melakukan kegiatan PkM di tempat mitra berada. Setelah itu mematangkan rencana yang akan dilaksanakan, pembagian tugas untuk tim yang akan berpartisipasi, koordinasi dengan mitra, dan penjadwalan kegiatan.

2) *Implementation Phase*

- Awal kegiatan dibuka dengan doa selanjutnya peserta diberikan pengenalan dan arahan agar dapat memahami gambaran umum dari kegiatan PkM yang akan dilaksanakan.
- Selanjutnya ceramah dengan pemaparan materi untuk memberikan pemahaman kepada peserta terkait tema dari kegiatan yang dilakukan dan diskusi terkait apa yang tidak dimengerti serta memberikan ruang untuk peserta dalam bertanya.
- Praktik dilakukan agar peserta dapat membuat langsung dengan menggunakan fasilitas yang ada pada laboratorium sekolah.

3) *Evaluation Phase*

Untuk mengukur perkembangan pemahaman peserta, tim akan memberikan kuesioner menggunakan *google form* di mana pada tahap evaluasi ini peserta memberikan penilaian sebagai indikator seberapa tingkat kepuasan semua peserta dan saran terhadap kegiatan PkM ini.

4. HASIL DAN PELAKSANAAN

PkM dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 November 2022 dengan kegiatan mencakup penyampaian materi *web design* mulai dari pengantar *front-end*, *website (concepts, color, handling text, border-radius dan lainnya)*, *HTML & CSS*. Berikut dokumentasi saat kegiatan dilaksanakan di Laboratorium sekolah.



(a)

(b)

Gambar 2. Pelaksanaan PkM di Laboratorium SMK N 1 Kandis

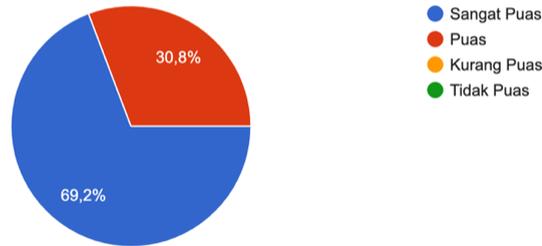
Dengan pemaparan materi diharapkan peserta yang mengikuti PkM dapat paham lebih banyak terkait *web design* dan mampu membuat konsep *design* sebuah web untuk bekal mereka melanjutkan materi lebih dalam lagi dengan metode *self-directed learning*. Setelah pemaparan materi lalu dilanjutkan praktik secara langsung dalam membuat tampilan web sederhana menggunakan *HTML* dan *CSS* dengan editor *Visual Studio Code* untuk membiasakan peserta terhadap *code sintaks* dari pemrograman berbasis web.



Gambar 3. Peserta, Guru dan Tim Pelaksana PkM

Pada akhir sesi, setiap peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang bertujuan untuk melihat penilaian peserta terkait kegiatan PkM yang sudah selesai dilaksanakan, berikut hasil penilaian yang disajikan dalam bentuk grafik lingkaran.

Bagaimana kepuasan anda terhadap materi yang disampaikan oleh pemateri ?
13 jawaban



Gambar 4. Grafik Kepuasan Peserta

5. KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada SMK N 1 Kandis, diharapkan dapat memberikan ilmu baru yang akan menumbuhkan rasa keingintahuan peserta terhadap perkembangan teknologi terkini, untuk meningkatkan niat belajar dimasa mendatang. Penyampaian materi yang dilakukan membuat peserta paham terkait *Web Design* serta praktik penggunaan HTML dan CSS secara langsung, menjadikan semua peserta mampu membuat tampilan web sederhana. Dari kuesioner yang diberikan tingkat kepuasan peserta yang hadir pada kegiatan mencapai 100% dengan 69.2% peserta merasa sangat puas dan 30,8% sisanya merasa puas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Islam Riau yang telah mendukung pengabdian ini melalui skema pengabdian internal, dan juga ucapan terima kasih kepada SMK N 1 Kandis atas terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM).

DAFTAR PUSTAKA

- Andono, P. N., Sutojo, T., & Noersasongko, E. (2019). *Pengantar Teknologi Informasi*.
- Angriani, L., & Dayat, Abd. R. (2019). PkM Pengembangan Kemampuan Intelektual Guru dan Siswa dalam Web Desain di SMK Negeri 5 Jayapura. *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 7(2), 170–177. <https://doi.org/10.29313/ethos.v7i2.4412>
- Bambang, B., Brawijaya, F., Rofiqi, M., Kifliyanto, M., Hakim, M. L., Makki, M. A., Fu’ady, L., & Nurzahwa, M. A. (2021). PKM Layanan Sistem Informasi Barcode Berbasis Website untuk Perpustakaan Desa Binor. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3). <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2814>
- Hasnita, H., Iman, N., Suliman, S., & Inggi, R. (2022). Implementasi Website Sistem Informasi Pemasaran Pada Rumah Makan Kampung Bakau. *SIMKOM*, 7(2), 63–73. <https://doi.org/10.51717/simkom.v7i2.72>
- Jamaluddin, Lumbantoruan, G., Simarmata, E. R., Saragih, N. F., Sembiring, Y. N., Purba, E. N., Gea, A., Napitupulu, J., Aritonang, M., E Saragih, R. I., Z Br Simanjuntak, S. L., & Adriawan, L. (2021). Pelatihan Disain Web Berbasis CSS Serta Digital Marketing Kepada Masyarakat Pra-Kerja Di Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI*, 1(2). <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol1No2.pp98-101>
- Munsarif, M., Suryawan, M. A., Markani, M., Resha, M., Yuswardi, Y., Siregar, M. N. H., Suryani, A. I., Latif, N., Hasibuan, A., & AUM, W. O. R. (2022). *Pengantar E-Commerce*. Yayasan Kita Menulis.
- Noe’man, A., Hafizah, Hartanti, D., & Hadi Prayitno. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Bagi Siswa Di SMK Galajuaru Bekasi. *Journals Journal of Computer Science Contributions*, 1(2).
- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Teknik Dan Science (JTS)*, 1(2).
- Pranita Nasution, F., Oktari Batubara, R., Maulana, M. I., & Utama, U. P. (2022). *Dasar Pengenalan HTML pada Desain Web Basic Introduction to HTML in Web Design*.
- Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Abdurrachman Bachtiar, F. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(8), 2655–2663. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Saputra, A., & Astuti, D. Y. (2018). Analisis Pengaruh Struktur HTML Terhadap Rangkaian Search Engine Result Page. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 34–67. <https://google.co.id>
- Sari, A. O., Ari, A., & Sunarti. (2019). *Web Programming*.
- Wilson, D., Hassan, S. U., Aljohani, N. R., Visvizi, A., & Nawaz, R. (2022). Demonstrating and negotiating the adoption of web design technologies: Cascading Style Sheets and the CSS Zen Garden. *Internet Histories*. <https://doi.org/10.1080/24701475.2022.2055274>
- Yaqin, Moh. A., Rizal, M. S., Ali, M., Mahfudz, M., Asiqin, M. Z., & Faizin, R. Moh. D. (2021). PKM Pemilihan Ketua Forum Komunikasi Osis Berbasis Web Responsive dan Import Export Data. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 86–95. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i1.2060>
- Yudhi Putra, M., Safitri, N., Filda Fauziah, N., Safei, A., & Wahyudin Ratu Lolly, R. (2021). Desain Web Bagi Pemula Menggunakan Framework Bootstrap Pada SMK Taruna Bangsa Bekasi. *Rayhan Wahyudin Ratu Lolly*, 3(1). www.zoom.us