

PELATIHAN MEMBUAT HTML DESA KECAMATAN CEMANI KABUPATEN SUKOHARJO

Ardymulya Iswardani^{1*}, Nugroho Arif Sudibyo², Wahyu Hidayat³

¹²³Universitas Duta Bangsa Surakarta

*ardy@surakarta.go.id

ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan motivasi dan mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya HTML sebagai dasar mengembangkan sistem berbasis web. Contoh-contoh seperti jejaring sosial dan e-commerce dijelaskan. Tahapan pelatihan diawali dengan memberikan pemahaman awal tentang HTML dilanjutkan dengan pelatihan menggunakan teks editor, komponen dan struktur HTML serta menampilkan kode HTML pada browser. Diakhiri dengan mengevaluasi hasil yang dibuat oleh peserta pelatihan yang telah berhasil menampilkan dengan baik sesuai dengan panduan yang diberikan.

Kata Kunci: Programmer, HTML, Desain

ABSTRACT

This training aims to motivate and introduce information and communication technology especially HTML as a basis for developing web-based systems. Examples such as social networking and e-commerce are explained. The training stage begins with providing an initial understanding of HTML followed by training using text editors, HTML components and structures and displaying HTML code in the browser. Diakhiri by evaluating the results made by trainees who have successfully displayed well in accordance with the guidelines provided.

Keywords: Programmer, HTML, Design

PENDAHULUAN

Pengabdian pada Masyarakat ini bertujuan untuk membuat satu halaman dokumen HTML dengan komponen dasar dan ditampilkan di browser Memberikan wawasan mendasar teknologi yang digunakan dalam membuat situs-situs pada peserta pelatihan program Pengabdian masyarakat. Ada beberapa muda mudi Desa Cemani Sukoharjo yang tidak memiliki kesempatan mendapatkan pendidikan formal, namun memiliki semangat kuat untuk belajar dalam meningkatkan kesejahteraan. Pada (Azzasyofia & Adi, 2017) dijelaskan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu meningkatkan kesejahteraan. Selain itu, kebutuhan akan teknologi dan informasi sangat tinggi untuk membantu berbagai jenis bidang pekerjaan manusia (Saifudin, Haryono, Zulfikar, & Desyani, 2020; Zailani, Perdananto, Nurjaya, & Sholihin., 2020).

Salah satu contoh penerapan teknologi informasi dan komunikasi yaitu e-commerce (Utami & Aini, 2019). E-commerce merupakan sistem informasi yang dibangun dengan berbagai jenis teknologi, untuk itu diperlukan keterampilan dasar agar muda – mudi nantinya dapat membangun e-commerce secara mandiri. Salah satu dasar ketrampilan yaitu menggunakan bahasa pemrograman HTML (Hypertext Markup Language) (Mauko, Setiohardjo, & Noach, 2017).

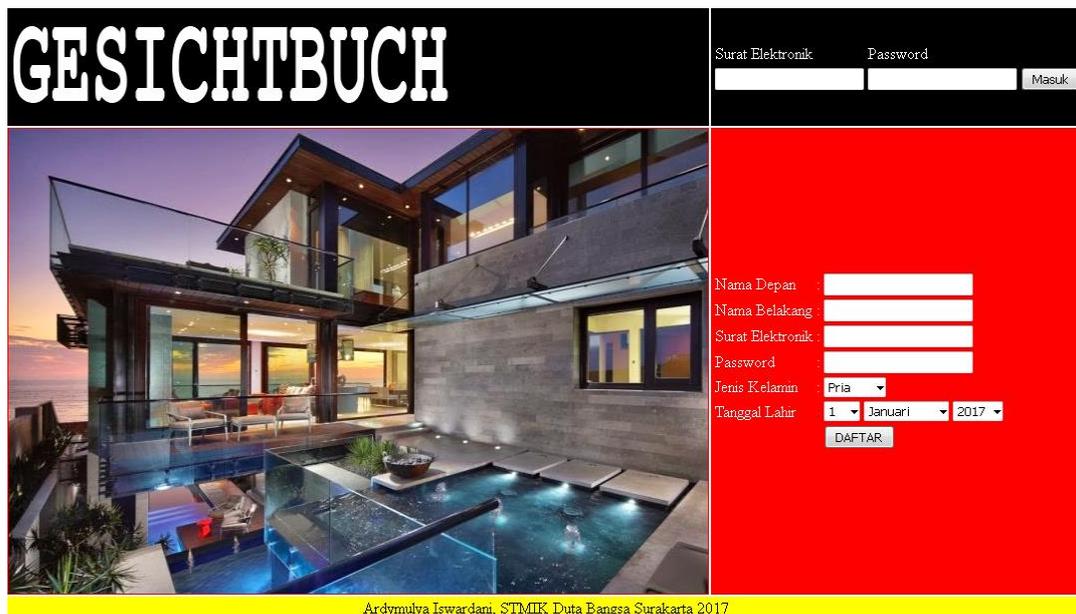
Pada (Sofian, 2017) ditunjukkan dasar penggunaan HTML untuk membangun situs e-commerce. Keterampilan dalam menggunakan dasar pemrograman HTML ini nantinya diharapkan dapat memudahkan muda mudi desa cemani dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Pemrograman dasar HTML pada kesempatan ini bertujuan untuk merancang satu halaman depan produk teknologi informasi dan komunikasi dengan merancang tampilan serta dukungan komponen dasar form. Diharapkan muda mudi desa Cemani Sukoharjo memiliki gambaran awal, bagaimana suatu e-commerce dibentuk. Programmer merupakan Profesi dengan deskripsi tugas untuk melakukan analisis kebutuhan, dan memecahkan masalah berdasarkan tugasnya seperti kompilasi, percobaan, revisi, meninjau, troubleshooting dan konsultasi (PintarKomputer.Org, 2017). Hasil dari pekerjaan ini berupa rekayasa perangkat lunak, yang umumnya dinamis atau terkait otomatisasi fungsi dan HTML Merupakan dasar suatu situs web, pemrograman HTML yang wajib diketahui oleh pengembang sistem diawal memulai mengembangkan system. Diperlukan teknis pemrograman yang baik agar tampilan situs yang dikembangkan menarik, untuk itu diperlukan ketrampilan dasar pemrograman dasar HTML (Wahyudi, 2001). Tujuan dari transfer teknologi pemrograman dasar HTML ini selaras dengan visi mencerdaskan bangsa.

METODE

Metode pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan tiga tahap yang dijelaskan sebagai berikut:

1. PENYUSUNAN MODUL PELATIHAN

Penyusunan modul pelatihan HTML ini sifatnya sebagai panduan. Panduan dilakukan dengan dua metode yaitu melalui penyajian dengan proyektor dan modul. Penyusunan modul ini bertujuan agar manakala sesi penyajian berakhir, peserta pelatihan dapat membaca modul pelatihan HTML, karena isinya berupa panduan praktis lengkap beserta kode program HTML. Modul pelatihan berisi langkah per langkah pelatihan HTML yang bertujuan untuk membuat satu halaman depan sebagai berikut:



Gambar 1 Halaman Depan yang harus dibuat

2. PELATIHAN MEMBUAT HTML

Pelatihan membuat HTML, diawali dengan mengenalkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan. Seperti penggunaan teks editor dan browser, serta teknis penggunaan awal seperti menyimpan dengan format html, struktur html, komponen html dan cara merender halaman di browser berdasarkan kode HTML yang telah dibuat oleh peserta berdasarkan panduan yang diberikan.



Gambar 2 Pelatihan membuat Halaman dengan HTML

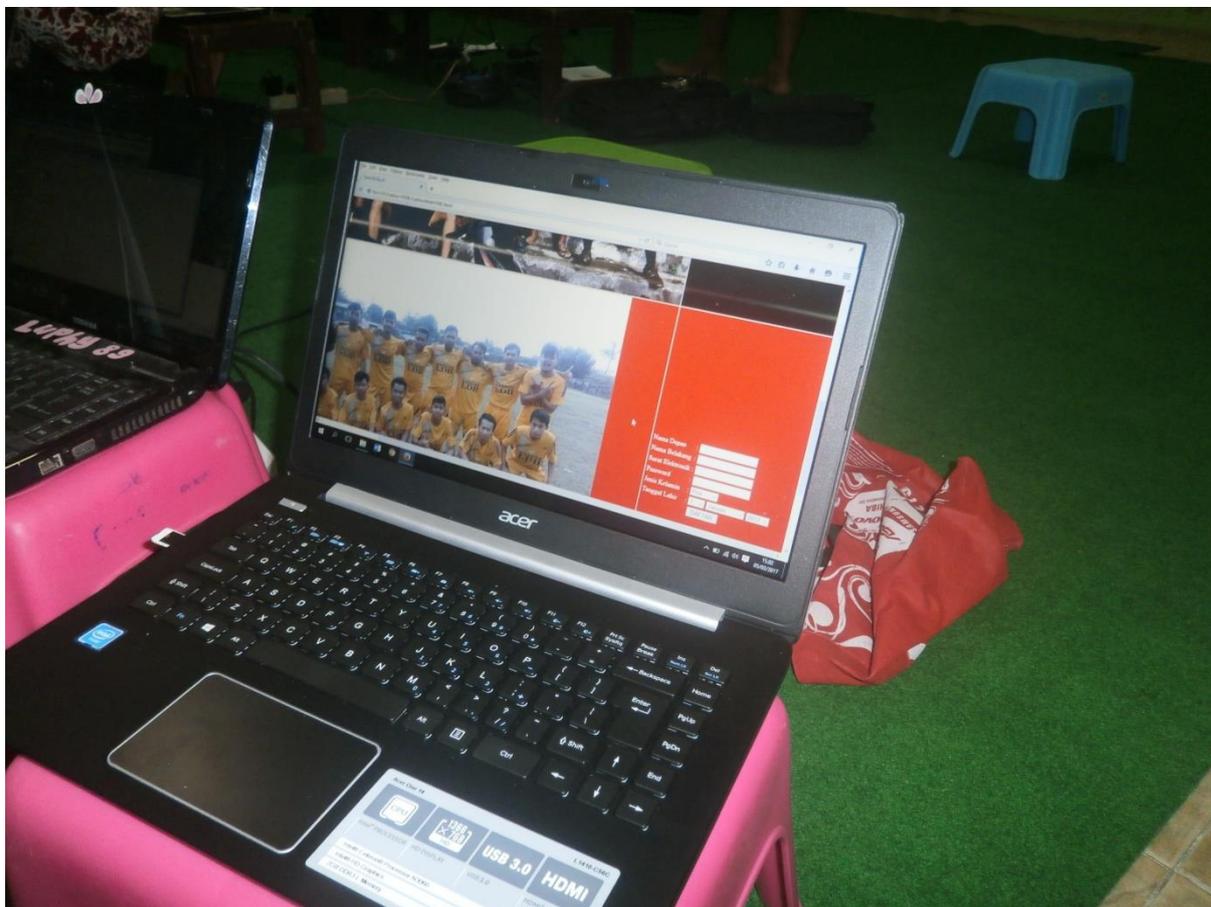
3. EVALUASI PELATIHAN

Evaluasi yang dilakukan dalam program pengabdian Masyarakat kesempatan ini, yaitu mengevaluasi hasil capaian oleh masing-masing peserta berdasarkan tampilannya. Bila tampilannya seperti yang ada dalam panduan yang diberikan artinya peserta pelatihan mampu menggunakan bahasa pemrograman HTML. Diharapkan dengan ketrampilan dasar ini, peserta dapat mengembangkan secara mandiri dikemudian hari.

HASIL

Hasil capaian dari salah satu peserta pelatihan, peserta mampu menangkap informasi serta menerapkan apa yang ada dalam panduan didalam komputernya masing-masing. Peserta tersebut

ditemukan dapat menampilkan secara baik elemen dan tata letak berdasarkan kode / skrip html yang ditulis pada laptop peserta.



Gambar 3 Hasil halaman yang dibuat Peserta Pelatihan

Berdasarkan tampilan yang didapatkan dari salah satu peserta tersebut. Pelatihan membuat halaman depan suatu situs tercapai.

PEMBAHASAN

Pelatihan membuat HTML untuk muda mudi DESA Cemani Kabupaten Sukoharjo, secara keseluruhan lancar tanpa kendala. Pelatihan ini dilakukan dari pukul 13.00 hingga pukul 17.00, pada hari minggu 5 maret 2017 selama satu hari, pelatihan hanya dapat dilakukan satu hari karena kendala waktu yang disepakati, karena ringkasnya peserta merupakan lulusan SMA yang kemudian bekerja di Pabrik dengan ketersediaan waktu yang minim ini penulis mencoba untuk memberikan pelatihan namun hanya dapat dilakukan selama satu hari dengan durasi pelatihan tidak lama. Kegiatan pelatihan diawali dengan memberikan pengenalan contoh-contoh situs jejaring sosial dan *e-commerce*. Dilanjutkan dengan tutoring menggunakan teks editor, menyimpan dalam format html dan merender

dokumen html melalui *browser*. Kode vHTML dapat dituliskan dengan teks editor paling sederhana hingga yang kompleks, namun tujuannya adalah agar peserta pelatihan tidak kesulitan dalam belajar karena terkendala teks editor. HTML dirancang untuk semudah mungkin dalam penggunaannya. Kemudian, langkah berikutnya setelah penulisan kode HTML pada teks editor selesai, peserta diminta untuk merender kode tersebut melalui browser dengan menyebutkan alamat dokumen disimpan melalui isial URL yang tersedia pada browser.

SIMPULAN

Pelatihan membuat HTML berdampak pada semangat belajar peserta meningkat, mengerti teknologi dasar pendukung situs web. Ditunjukkan dengan hasil pekerjaan peserta yang dapat ditampilkan di komputernya masing-masing.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ketua dan anggota tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Duta Bangsa yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga PC LDII Kota Surakarta, yang turut serta dan mendukung kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzasyofia, M., & Adi, I. R. (2017). Pembangunan Sosial Pedesaan Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan. *Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 18(2), 139–149.
- Mauko, I. C., Setiohardjo, N. M., & Noach, F. P. (2017). Pengembangan Website Unit Penelitian Dan Open Source Di Politeknik Negeri Kupang. *Jurnal Ilmiah FLASH*, 3, 100–108.
- PintarKomputer.Org. (2017). Pengertian Programmer dan Tugasnya. Retrieved January 22, 2018, from <http://www.pintarkomputer.org/2017/04/pengertianprogrammer-komputer-dan.html>
- Saifudin, A., Haryono, W., Zulfikar, A. F., & Desyani, T. (2020). KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pengembangan dan Sosialisasi Website untuk Meningkatkan Penyebaran Informasi SMP Islam Madinatul I ' lmi Ciputat - Tangerang Selatan KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 16–24.
- Sofian, S. (2017). Penerapan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Untuk Vendor Pernikahan). *JITEKH*, Vol 6, No 2, Tahun 2017, 52-57, 6(2), 52–57.
- Wahyudi, A. A. (2001). *MEMBUAT HOMEPAGE GAUL*. Elex Media Komputindo.
- Utami, S. S., & Aini, N. (2019). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Upaya Meningkatkan Penjualan

Produk Handycraft Mama Art Deco. *INTERVENSI KOMUNITAS*, 1(77).

Zailani, A. U., Perdananto, A., Nurjaya, & Sholihin. (2020). PENGENALAN SEJAK DINI SISWA SMP TENTANG MACHINE LEARNING UNTUK KLASIFIKASI GAMBAR DALAM MENGHADAPI KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 7–15.