

Pelatihan Web Desain dan Help Desk Bagi Siswa Prodi Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Pada SMK YPUI Parung

Susanna Dwi Yulianti Kusuma¹, Hidayatullah Al Islami², Bagas Setiyaki Wicaksono³, Farida Nurlaila⁴,
Budi Apriyanto⁵
^{1,2,3,4,5}Prodi Teknik Informatika S1, Universitas Pamulang
*E-mail: dosen00682@unpam.ac.id

ABSTRAK

Website dapat menyajikan berbagai informasi mengenai profil perusahaan, profil lembaga pendidikan dan lain-lain. Selain itu website juga biasa dijadikan sebagai media promosi yang hemat sekaligus menampilkan profesionalitas. Sehingga dibutuhkan profesi webdesain dan *Help Desk* untuk membangun website yang interaktif dan menarik, serta seorang ahli Help Desk dalam menangani kesalahan yang terjadi pada halaman. Ini artinya bahwa terdapat sebuah peluang pekerjaan. Namun banyak sekolah yang belum menyiapkan bekal siswa/i-nya ilmu tentang web desain dan Help Desk. Oleh karena itu, pada pengabdian kali ini siswa/I akan diajarkan cara mengenalkan cara menjadi seorang webdesain dan Help Desk yang handal dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Metode yang digunakan untuk melakukan pelatihan ini dengan memberikan langsung materi ke pada siswa/I SMK YPUI Parung dengan menggunakan perangkat komputer/laptop dan jaringan internet. Untuk pencapaian tujuan tersebut maka kegiatan pengabdian akan dilakukan secara langsung dalam ruangan yang diikuti oleh 32 orang siswa. Adapun untuk membuat Web Desain yang harus dilakukan adalah membuat *white frame* dan desain *UI* dan *UX* dengan *software* AdobeXD dan dasar pengenalan Adobe Photoshop. Selanjutnya untuk menjadi seorang Help Desk, yang harus dikuasai adalah *problem solving*, memahami bisnis proses sebuah perusahaan. Dengan adanya pelatihan ini, siswa/I SMK YPUI mendapat pengetahuan tentang cara membuat web desain dan dapat menjadi seorang heldesk yang profesional. Sehingga setelah lulus dari sekolah dan ingin langsung bekerja, siswa/i dapat bersaing dengan yang lain.

Kata Kunci : Website; webdesain; Help Desk.

ABSTRACT

The website can present a variety of information about company profiles, profiles of educational institutions and others. In addition, the website is also used as a media campaign that is sparing as well as displaying professionalism. So it takes a webdesign and Help Desk profession to build interactive and attractive websites, and a Help Desk expert in handling errors that occur on the page. This means that there is a job opportunity. However, many schools have not yet prepared their students' knowledge about web design and Help Desk. Therefore, in this service students will be taught how to introduce a way to become a webdesign and Help Desk that is reliable in dealing with current technological developments. The method used to conduct this training is by giving material directly to students of YPUI Parung Vocational School by using computer / laptop devices and internet networks. To achieve this goal, the service activity will be carried out directly in the room which is participated by 32 students. As for creating Web Design, what needs to be done is to make a white frame and design UI and UX with AdobeXD software and basic introduction to Adobe Photoshop. Furthermore, to become a Help Desk, what must be mastered is problem solving, understanding a company's business processes. With this training, students of YPUI Vocational School get knowledge about how to make web design and can become a professional Help Desk. So that after graduating from school and want to work right away, students can compete with others.

Keywords: Website; web design; Help Desk.

PENDAHULUAN

Website merupakan kumpulan beberapa halaman web dimana informasi digital dalam bentuk teks, gambar atau grafis (format GIF, JPG, PNG, dll), suara (format AU, WAV, dll), dan objek multimedia lainnya (MIDI, Shockwave Quicktime Movie, 3D World, dll) dapat ditampilkan dan diakses oleh pengguna informasi tersebut. Representasi informasi tersebut pada suatu website umumnya ditulis dalam bentuk *hypertext* melalui suatu bahasa yang dikenal dengan nama HTML (*HyperText Markup Language*). Penerjemahan bentuk *hypertext* tersebut ke dalam bentuk yang dapat dipahami manusia dilakukan oleh suatu perangkat lunak yang disebut sebagai browser. Website biasa digunakan untuk berbagai kepentingan. Mulai dari untuk menjadi sisi wajah digital bagi institusi resmi seperti lembaga pemerintahan atau badan usaha dalam menghadapi masyarakat pengguna jasa atau produknya, hingga untuk keperluan aktualisasi individu dalam bentuk personal blog. Instansi pemerintahan, mulai dari tingkat kementerian hingga ke tingkat desa. Website juga dapat menyajikan berbagai informasi mengenai profil perusahaan, profil lembaga pendidikan dan lain-lain. Selain itu website juga biasa dijadikan sebagai media promosi yang hemat sekaligus menampilkan profesionalitas.

Help Desk pada dasarnya adalah sebuah *center point* dimana masalah atau *issue* dilaporkan dan diatur secara terurut dan diorganisasikan. Dari perspektif umum, *Help Desk* merupakan bagian pelengkap dari sebuah fungsi pelayanan, dan bertanggung jawab sebagai sumber dari pemecahan masalah atau *issue* lainnya. (<http://www.help-desk-world.com/help-desk.htm>). Adapun tugas dari seorang *Help Desk* diantaranya adalah mencatat, menyampaikan dan menangani permasalahan (sesuai *flowchart*), membuat pelaporan / rekapitulasi penyelesaian permasalahan, menangani *account* pengguna.

Untuk membuat web desain dan menjadi seorang *Help Desk* dibutuhkan suatu *knowledge* atau kemampuan, setidaknya kemampuan dasar tentang bagaimana cara membuat web desain dan menjadi seorang *Help Desk*. Hal ini sangat penting sebagai kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk melamar suatu pekerjaan. Di SMK YPUI Parung, di dalam matapelajaran prodi Teknik Komputer Jaringan (TKJ) belum mempelajari tentang web desain dan *Help Desk*. Untuk itu perlu diadakan pengabdian masyarakat berupa pelatihan ***Web Desain & Help Desk bagi siswa prodi Teknik Komputer Jaringan (TKJ) pada SMK YPUI Parung*** kelas XII. Pelatihan ini dilakukan secara langsung kepada siswa/i dalam ruang kelas dengan menggunakan perangkat komputer/laptop, infokus serta jaringan komputer. Tahapan pelaksanaan dilakukan berupa pemberian pengetahuan tentang dasar membuat web desain dan menjadi seorang *Help Desk* yang profesional. Dasar membuat web desain yaitu membuat *white frame* dan desain *UI* dan *UX* dengan *software* AdobeXD. Sedangkan

untuk menjadi seorang Help Desk yang profesional, hal dasar yang harus dikuasai adalah *problem solving* dan memahami bisnis proses sebuah perusahaan. Dengan adanya pelatihan ini, siswa/i SMK YPUI mendapat pengetahuan tentang cara membuat web desain dan dapat menjadi seorang helldesk yang profesional. Sehingga setelah lulus dari sekolah dan ingin langsung bekerja, siswa/I dapat bersaing dengan yang lain.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di sekolah SMK YPUI Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Peserta kegiatan pengabdian adalah kelas XI prodi Teknik Komputer Jaringan(TKJ) sebanyak 32 orang. Kegiatan yang diadakan berupa pemaparan materi dan pelatihan penggunaan aplikasi kepada siswa-siswi yang ada lokasi pengabdian/sekolah. Pemaparan materi dan pelatihan penggunaan aplikasi yang dilakukan berupa ceramah, dilanjutkan dengan pemaparan langsung berupa demo menggunakan laptop yang terkoneksi dengan internet agar siswa/i dapat melihat bagaimana cara membuat web desain. Selanjutnya siswa akan diberikan sebuah modul yang sudah disusun agar nantinya dapat digunakan. Kegiatan diakhiri dengan diskusi, tanya jawab, dan foto bersama dengan siswa-siswi yang hadir pada acara tersebut.

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa langkah yang melibatkan metode penelitian lapangan, Penelitian Pustaka dan Dokumentasi serta laporan. Langkah-langkah tersebut dilakukan dengan detail sebagai berikut:

1. Penelitian lapangan

Dilakukan pengamatan dan wawancara dengan guru produktif TKJ dan siswa-siswi SMK YPUI Parung jurusan Teknik Komputer Jaringan.

2. Penelitian pustaka

Langkah ini dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber terkait perancangan website dengan membuat *white frame* dan desain *UI* dan *UX* dengan *software* AdobeXD, dan penanganan (helpdesk) pada website.

3. Dokumentasi dan Laporan

Tahap ini berfokus pada pengumpulan bukti dan dokumentasi kegiatan pengabdian dan menyusunnya menjadi laporan kegiatan pengabdian.

Keseluruhan waktu kegiatan pengabdian ini dilakukan selama 3 hari, yaitu dimulai dari tanggal 17 November 2019 hingga 19 November 2019. Tahapannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan

Jenis Kegiatan	Hari Pertama	Hari kedua	Hari ketiga
Pembukaan	√		
Pemberian Materi tentang Web Desain dan Help Desk serta tanya jawab	√		
Pengenalan dasar dan Instalasi AdobeXD,		√	
Praktek membuat white frame dan desain template untuk web serta tanya jawab			√
Penutup			√

HASIL

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, menghasilkan beberapa hal yang sangat bermanfaat bagi siswa/i SMK YPUI Parung, Bogor, yaitu:

1. Web Desain

Web desain adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan *styling* obyek lingkungan informasi Internet untuk menyediakan dengan fitur konsumen *high-end* dan kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain web dari pemrograman web, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs web, serta desain posisi web sebagai semacam desain grafis. Web desain mempunyai keuntungan, yaitu:

a. Siswa mampu menghasilkan website sendiri untuk berbagai keperluan

Ketika siswa sudah mampu menguasai dasar web desain dan mahir dalam mendesain sebuah tampilan *website* maka siswa dianggap sudah mampu untuk mendesain web sesuai dengan keperluannya, seperti saat membuka toko *online* maupun membuka *website* pengetahuan tentang kesehatan maupun gaya hidup.

b. Membuka lapangan pekerjaan di bidang web design

Selain mampu membuat dan mendesain *website* pribadi, siswa juga bisa membuka lapangan pekerjaan di bidang yang sama ketika banyak orang ingin menggunakan jasa web desain yang sudah ada. Siswa bisa merekrut orang atau teman sekelas untuk membantu pekerjaan dalam dunia web desain dengan nyaman.

c. Terhindar dari kejahatan dunia cyber

Ketika siswa sudah memahami karakter dari html, css, maupun program lain dalam sebuah *website*, secara tidak langsung siswa juga akan terhindar dari berbagai kejahatan dunia maya.

2. Pengertian *Help Desk*

Help Desk adalah bagian dari suatu perusahaan, yang memberikan solusi atau menyelesaikan sebuah masalah yang dialami pelanggan atau pengguna baik itu dari pihak internal (karyawan perusahaan itu sendiri) maupun eksternal (bukan karyawan perusahaan itu).

a. *Help Desk* memiliki peranan penting untuk perusahaan maupun masyarakat. Berikut adalah kelebihanannya.

- *Help Desk* dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan ke suatu perusahaan dalam menangani pertanyaan dan keluhan pelanggan.
- *Help Desk* dapat memecahkan masalah yang dialami pelanggan dalam waktu yang singkat.
- *Help Desk* dapat mengatasi pertanyaan dan keluhan semua pelanggan karena pertanyaan dan keluhan itu dicatat oleh *Help Desk*.
- *Help Desk* dapat mengatur pembagian tugas kepada staff-staff perusahaan.
- *Help Desk* dapat membuat sebuah laporan perkembangan kinerja para staff dan pimpinan.

b. Tujuan Dan Manfaat *Help Desk*

1) Sebagai suatu konsep *Help Desk* merupakan fasilitator untuk proses pemecahan permasalahan operasional, melalui jaringan komunikasi dan interaksi, internal maupun eksternal, antara sumber masalah (client) dengan potensi/kapasitas analisis pemecahan masalah (expert) sehingga proses *Asset Management* menjadi lebih efektif dalam peningkatan kinerja unit. Implementasi operasionalnya mengacu pada prinsip-prinsip dalam konsep *Knowledge Management*.

2) Sebagai Suatu Sistem *Help Desk* adalah suatu jaringan kolaborasi dari berbagai pihak terkait yang dikelola mengikuti prosedur dan mekanisme yang disepakati. Operasionalnya didukung oleh infrastruktur: organisasi, tenaga ahli dan teknologi berbasis web, untuk menunjang fungsi pemantauan serta proses pemecahan permasalahan secara on-line dan real-time.

3) Manfaat *Help Desk*

- Kontinuitas pemantauan dan komunikasi on-line dan real time
- Fasilitasi kolaborasi pemecahan masalah
- Fasilitasi sinergi antar stakeholders
- Fasilitasi tenaga untuk assessment dan supervise
- Pembangunan data-bank (e-Library) permasalahan dan solusinya

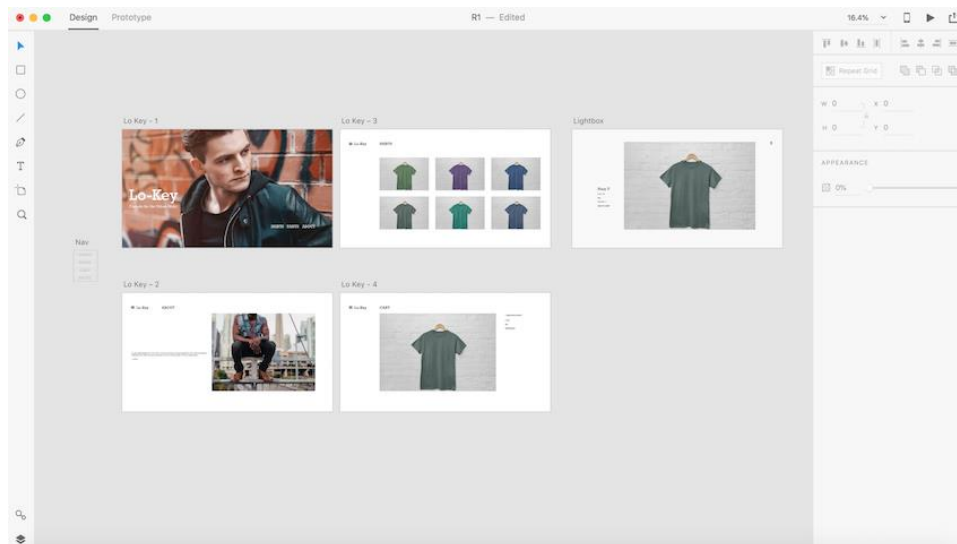
c. Tugas – Tugas *Help Desk*

- Mencatat, menyampaikan dan menangani permasalahan (sesuai flowchart)
- Membuat Pelaporan/Rekapitulasi penyelesaian permasalahan

- Menangani account pengguna
- d. Tingkatan Dalam Help Desk
- Level 1 adalah untuk dukungan langsung yang ditangani oleh tingkat junior teknisi help desk.
 - Level 2 menangani masalah yang tidak bisa diatasi oleh level 1
 - Level 3 adalah untuk panggilan yang tidak dapat diselesaikan dengan layanan telepon dan memerlukan kunjungan oleh teknisi ke lokasi.
- e. Macam – Macam Software Help Desk
- Tivoli Service Desk
 - OTS (Open Ticket Support)
 - Aplikasi Web
 - Pugin Help Desk pada CMS (ZenDesk)

3. Membuat White Frame dan Desain Web yang Sederhana

Siswa diajarkan dasar-dasar membuat web desain, salah satu hasil dari prakter pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Web Desain Dengan Adobe XD

sumber : (<https://webdesign.tutsplus.com>)

PEMBAHASAN

Dari hasil yang didapat, bahwa siswa/I SMK YPUI Parung telah belajar membuat sebuah web desain sederhana dengan menggunakan aplikasi Adobe XD. Pembahasan ini akan menjelaskan cara

membuat web desain yang sudah di praktekan oleh siswa/I SMK YPUI Parung. Cara membuat web desain secara sederhana dengan AdobeXD, dapat dimulai dari cara menginstal adobeXD terlebih dahulu, kemudian baru membuat project. Langkah-langkahnya adalah sebaga berikut:

1. Cara install AdobeXD

Ada beberapa tahap yang harus dilalui sebelum menggunakan AdobeXD untuk membuat sebuah desain web, yaitu sebagai berikut:

a. Install Creative Cloud

Hal pertama sebelum memulai adalah *download* dan *install* terlebih dahulu Creative Cloud. Karena saat ini, Adobe menggunakan fitur ini untuk menyimpan semua fitur-fitur pada aplikasi Adobe. Jadi, Creative Cloud ini gunanya sebagai manager untuk beberapa aplikasi yang kita gunakan dari Adobe. Sebagai misal, Adobe XD memiliki sebuah *update* terbaru maka Creative Cloud akan memberikan sebuah notifikasi dan kita bisa langsung *update* pada Creative Cloud tanpa mengunduh aplikasi Adobe XD lagi. Untuk mendownload aplikasi Creative Cloud, bisa kunjungi website www.adobe.com/creativecloud, setelah itu bisa langsung *install*. Karena ini adalah salah satu syarat untuk kita bisa meng-*install* aplikasi AdobeXD.

b. Install Adobe XD

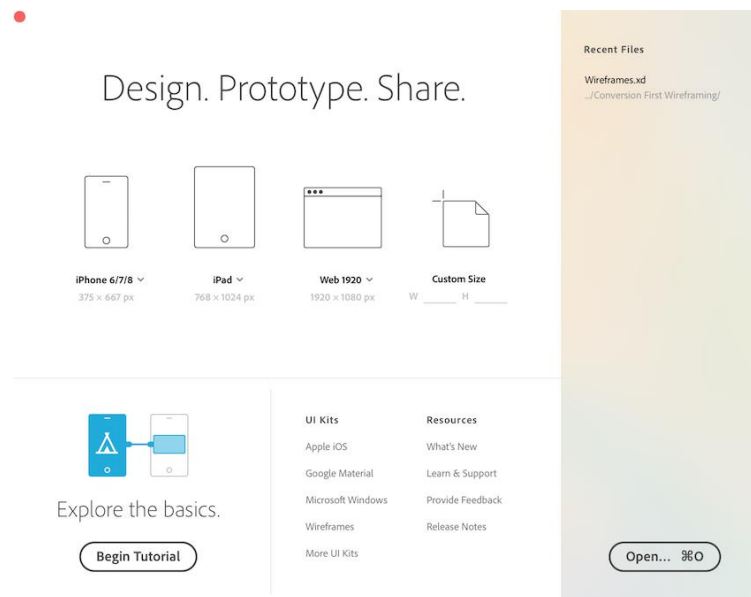
Setelah selesai *install* Creative Cloud (CC), kita akan melanjutkan untuk *install* Adobe XD menggunakan CC ini. Sebelum ketahap selanjutnya, *download* terlebih dahulu AdobeXD pada link www.adobe.com/sea/products/experience-design.html, dengan cara klik menu *Download*. Tapi, disini diwajibkan menggunakan sistem operasi Windows 10 ataupun MacOS. Selain itu OS tersebut, kita tidak akan bisa menikmati aplikasi ini. Setelah *download*, *double klik* pada aplikasi AdobeXD. Akan muncul tampilan *login*, silahkan *login* (bisa menggunakan google, facebook, atau email). Kemudian ikuti tahapan selanjutnya dengan mengisi form-form yang diperintahkan, sampai muncul tulisan starting *install*. Disini AdobeXD akan ter-*install*, pastikan internet yang digunakan dengan jaringan yang bagus. Jika sudah *complete*, AdobeXD sudah dapat digunakan.

2. Membuat web Desain dengan AdobeXD

Menurut (<https://webdesign.tutsplus.com>) cara membuat sebuah situs untuk toko pakaian *online* sederhana, sebuah merek fiktif yang disebut "Lo-key", yang menjual garis dasar bertema kemerdekaan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Memilih Ukuran Layar

Hal pertama yang diminta oleh Adobe XD adalah memilih ukuran layar. *Default* untuk web adalah **Web 1920** (1920 X 1080 px) tetapi Anda juga bisa mengambil salah satu dari pilihan yang lain (**Web 1280** atau **Web 1366**) atau memilih ukuran custom.



Gambar 2. Tampilan Membuat Ukuran Layar

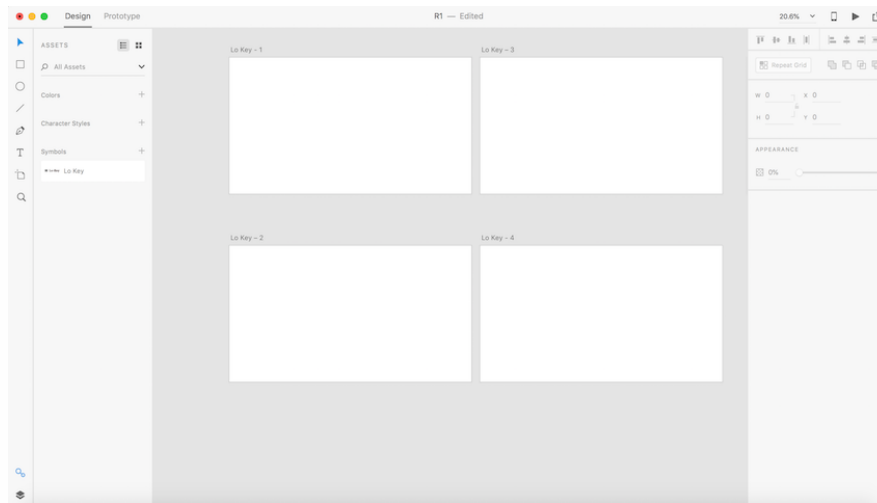
Setelah Anda membuat pilihan Anda, Anda akan disambut oleh ruang kerja XD, dalam tampilan Desain secara default, dan kanvas putih bersih ("artboard") dalam ukuran pilihan Anda.

b. Buat Duplikat Artboard

Kami akan membuat empat halaman standar untuk sebuah toko *online*:

- 1) sebuah *home page*.
- 2) sebuah halaman kategori ("*Shirts*")
- 3) **Keranjang** (menunjukkan item yang telah ditambahkan pelanggan untuk pembayaran)
- 4) Halaman **Tentang** (yang memiliki sedikit informasi tentang merek)

Kami juga akan membutuhkan artboards untuk menu *drop-down*, serta *pop-up* yang menampilkan lebih banyak rincian untuk produk yang dipilih (efek "lightbox") tetapi kita dapat membuatnya nanti. Untuk saat ini, buat tiga artboards lagi dengan memilih fungsi artboard dari panel kiri dan klik di mana saja di samping artboard pertama Anda.



Gambar 3. Tampilan Area Desain

Anda bisa, sebagai alternatif, juga klik artboard pertama untuk memilihnya dan pilih **Edit→Duplicate**. Ubah nama masing-masing dengan mengetuk dua kali judul *default* (terlihat di kiri atas setiap artboard).

c. Menempatkan Gambar Dan Menambahkan Teks

Untuk beranda kami, kami akan melakukan sesuatu yang cukup populer dengan situs web di industri fesyen dan ritel. Kami akan memilih satu gambar besar untuk menjadi seluruh latar belakang kami.

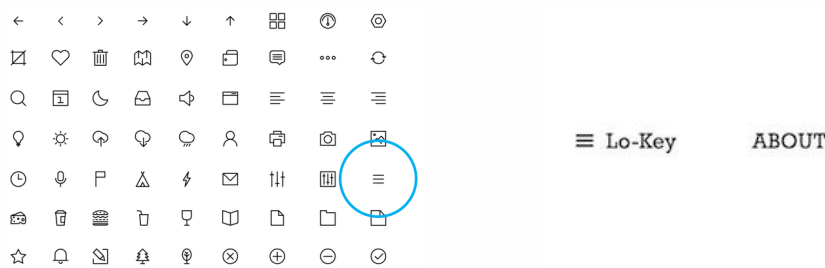
Tips : Anda dapat membiarkan Adobe XD mengetahui artboard beranda Anda dengan memilih seluruh artboard dan mengeklik tag abu-abu yang muncul di sisi kiri atas. Ini akan menjadi biru untuk menunjukkan bahwa ini adalah halaman pendaratan atau halaman awal untuk pengalaman Anda.

- Setelah Anda memutuskan pada gambar yang ingin Anda gunakan, pilih **File→Impor** (alternatif, tekan **Cmd + Shift + I**) untuk mencari gambar itu pada *disk* Anda dan *impor* ke kanvas Anda. Jika gambar Anda lebih besar dari papan seni, tekan dan tahan di atasnya, dan tarik ke sekeliling untuk menemukan posisi yang Anda sukai. Melanjutkan estetika minimalis kami, kami akan menjaga *teks* kami singkat dan bersih - hanya nama merek (atau logo), tagline, dan bilah navigasi.
- Pilih alat **Teks** dari panel di sebelah kiri dan klik di mana saja yang Anda inginkan pada artboard pertama untuk mulai menulis. Untuk teks logo kami, saya memulai di bawah pertengahan tetapi Anda dapat memindahkannya ke tempat yang diinginkan dengan mengeklik dan menyeretnya. Tentu saja, Anda juga dapat meng-*impor* gambar logo dengan cara yang sama seperti kami mengimpor gambar latar belakang kami.

- Di bawah teks logo, dapat menggunakan alat **Teks** lagi untuk menulis slogan merek Anda.
- Adobe XD menawarkan banyak pilihan pemformatan standar untuk teks Anda. Anda dapat memilih blok teks apa pun dan mengubah font, gaya, warna, ukuran, dan atribut lainnya.
- Gunakan apa yang telah Anda pelajari di bagian ini untuk menambahkan judul halaman untuk empat halaman yang tersisa dan tempatkan gambar dan teks isi untuk halaman *Keranjang* dan *Tentang*.

d. Membuat Sebuah Simbol

Mari kita buka halaman *About*. Temukan ikon navigasi yang Anda sukai (seperti yang ditemukan di set ini) dan letakkan di sepanjang logo, di sudut kiri atas, di halaman *About* (atau salah satu dari dua halaman lainnya, selain halaman Beranda).



Gambar 4. Pilihan simbol-simbol dan hasil tampilannya

Karena membutuhkan ikon dan logo untuk laman lain juga, maka dapat mengubahnya menjadi **Simbol**. Klik kanan dan pilih **Make Symbol** (atau tekan **Cmd + K**). Anda dapat mengakses simbol apa pun yang Anda buat dengan mengklik ikon **Aset** di halaman kiri. Dari sana, Anda dapat menyeret dan menjatuhkan simbol ke salah satu papan luncur Anda. Dengan cara ini, Anda tidak perlu menyalin-tempel setiap waktu. Anda dapat menghubungkan simbol *Lo-Key* Anda ke halaman beranda menggunakan metode di langkah berikutnya.

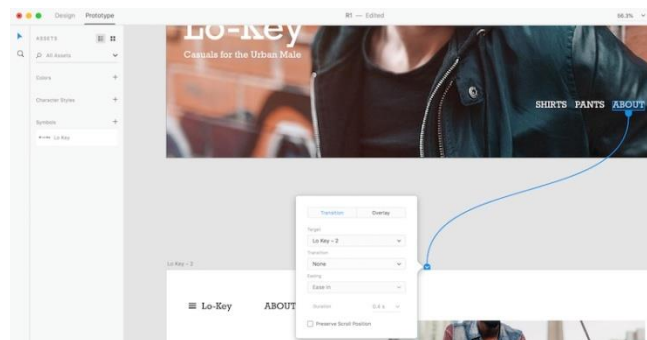
e. Membuat Link Pertama

Beralih ke mode **Prototype** dari bar di atas. Perbesar papan *art* pertama Anda (Beranda) dan pilih *About Text*. Panah biru akan muncul di sebelahnya. Tekan dan tarik keluar. Kabel biru akan mengikuti dengan patuh ke mana pun kursor Anda pergi.



Gambar 5. Tampilan Prototype

Seret ke papan seni kedua Anda (*About*) dan biarkan di sana. Anda kini telah membuat tautan antara dua laman dan, memastikan tab **Transition** dipilih, Anda dapat memilih jenis **transition** dan **pelonggaran** menggunakan munculan yang muncul saat Anda menjatuhkan kawat. Untuk saat ini, Anda dapat mempertahankan **transisi** ke **none** karena kami ingin halaman *About* untuk segera mengganti halaman rumah segera setelah tombol *About* ditekan.



Gambar 6. Tampilan Untuk Menambahkan Tautan Ke Halaman Lain

f. Gunakan *Overlay* untuk Menambahkan *Dropdown* Menu dan *Lightbox*

Sekarang, tambahkan menu tarik-turun navigasi kami. Buat papan seni baru, berjudul *Nav*, dan ubah dimensinya menjadi persyaratan Anda menggunakan kontrol **Width** dan **height** yang ditampilkan di panel kanan. Artboard *Nav* ditunjukkan di bawah ini adalah 210px X 275px. Menggunakan **Teks** dan, secara opsional, **Line** tool di panel kiri, desain menu tarik-turun Anda. Menu ini akan muncul ketika pelanggan Anda mengklik ikon hamburger.

Kembali dalam mode **Prototype**, seret kawat dari menu hamburger ke papan seni *Nav*. Di kotak yang muncul, alihkan ke tab **Overlay**. Kotak hijau akan muncul yang menunjukkan di mana hamparan akan muncul. Seret untuk memindahkannya hingga berada di bawah menu hamburger Anda. Pilih **None** sebagai pengaturan transisi Anda (atau bereksperimen dengan opsi lain).

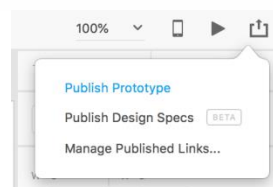
Sekarang klik ikon **Play** di jendela kanan atas. Halaman rumah Anda akan muncul di jendela pratinjau. Klik tombol *About* untuk menuju ke halaman *About*. Sekarang, klik ikon hamburger. Ini akan memunculkan menu drop-down Anda. Klik lagi dan itu akan hilang. Anda dapat menghubungkan item / judul halaman di drop-down ke halaman masing-masing menggunakan metode yang sama seperti pada Langkah 6. Ini akan mengubahnya menjadi navigasi yang berfungsi untuk semua halaman dalam prototipe Anda.

g. Gunakan Fitur “Ulangi Kotak” untuk Membuat Baris dan Kolom Objek

- Untuk halaman *Shirts* kami, kami membutuhkan beberapa baris produk. Untuk itu, kita akan menggunakan fitur XD yang disebut **Repeat Grid**. Jika desain Anda melibatkan elemen berulang atau daftar konten, fitur Repeat Grid memungkinkan Anda melakukan itu sembari tetap membuatnya mudah untuk melakukan perubahan yang memperbarui secara otomatis di seluruh grid.
- Gunakan **Rectangle** dari panel kiri untuk menggambar persegi panjang 450px x 300px dan kemudian gunakan **Fill** dari panel kanan untuk mewarnai warna abu-abu terang untuk menunjukkan ini adalah placeholder gambar.
- Sekarang pilih persegi panjang dan klik pada **Repeat Grid** di panel kanan (atau **Object > Repeat Grid**). Garis hijau dan slider hijau akan muncul di sekitar pilihan Anda, memungkinkan Anda untuk memperluas daftar konten Anda ke segala arah (baik vertikal dan horizontal dalam kasus kami). Untuk saat ini, klik dan seret cukup panjang untuk membuat dua baris dengan tiga kolom masing-masing.
- Pilih kisi ulang Anda dan kemudian arahkan pada ruang putih di antara persegi panjang Anda. Saat berubah menjadi merah muda, Anda dapat menyeret ke atas dan ke bawah untuk mengubah padding antar sel.
- Untuk mengisi *grid* Anda dengan gambar produk, seret foto produk Anda dari satu folder ke *grid* Anda di XD. Mereka akan mengisi grid secara otomatis.
- Anda dapat menggunakan metode overlay yang sama dari Langkah 7 untuk membuat lightbox produk Anda yang muncul saat Anda mengklik kaos / produk.

h. Langkah Opsional : Bagikan

- Adobe XD memungkinkan Anda dengan cepat dan mudah membagikan apa pun yang Anda kerjakan dengan kolaborator dan pemangku kepentingan lainnya. Jika Anda sedang mengerjakan aplikasi atau situs web untuk klien, Anda dapat membagikan tautan ke proyek desain Anda dengan mereka dengan memilih **File > Share > Publish Prototype**.



Gambar 7. Tampilan Publish Prototype

- Anda juga dapat mempublikasikan *Spesifikasi Desain* yang memungkinkan pengembang (atau siapa pun dalam hal ini) untuk melihat pemformatan dan pengaturan lain untuk

prototipe Anda di browser. Mereka juga dapat mengunduh aset apa pun, seperti gambar atau grafik, yang Anda tandai untuk diekspor (masuk ke **View > Layers**. Anda dapat memilih item apa saja dan mengklik ikon di sebelahnya, atau, klik kanan pada item apa pun dalam daftar dan pilih **Mark for Batch Export**).

- Dan selesai. Anda sekarang telah merancang prototipe untuk toko *online* sederhana. Ini dapat dibagikan dengan pemangku kepentingan, atau dipilih dan dibangun oleh pengembang.

Dari hasil praktek pengabdian ini, siswa/I SMK YPUI Parung sangat berantusias untuk mempraktekannya dan mempelajarinya lebih lanjut lagi. Mereka juga sangat puas dan sangat terbantu dengan adanya pelatihan ini. Dari pihak sekolah pun mengharapkan tidak hanya tentang web desain yang dijadikan pelatihan, tapi tentang teknologi dan aplikasi yang lain.



Gambar 8. Pemaparan Materi



Gambar 9. Tim Pengabdian dan Peserta PKM

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang bisa ditarik dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa-siswi SMK YPUI Parung jurusan Teknik Komputer Jaringan telah mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai dasar pembuatan desain web.

2. Siswa-siswi SMK YPUI Parung jurusan Teknik Komputer Jaringan bisa lebih kreatif dan inovatif dalam membuat halaman desain web.
3. Siswa-siswi SMK YPUI Parung jurusan Teknik Komputer Jaringan dapat mengetahui tentang penanganan kesalahan pada halaman web dan *troubleshooting*.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Ucapan terimakasih atas terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disampaikan kepada:

1. Universitas Pamulang melalui LPPM yang telah memberikan bantuan hibah pengabdian.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Ka. Prodi Teknik Informatika yang telah memberikan persetujuan dan motivasi dalam terlaksananya kegiatan ini.
3. Kepala Sekolah dan wali Kepala Sekolah SMK YPUI Parung, Bogor.
4. Berbagai pihak yang membantu dalam terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifandi, Yudistira. 2012. *Analisis Keamanan Otentikasi dan Basis Data Pada Web Simple-O Menggunakan Sql Injection*. Universitas Indonesia.
- APDIP. 2006. "Fighting Corruption with E-government Applications" APDIP e-Note 8, available at: <http://www.apdip.net/apdipenote/8.pdf>.
- Goel, DR. Amita, Nishtha Banshal, Shreeya Gupta. 2016. "Comparison of Different Web Server". Maharaja Agrasen Institute of Technology Delhi. ISSN: 2454-1362.
- Mardiani, Gentisya Tri. 2013. "Sistem Monitoring Data Aset dan Inventaris PT Telkom Cianjur Berbasis Web". Universitas Komputer Indonesia. Bandung. ISSN: 2089-9033.
- M. Rudyanto, Arief. Otentikasi Multi Faktor untuk Meningkatkan Keamanan Komputer. STMIK AMIKOM. Yogyakarta
- Puy, Inigo. 2008. Bluetooth. Hochschule Furtwangen University
- Seongcheol Kim, Hyun Jeong Kim and Heejin Lee. 2009. "An Institutional Analysis of an E-government System for Anti-corruption: The Case of OPEN" Government Information Quarterly 26. pp. 42-50, doi:10.1016/j.jiq.2008.09.002.
- Shoeleh Farzaneh, Masoumeh Azimzadeh, Akbar Mirzaei, Mojgan Farhoodi. 2016. *Similarity based Automatic Web Search Engine Evaluation*. Iran Telecommunication Research Center. Iran.
- Ullah, Syed Emdad, Tania Alauddin and Hasan U Zaman. 2016. *Developing an E-Commerce Website*. North South University. Bangladesh. doi: 10.1109/MicroCom.2016.7522526 (<https://webdesign.tutsplus.com>)