

Pengenalan *Software* dan *Web Dasar* di SMPN 1 Kemiri

Al Wayis Karnis¹, Rama Dhika Anggara², Asyifaturrahim³, Marsela Nunes Asqueli⁴, Lapi Raul Kesuma⁵,
Muhammad Furqan Awaludin⁶, Tubagus Ranga⁷, Indra Kristianto S.Kom., M.Kom⁸

¹⁻¹⁰Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspatek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021)
741-2566 atau 7470 9855 1-10Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹wyiskarnis@gmail.com, ²sellaasqueli@gmail.com, ³ramadhikaanggara56@gmail.com,
⁴squadblackgecko@gmail.com, ⁵lapiraul123@gmail.com, ⁶muhammadfurqanawaludin@gmail.com,
⁷tubagusranga67@gmail.com, ⁸dosen02597@unpam.ac.id

Abstrak

Perkembangan dunia teknologi kian begitu cepat di era modern ini, terutama perkembangan dunia komputer yang menuntut manusia untuk terus mempelajari dunia teknologi. Menurut beberapa ahli seperti Larry Long dan Nancy Long yang merupakan seorang ahli di bidang teknologi mengatakan bahwa Komputer merupakan sebuah alat hitung yang dapat menginterpretasikan serta melaksanakan perintah program berupa inputan dan output serta operasi logika lainnya. Teknologi komputer khususnya *software* sangat diperlukan guna menunjang kebutuhan yang ada, misalnya untuk membuat dokumen serta kemajuan pembelajaran dengan menggunakan media internet. Namun apa itu *Software*, *Software* merupakan sebuah program yang sering disebut dengan perangkat lunak yang merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin pemrograman yang dimiliki komputer dalam menjalankan pekerjaan yang dibutuhkan. Singkatnya, *software* merupakan sebuah program pembantu pada komputer yang dibuat dengan tujuan sesuai dengan kebutuhan manusia dalam menggunakan komputer, misalnya *software* Microsoft Word yang membantu manusia dalam membuat dokumen serta *software* Adobe Photoshop yang dibuat guna membuat atau mengedit desain gambar dan visual. Di sisi lain perkembangan dunia komputer juga terdapat perkembangan komputer yang merujuk kepada Program Website yang dimana hampir di segala aspek seperti instansi pendidikan serta perusahaan memiliki program website.

Kata kunci: *Software*, Website, Program, Teknologi

Abstract

The development of the world of technology is getting faster in this modern era, especially the development of the computer world which requires humans to continue to study the world of technology. According to several experts such as Larry Long and Nancy Long who are experts in the field of technology, a computer is a calculation tool that can interpret and execute program commands in the form of inputs and outputs as well as other logical operations. Computer technology, especially *software*, is very necessary to support existing needs, for example to create documents and progress learning using internet media. But what is *Software*, *Software* is a program that is often referred to as *software* which is a collection of several commands executed by a programming engine owned by a computer in carrying out the work needed. In short, *software* is an auxiliary program on a computer that is made with the purpose of matching human needs in using computers, for example Microsoft Word *software* that helps humans in creating documents and Adobe Photoshop *software* that is made to create or edit image and visual designs. On the other hand, the development of the computer world also has computer developments that refer to the Website Program which in almost all aspects such as educational institutions and companies have website programs.

Keywords: *Software*, Website, Program, Technology

I. PENDAHULUAN

Dunia teknologi semakin berkembang pesat kian harinya, terlebih lagi perkembangan komputer yang merujuk kepada kemajuan *software* serta pemrograman website yang menuntut kita sebagai manusia modern untuk mempelajari teknologi komputer demi menghindari kemunduran terkait dengan kemajuan teknologi atau biasa disebut dengan “Gaptek”. Namun, pada masa perkembangan teknologi ini banyak anak – anak

yang ada di lingkungan sekolah (SMP Khususnya) yang kurang mengetahui terkait dengan pengetahuan akan *Software* serta dasar – dasar dari pembuatan Website, beberapa anak – anak juga belum mengetahui bagaimana cara menggunakan *Software* umum yang digunakan di lingkungan pendidikan seperti Microsoft Office dan juga Browser. Berdasarkan dari kondisi tersebut, kami mahasiswa Universitas Pamulang memberikan pengetahuan terkait dengan pengenalan serta

penggunaan *Software* serta dasar dari pembuatan *Website* sehingga anak – anak mengetahui bagaimana penggunaan *Software* serta pembuatan *Website* dan diharapkan dapat mengeksplorasi lebih jauh terkait hal tersebut.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang kami lakukan terkait kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini masih tergolong kegiatan umum dimana untuk puncak dari kegiatan kami mengajar dan memberikan serta memaparkan langsung materi. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah beberapa pelaksanaan yang kami lakukan.

1. Konsultasi dosen pembimbing.

Pada tahap konsultasi kepada dosen pembimbing ini dilakukan guna mendiskusikan mulai dari persiapan kegiatan PKM seperti lokasi, tema, topik, dan lain-lain sampai berakhir kegiatan PKM.

2. Survei lapangan.

Pada tahap survei lapangan dilakukan survei mengenai pelaksanaan PKM. Metode survei yang dilakukan mencakup pengamatan lapangan untuk mengetahui bagaimana kondisi lingkungan, metode kegiatan belajar mengajar, pengetahuan mengenai kondisi siswa/siswi terhadap internet yang sehat dan penggunaan sosial media mereka di kehidupan sehari-hari.

Tahap ini dilakukan guna mengetahui kondisi riil dari siswa/siswi untuk menjadi bahan acuan penyuluhan kami



Gambar 1. 1 Dokumentasi Survey Lapangan

3. Persiapan.

Pada tahap ini, seluruh tim PKM yang berjumlah 7 orang mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan saat acara kegiatan berlangsung. Persiapan tersebut meliputi semua peralatan yang akan digunakan,

materi yang akan disampaikan, konsumsi untuk seluruh panitia, dan peserta. Serta persiapan lain yang dibutuhkan

4. Pelaksanaan Kegiatan.

Kegiatan pengabdian akan dilaksanakan setelah semua perijinan dan persiapan peralatan sudah selesai dilakukan. Kegiatan akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kemiri pada tanggal 11 November 2022

Pelaksanaan ini diikuti oleh pada siswa/siswi kelas IX dalam pelaksanaan kegiatannya kami akan menjelaskan secara langsung dengan menggunakan proyektor dan melakukan penjelasan serta sharing ilmu yang sudah ditentukan sebelumnya

5. Evaluasi.

Tahap Evaluasi dilaksanakan setelah pelaksanaan kegiatan, Dilakukan guna mengetahui apakah kegiatan ini dapat berjalan sesuai harapan dan apakah hasilnya sangat baik atau tidak.

6. Pembuatan press release. laporan akhir, serta jurnal.

Tahap ini adalah tahapan terakhir, yaitu melaporkan semua hasil kegiatan yang telah dijalankan dengan baik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang kami lakukan, baik dari sebelum pelaksanaan, ketika pelaksanaan serta setelah pelaksanaan, kami mendapatkan sebuah fakta bahwasannya banyak siswa dan siswi yang belum sepenuhnya mengetahui terkait dengan *Software* dan juga *Website*. Indikasi dari ketidaktahuan mereka tentang hal tersebut dapat dilihat ketika mereka kesulitan dalam menyebutkan kata *Microsoft* yang merujuk ke Program *Software Microsoft Office*. Indikasi lain yang dapat ditemukan adalah banyak siswa dan siswi yang kurang antusias untuk mempelajari dan memahami materi yang sedang dipaparkan dan masih banyak lagi. Oleh karena itulah edukasi secara menyeluruh terkait dengan pengetahuan teknologi perlu diterapkan seperti apa yang kami lakukan pada kegiatan PKM ini.

Teknik pengajaran atau pemaparan materi yang kami lakukan adalah dengan teknik dua arah dimana dari masing – masing siswa dan siswi serta kami

selaku pengajar akan saling berkomunikasi terkait hal yang tengah kami ajarkan. Siswa dan siswi juga dapat bertanya dan saling sharing tentang pengetahuan serta keilmuan. Kami juga menyediakan berbagai snack serta minuman untuk membangun antusias siswa – siswi dalam memahami materi yang kami paparkan.



Gambar 1. 2 Dokumentasi Pemaparan Materi

Setelah pemaparan materi sudah dilakukan, siswa dan siswi diperbolehkan untuk menanyakan beberapa hal terkait materi yang diajarkan. Siswa dan siswi juga diperbolehkan untuk melakukan uji coba atau praktikum mengoperasikan *Software* serta mengimplementasikan pembuatan *Website* guna menilai sejauh mana siswa dan siswi memahami materi yang telah diajarkan.



Gambar 1. 3 Dokumentasi Praktikum

Edukasi mengenai keilmuan teknologi perlu dilakukan, guna pemerataan pengetahuan akan kemajuan teknologi khususnya penggunaan software dan dasar pembuatan website.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan survey yang dilakukan Badan Pusat Statistik, Indonesia memiliki 34 provinsi dengan kesenjangan teknologi informasi yang besar.

Oleh karena itu, edukasi pengetahuan akan program komunikasi seperti *Software* dan dasar dari pembuatan website merupakan suatu hal yang masyarakat khususnya siswa – siswi sekolah menengah harus pahami. Dengan mengetahui dasar dari pengoperasian software serta dasar dari pembuatan website dan diharapkan siswa – siswi dapat mengeksplorasi lebih jauh terkait dengan ilmu teknologi dan menaikkan taraf kemajuan ilmu teknologi bagi masyarakat indonesia di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Nikko, S. (n.d.). *Pengertian Apapun*. Retrieved November 2, 2022, from *Pengertian Apapun*:
<https://www.pengertianku.net/2014/10/pengertian-komputer-dan-sejarah-perkembangan-komputer.html>
- Reily, M. (2017, December 15). *Katadata*. Retrieved November 2, 2022, from *Katadata.com*:
<https://katadata.co.id/pingitaria/digital/5e9a5623497a3/teknologi-informasi-di-indonesia-peringkat-111-dari-176-negara#:~:text=Teknologi%20Informasi%20di%20Indonesia,Peringkat%20111%20dari%20176%20Negara.>