

PENGENALAN PEMROGRAMAN DAN PENGAPLIKASIAN PADA WEB DI PONDOK PESANTREN NAFIDATUNNAJAH

Tri Mulyani¹, Angga Maulana Ramdani Annoor², Aldo Hasiolan Pane³, Fajar Shadiq Gunawan⁴, Frida Ayu Hapsari⁵, Hafidh Zalainus Sahrul Ausath⁶, Lintang Anggareksa⁷, Muhamad Arif⁸, Refa Tri Febriyanti Mulyani Noor⁹, Tubagus Fahmi Muharrom¹⁰, A. Nurul Anwar¹¹

¹⁻¹¹Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310

¹⁻¹¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹trymulyani141401@gmail.com, ²Kabarmaul09@gmail.com, ³aldohasiolan10@gmail.com, ⁴fajarzs2146@gmail.com, ⁵fayuhapsari@gmail.com, ⁶hafidhhighdeck@gmail.com, ⁷lintang.anggareksa@gmail.com, ⁸ariefucihaaa@gmail.com, ⁹refatfmn@gmail.com, ¹⁰fahmitb17@gmail.com, ¹¹dosen02523@unpam.ac.id

Abstrak

Pemrograman adalah suatu bentuk kumpulan kode - kode intruksi dari bahasa - bahasa program yang ditulis, diuji dan dikembangkan menjadi sebuah program. Selanjutnya kita masuk ke bagian web, salah satu bentuk teknologi yang beberapa dekade terakhir mengalami perkembangan pesat adalah teknologi informasi. Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu web. Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan.

Cara membangun web yang menarik yaitu menggunakan bootstrap. Bootstrap merupakan framework untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang kita gunakan. Secara umumnya tujuan diadakannya PKM di pondok pesantren nafidatunnajah agar pelajar lebih mengenal dunia web/internet, manfaat nya, fungsi-fungsinya, pengertiannya, dan cara penggunaannya. Para pelajar di pondok pesantren nafidatunnajah sangat aktif dalam bertanya tentang teknologi, baik yang berhubungan dengan materi maupun di luar materi. Hasil yang di dapatkan dari PKM yaitu pelajar lebih paham tentang web dan juga cara membuat web melalui platform bootstrap, lebih memahami apa itu program, cara kerja pemrograman seperti apa, dll.

Kata kunci: Pemrograman, website, bootstrap.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berbanding lurus dengan perkembangan dan tingkat kebutuhan manusia untuk keberlangsungan hidupnya. Salah satu bentuk teknologi yang beberapa dekade terakhir mengalami perkembangan pesat adalah teknologi informasi. Hal ini tidak terlepas dari kebutuhan manusia terhadap komunikasi karena hakikatnya perilaku manusia adalah untuk berkomunikasi. Hampir setiap teknologi mempunyai dua sisi dampak, positif dan negatif.

Demikian pula halnya dengan perkembangan teknologi komunikasi. Berdampak positif karena teknologi komunikasi dapat mendorong lahirnya berbagai inovasi baru yang mempermudah hidup manusia. Berdampak negatif karena teknologi komunikasi memberikan dampak pada kehidupan sosial, dimana norma-norma yang berlaku seringkali diabaikan serta seringnya terjadi kejahatan teknologi yang merugikan masyarakat. Teknologi berasal kata Latin "texere" yang berarti to weave (menenun) atau to construct (membangun). Sebuah teknologi biasanya terdiri dari aspek hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak).

Salah satu jenis teknologi adalah teknologi komunikasi, yaitu perangkat keras, struktur-struktur organisasional, dan nilai-nilai sosial yang dikoleksi, diproses serta menjadi pertukaran informasi individu dengan individu lainnya. Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu website. Website sendiri sekarang sudah dapat didesain sendiri agar lebih menarik. Salah satu cara membangun website yang menarik yaitu menggunakan bootstrap.

Dengan berkembangnya website yang awalnya tampilannya biasa dapat diubah menjadi semenarik mungkin sehingga akan banyak yang melihat website yang dibuat. Penulis melakukan observasi dengan tujuan untuk mensosialisasikan perkembangan teknologi informasi dan mengenalkan bootstrap yaitu aplikasi mendesain website, agar tampilan website lebih menarik.

Dengan latar belakang diatas penulis dan tim memutuskan untuk memberikan sosialisasi tentang perkembangan teknologi informasi dan aplikasi mendesain website yaitu bootstrap di Yayasan Nafidatunnajah agar para siswa dapat mengetahui perkembangan teknologi informasi bukan hanya untuk melakukan komunikasi dan mencari informasi. Agar para siswa memiliki gambaran bagaimana nanti siswa mendesain website agar lebih menarik di masa depan.

Tujuan dari Pengabdian Masyarakat ini adalah :

1. Untuk memberikan ilmu serta semangat kepada adik adik di pondok pesantren untuk tetap terus belajar tentang bagaimana mengikuti trend perkembangan zaman pada masa kini yang semakin canggih dan modern.
2. Mengenalkan aplikasi untuk mendesain website yaitu bootstrap dan bagaimana cara mengaplikasikannya.

II. METODE PELAKSANAAN

Dalam menyelesaikan permasalahan yang di hadapi, tim PKM menawarkan pelatihan menggunakan laptop dengan pola pembimbingan dan pengawasan terhadap para siswa. Tim PKM melalui dana PKM memberikan bantuan untuk pelaksanaan pemenuhan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan PKM. Sehingga diharapkan kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar.

Pelaksanaan sosialisasi program PKM sendiri dapat dihadiri minimal 15 peserta dan setelah acara, tim PKM akan melakukan pengawasan untuk memastikan kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Namun jika tidak terlaksana dengan sesuai rencana atau ada suatu hal yang terduga maka tim PKM akan mengadakan evaluasi dan perbaikan disetiap aspek serta mencoba membantu agar semuanya berjalan dengan lancar.

Metode pelaksanaan yang digunakan pada PKM ini bisa dilihat pada skema yang sudah di rancang oleh penulis dan tim, seperti berikut :

1. Tahap Pembentukan Tim → Yaitu menentukan tim/kelompok untuk terlaksananya kegiatan PKM ini agar berjalan dengan baik dan lancar.
2. Tahap Persiapan Proposal dan per izinan PKM → Pada tahap ini tim/pelaksana acara membuat sebuah susunan

proposal yang akan di ajukan kepada dosen pendamping dan juga yayasan yang akan di tuju, serta menyiapkan lampiran lampiran pendukung lainnya.

3. Tahap Pengajuan Proposal dan izin PKM → Pada tahap ini tim/pelaksana acara mengajukan proposal kepada dosen pendamping dan juga yayasan Pembentukan tim Persiapan proposal, mengenai judul dan per izinan pelaksanaan PKM Peserta PKM mendapatkan ilmu dan juga manfaatadanya PKM Pelaksanaan Pengajuan proposal dan izin PKM Monitoring Persiapan oleh tim pelaksana Monitoring Laporan akhir PKM 6 yang akan di tuju, proposal ini terdiri dari 4 BAB, serta lampiran lampiran lainnya untuk mendapat izin agar PKM ini bisa terlaksana.
4. Persiapan oleh tim pelaksana → Dilaksanakan 1 Minggu sebelum kegiatan. Pada tahap ini tim akan menyiapkan alat-alat perlengkapan seperti kamera, konsumsi, media presentasi seperti ppt sebagai panduan materi yang akan dijelaskan.
5. Monitoring → Pada tahap ini ketua pelaksana akan mempersiapkan dan memonitoring apa saja yang masih harus di persiapkan.
6. Tahap Pelaksana PKM → Tahap ini dilaksanakan setelah mendapat perizinan dari pihak yaysan dan juga dosen pendamping, dan dilanjutkan mentransfer pengetahuan dari tim kepada kelompok sasaran.
7. Tahap Monitoring dan Evaluasi → Tahap ini merupakan tahap pemantauan kegiatan dengan tujuan memberikan gambaran kepada tim pengusul tentang keberhasilan program yang sudah dilakukan. Evaluasi yaitu tersampainya materi yang dibawa tim kepada kelompok sasaran.
8. Tahap Laporan Akhir → Tahap penyusunan laporan kegiatan berbetuk proposal yang akan di serahkan kepada pihak kampus yang mana jadi salah satu syarat dalam tugas akhir perkuliahan / skripsi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan secara garis besar dapat ditemukan hasil sebagai berikut:

1. Keberhasilan jumlah peserta sesuai dengan yang rencana.
2. Ketercapaian materi sesuai dengan yang direncanakan.

Karena disesuaikan dengan protokol kesehatan, jumlah peserta yang direncanakan sebelumnya berjumlah 15 orang siswa Pondok Pesantren Nafidatunnajah. Dalam pelaksanaannya, Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta mencapai 100%. Dilihat dari jumlah peserta bisa dikatakan bahwa kegiatan PKM ini berhasil/sukses. Ketercapain materi pada kegiatan PKM ini bisa dikatakan cukup baik, karena materi yang disampaikan sudah secara keseluruhan seperti yang sudah direncanakan.



Gambar 1.1 Menerapkan Protokol Kesehatan

No.	Nama	Kelas	Jumlah Kehadiran (J.K)
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.
50.

Gambar 1. 2 Daftar Hadir Peserta PKM

Kemampuan para siswa dapat dilihat dengan antusiasnya siswa mengajukan pertanyaan seputar materi yang disampaikan. Mereka antusias memperhatikan materi yang disampaikan dan saat dilaksanakan praktek mendesain website secara sederhana menggunakan bootstrap.



Gambar 1.3 Sesi Tanya Jawab



Gambar 1.4 Foto Bersama Di Akhir Acara
Materi yang telah disampaikan dan semakin dipahami oleh para siswa atas arahan dari para mahasiswa prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang adalah :

1. Memberitahu perkembangan teknologi yang terjadi saat ini.
2. Memberitahu apa itu website dan kegunaannya.
3. Memberitahu apa itu bootstrap dan kegunaannya.
4. Cara menggunakan bootstrap secara sederhana menggunakan html.
5. Cara menggunakan bootstrap bagi pemula.

Setelah disampaikan materi oleh mahasiswa prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang, para siswa antusias mengajukan berbagai pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan. Para siswa berharap pengajaran yang telah disampaikan dapat di aplikasikan di masa mendatang.

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan dapat diajukan beberapa pembahasan sebagai berikut:

1. Materi pembahasan harus lebih banyak agar dapat memaksimalkan materi yang disampaikan.
2. Contoh pengaplikasian bootstrap harus lebih disiapkan dengan matang sehingga tidak menghambat jalannya kegiatan.

IV. SIMPULAN

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan.

Tujuan dari pemrograman adalah untuk memuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau 'pekerjaan' sesuai dengan keinginan si pemrogram. Untuk melakukan pemrograman, diperlukan keterampilan dalam algoritme, logika, bahasa pemrograman, dan pada banyak kasus, pengetahuan-pengetahuan lain seperti matematika.

Bootstrap adalah framework CSS yang bersifat Free dan Open Source. Bootstrap menyediakan class-class CSS dan beberapa fungsi Javascript untuk mempermudah pembuatan web.

Peserta lebih memahami tentang perkembangan teknologi, terutama dalam dunia web / internet, yang mana pastinya sangat berguna untuk mereka

DAFTAR PUSTAKA

Windaaulia, 2014, Bootstrap
<http://windaaulia118.blogspot.com/2014/12/bootstrap.html?m=1>, diakses tgl 18 Desember 2014

Laduni, 2011, Pondok Pesantren
<https://www.laduni.id/post/read/70541/pesantren-nafidatunnajah-bogor>, diakses tgl 9 Januari 2021

Wikipedia, 2021, Pemrograman
<https://id.wikipedia.org/wiki/Pemrograman>, diakses 30
November 2021

Steemit, Youfin, 2018, Pemrograman
<https://steemit.com/steemit/@youfin/pengertian-program-pemrograman-programer-dan-programming>, diakses pada
tahun 2018

Muhammad, R. A., 2020, Website
<https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-website/>,
diakses tgl 16 Desember 2020

Ahmad, Muhardian, 2021, Tutorial Bootstrap
<https://www.petanikode.com/bootstrap-dasar/>, diakses tgl 11
Desember 2021

Helmirfansah, 2020, Java Script
<https://www.helmirfansah.com/contoh-script-html-biodata-keren/>, diakses tgl 23 Maret 2020