

MEMBANGUN KREATIVITAS PEMUDA/I KARANG TARUNA GRAHA CATANIA DALAM BIDANG DESIGN WEBSITE

Atikah Fahri¹, Amri Khoerul Inzan², Kemas Putra Fajar³, Eva Apriliana⁴, Adjie suryo prasetyo⁵, Andi Firman⁶, Angga Syaputra⁷, Fadillah Sekar Ayu Pristami⁸, Fazri Nur Alim⁹, Iwan Giri Waluyo¹⁰

¹⁻¹⁰Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek 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: ¹atikahfahri1@gmail.com, ²adjiesuryop@gmail.com, ³dosen02370@unpam.ac.id

Abstrak

Perumahan Graha Citra Catania merupakan pemukiman yang memiliki kegiatan organisasi karang taruna yang dibuat oleh perkumpulan remaja tersebut, dengan demikian pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat kami selenggarakan dengan tema MEMBANGUN KREATIVITAS PEMUDA/I KARANG TARUNA GRAHA CATANIA DALAM BIDANG DESIGN WEBSITE. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berbagi ilmu kepada pemuda karang taruna tersebut, Penerapan materi yang dilakukan dihadiri sekitar 30 orang remaja karang taruna, sebagian besar remaja Karang Taruna dan di hadiri oleh Ketua RW 09. Kegiatan ini merupakan berbagi pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi informatika, Presentasi melalui sarana yang telah di siapkan seperti beberapa perangkat laptop dan juga beberapa pelatihan / praktek langsung dan juga serta tanya jawab sehingga kegiatan menjadi interaktif dan juga pelaksanaan ini tidak luput dari menerapkan protocol kesehatan 5M karena mengikuti himbauan pemerintah dalam pandemi virus covid-19.

Kata kunci: Website, Covid-19, Design, Kreativitas

I. PENDAHULUAN

Website, website merupakan kumpulan halaman yang berisikan informasi tertentu dan dapat diakses oleh banyak orang melalui internet. Website dapat dilihat dengan menuliskan URL atau browser, dalam website berisikan dalam bentuk teks, gambar dan grafis dll, suara format AU, WAV, dll, dan object multimedia lainnya seperti MIDI, Shockwave Quicktime movie, 3D World, dll. Desain web adalah tata letak tampilan konten-konten pada website yang akan ditampilkan kepada user atau penerima informasi melalui world wide web. Desain web bagian penting dalam pengembangan suatu website, karena suatu web akan dikatakan berkualitas ketika tidak hanya menonjolkan sisi fungsionalitas melainkan juga sisi seni dan estetika serta user interface dari website itu sendiri.

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. Mulai 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. Mulai dari tingkat pemerintahan hingga ke tingkat pribadi. Website juga dapat menyajikan berbagai informasi mengenai profil perusahaan, profil lembaga pendidikan dan lain-lain. Selain itu website juga dapat dijadikan sebagai media promosi sekaligus menampilkan profesionalitas.

Belum memiliki website dan kurangnya pengetahuan dari KARANG TARUNA tentang pengetahuan ilmu dan teknologi informasi, khususnya pembuatan website

dan design web. Berkaitan dengan hal-hal berikut, Untuk itu perlu diadakan pengabdian masyarakat berupa “**Membangun Kreativitas Pemuda/I Karang Taruna Graha Catania Dalam Bidang Design Website**”. Untuk membuat design web dibutuhkan suatu keahlian dan pengetahuan, setidaknya mengetahui bagaimana cara membuat web design. Pelatihan ini dilakukan secara langsung kepana Pemuda/I KARANG TARUNA di Tenda lapangan dengan menggunakan Laptop dan juga koneksi internet, Tahapan pertama dilakukan memberi pengetahuan tentang website, design website dan juga css. Dengan adanya Pelatihan ini, KARANG TARUNA mendapat pengetahuan tentang pembuatan website, design web dan pemahan CSS, sehingga KARANG TARUNA dapat membuat web dan design web sendiri.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di perumahan Graha Catania, Citra Raya, Jawa Barat. Peserta kegiatan pengabdian adalah KARANG TARUNA GRAHA CATANIA sebanyak 30 orang. Kegiatan yang diadakan berupa pemaparan materi dan pelatihan penggunaan aplikasi dan laptop kepada peserta yang ada lokasi pengabdian. Pemaparan materi dan pelatihan penggunaan aplikasi yang dilakukan berupa presentasi, dilanjutkan dengan pemaparan langsung berupa demo menggunakan laptop yang terkoneksi dengan internet agar peserta dapat melihat bagaimana cara membuat web desain.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini digunakan beberapa langkah:

- Presentasi, presentasi digunakan dalam penyampaian materi-materi tentang dasar dasar web desain
- Melakukan sosialisasi terhadap KARANG TARUNA Graha Catania dan mengajarkan dasar dasar web desain
- Praktek, Metode praktek dilakukan dengan menggunakan laptop dan diberikan arahan serta diberi pendampingan
- Dengan melakukan pengabdian kepada masyarakat tersebut menghasilkan pemuda/i KARANG TARUNA graha Catania lebih mengetahui dan mempelajari apa itu Website dan apa itu Desain web
- Dengan melakukan presentasi kita memberikan suatu masalah desain web dan bersama sama memperbaikinya

f. Metode ini diberikan bentuk pelatihan dan pendamping dengan memakai laptop. Tahap perencanaan dilakukan dengan pembentukan dan pembekalan tim PKM-M yang terdiri dari 9 orang dan selanjutnya menyusun proposal yang kemudian diajukan. Program ini dilaksanakan pada 17 Oktober 2021.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, menghasilkan beberapa hal yang sangat bermanfaat bagi pemuda/i karang taruna yaitu berupa:

1. Website & Web Design

Desain: hasil karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan suatu masalah (*problem solving*).

Web: Fasilitas Hypertext yang mapu menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan multimedia lainnya, dimana di antara data-data tersebut saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya.

Website: Merupakan tempat penyimpanan data dan informasi berdasarkan topik tertentu.

Web desain adalah seni dalam membuat suatu halaman website yng melibatkan keindahan dan mekanisme dalam membuat sebuah halaman. Membuat halaman website terlihat lebih menarik dengan mengintegrasikan unsur gambar, animasi, text, dan video.

2. Karang taruna mampu membuat website sendiri untuk kebutuhan

Ketika karang taruna sudah mampu menguasai dasar web desain dan mahir dalam mendesain sebuah tampilan website maka karang taruna dianggap sudah mampu untuk mendesain web sesuai dengan keperluannya, seperti membuat website untuk karang taruna itu sendiri.

Karang Taruna Graha Catania

Beranda Profil Kegiatan Galeri Kontak



Gambar 3. 1 Hasil Desain Web

Kegiatan PKM ini memberikan manfaat bagi Pemuda karang taruna perumahan graha catania untuk membuat suatu desain website. Diikuti oleh 28 anggota ini sangat dipandang positif, dan antusias yang

ditunjukkan oleh peserta sangat besar dari semangatnya peserta dalam sesi tanya jawab.



Gambar 3. 2 Foto Bersama dengan Ketua Karang Taruna



Gambar 3. 3 Pemberian Sertifikat Kegiatan PKM



Gambar 3. 4 Dokumentasi Penyampain Materi

Tidak hanya peserta yang berantusias dalam PKM ini Ketua RW menyambut dengan baik PKM yang kami laksanakan pada hari minggu 17 Oktober 2021. Hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan ini adalah anggota karang taruna masih belum memahami pembahasan materi pembuatan desain website seperti

CSS ataupun HTML. Karang Taruna Perumahan Graha Catania merupakan organisasi yang sangat bermanfaat untuk lingkungan tersebut maka untuk membuat lebih efektif dan efisien kami memberikan penjelasan materi mengenai pembuatan *website*.

IV. SIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh mahasiswa-mahasiswi Program Studi Teknik Informatika UNPAM yaitu Kurangnya pemahaman Remaja Karang Taruna mengenai teknologi informasi dalam bidang desain. Setelah di lakukan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perumahan Graha Catania Citra Raya Kabupaten Tangerang Remaja karang taruna menjadi lebih paham tentang ilmu desain. Kegiatan ini memberikan pengetahuan mengenai teknologi informasi dalam bidang desain. Memberikan manfaat bagi Remaja Karang Taruna yang belum memahami teknologi informasi seperti desain ini agar kedepannya dapat memahaminya. Remaja Karang Taruna juga menyambut baik tentang kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, hal ini terlihat antusias saat mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, P.J. & Wallace, F.L. 1997. *A comparasion between consistent and inconsistent graphical user interfaces*, Jacksonville: 15th Symposium on Computer Applications in Web Design. Vol 1, Ed. 2, Departement of computer and computer sciences, Florida.
- ANDI REYNALDI., 2019, *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi pencari Kost*, Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain, Univ.Negeri Makasar, Makasar.
- Naning Nur Wijayanti, 2021, *Kukuh Aldy: Belajar Web Design Sendiri, Hingga Cuan Bertubi-Tubi* <https://www.niagahoster.co.id/blog/niagahoster-x-kukuh-aldy/> diakses tgl 9 September 2021.
- A john willey and sons, 2001, *Smashing Professional Web Design The best of Smashing Magazine*, No.1.
- Putri A, 2019, *Ingin Jadi Web Designer? Ketahui Hal Ini Terlebih Dahulu!*, <https://www.niagahoster.co.id/blog/web-designer/> diakses tgl 9 Februari 2020.