

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SOSIALISASI DASAR PEMOGRAMAN PHP, JAVA DAN HTML

Komang Bayu Yudhistira Pani¹, Muhamad Asrori², Muhammad Raka Raditiya .P³, Muhammad Wafiy Ulhaq⁴, Pirman Wahyudi⁵, Rendi Ardan Santana⁶, Sisca Fitriyah⁷, Trisna Priantoro⁸, Umul Musfiroh Nurali⁹, Zamzam Zamahsyari .M¹⁰, Iwan Giri Waluyo¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, (021) 741-2566 atau 7470 9855

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

e-mail: ¹thesecondhammer@gmail.com, ²asrorim72@gmail.com, ³praka123@gmail.com, ⁴wafiyulhaq14@gmail.com, ⁵firmanwahyudi1999@gmail.com, ⁶rendias09@gmail.com, ⁷siscafitriyah25@gmail.com, ⁸trisnapriantoro24@gmail.com, ⁹Umulmusfiroh000@gmail.com, ¹⁰Zamzamzm37@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) adalah suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat (PAHU) adalah Yayasan yang bergerak dalam bidang sosial, pendidikan, kemanusiaan dan keagamaan. terletak di Jl. Puri Beta Sel. Raya No.15, RT.003/RW.013, Larangan Utara, Kec. Larangan, Kota Tangerang, Banten 15154. Tema yang kami bawaan pada PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan judul “SOSIALISASI DASAR PEMOGRAMAN *PHP, JAVA DAN HTML*”. Dalam program jangka panjangnya yang menjadi PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Mengajar) kita bisa membantu dalam menumbuhkan minat anak anak dalam bidang jurusan teknik informatika atau dengan teknologi. dan membantu anak anak yang mempunyai minat lebih untuk belajar dasar TI. Dari kita mengajarkan tentang dasar-dasar bahasa pemograman, menjadi sangat tertarik tentang teknologi dan apa itu TI. Mereka bahkan meminta penambahan materi melihat mereka yang semangat kami pun jadi sangat mengerti kenapa pentingnya sosialisasi, pentingnya sosialisasi atau PKM yaitu kita dapat memberikan suatu ilmu kepada sekelompok orang dan dapat menumbuhkan minat minat mereka terhadap TI.

Kata kunci : PKM, yayasan PAHU, sosialisasi dasar pemograman PHP, JAVA dan HTML,

I. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) adalah suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun.

Sosialisasi merupakan suatu proses bagaimana memperkenalkan sistem pada seseorang. Serta bagaimana orang tersebut menentukan tanggapan serta reaksinya. Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat adalah Yayasan yang bergerak dalam bidang sosial, pendidikan, kemanusiaan dan keagamaan. terletak di Jl. Puri Beta Sel. Raya No.15, RT.003/RW.013, Larangan Utara, Kec. Larangan, Kota Tangerang, Banten 15154.

Pundi Amal Hasanah Umat (PAHU) didirikan pada tanggal 16 Agustus 2017 di kota Tangerang Selatan. Pendirian PAHU merupakan wujud dari kepedulian generasi muda bangsa indonesia atas berbagai macam persoalan dalam masyarakat. Khususnya bagi anak-anak yatim / piatu dan para dhuafa yang secara finansial maupun pendidikan masih jauh dari kata layak.

Di sini kami akan melakukan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan judul “SOSIALISASI DASAR PEMOGRAMAN *PHP, JAVA DAN HTML*”. Dalam program jangka panjangnya yang menjadi PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Mengajar) kita bisa membantu dalam menumbuhkan minat anak anak dalam bidang jurusan teknik informatika atau

dengan teknologi. dan membantu anak-anak yang mempunyai minat lebih untuk belajar dasar TI.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode : Untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah di kota Tangerang, Banten. Anak-anak yang ada dalam kegiatan pelatihan ini dengan judul kegiatan Sosialisasi Dasar Pemrograman, PHP, JAVA dan HTML. Konsep Dasar Pemrograman program dapat diartikan "suatu cara baru dalam berfikir serta berlogika untuk menghadapi masalah-masalah yang dicoba-tasi dengan bantuan komputer". Bahasa pemrograman merupakan notasi untuk memberikan perintah secara tepat program komputer. Berbeda dengan bahasa, misalkan Bahasa Indonesia dan Inggris yang merupakan bahasa alamiah (natural language), sintaksis dan semantik bahasa pemrograman komputer ditentukan secara jelas dan terstruktur, sehingga bahasa pemrograman juga disebut sebagai bahasa formal (formal language).

1. Bahasa Pemrograman

Bahasa program adalah sekumpulan instruksi yang diberikan kepada komputer untuk dapat melaksanakan tugas-tugas tertentu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Bahasa program berfungsi untuk memerintah komputer agar dapat mengolah data sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian yang telah ditentukan oleh programmer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer untuk menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah apa yang akan diambil dalam berbagai situasi secara persis.

2. Contoh Bahasa Program

- HTML/CSS: Dasar dari sebuah program web. Untuk membuat web statis diperlukan bahasa HTML/CSS.
- JavaScript: Salah satu bahasa yang cukup mudah untuk dipelajari dan dapat digunakan untuk apapun seperti memvalidasi data formulir untuk mengembangkan permainan. JavaScript adalah cara yang sangat populer untuk menambahkan fitur interaktif dalam halaman web dan aplikasi.
- PHP: Bahasa program yang digunakan untuk mengembangkan halaman web yang dinamis. Mempelajari PHP akan sangat berguna untuk pemilik situs web karena PHP bisa

mempersingkat kode yang ada di halaman web sehingga bisa ditampung ke dalam seperangkat aturan.

- C++: C++ sekarang banyak digunakan dalam berbagai macam aplikasi. C++ juga memiliki keuntungan, yaitu lebih mudah untuk mempelajari bahasa C lainnya seperti C# dan C. Semua bahasa C umumnya dipandang sebagai bahasaprogram tingkat menengah.

3. Pemrograman Berorientasi Objek (OOP)

Pemrograman berorientasi objek atau Object Oriented Programming (OOP) adalah suatu cara baru dalam berpikir serta berlogika untuk menghadapi masalah-masalah yang akan dicoba atasi dengan bantuan komputer. Adapun konsep yang mendukung pada pemrograman berorientasi objek :

- a. Object
Object berfungsi untuk membungkus data dan fungsi bersama menjadi suatu unit dalam sebuah program komputer; objek merupakan dasar dari modularitas dan struktur dalam sebuah program komputer berorientasi objek
- b. Class
Class berfungsi mengapsulkan objek-objek. Suatu kelas tunggal dapat digunakan untuk menciptakan sejumlah objek. Selain itu, suatu kelas juga dapat digunakan untuk menciptakan kelas-kelas lain yang mewarisi sebagian atau seluruh data.
- c. Polimorphisme
Polimorphism memungkinkan kelas-kelas berbagi data serta perilaku yang sama. Pada konteks pemrograman, hal itu memungkinkan pengurangan ukuran kode dan menyediakan kemungkinan pengembangan sistem/perangkat lunak yang lebih mudah dipelihara.
- d. Inheritance
Inheritance (pewarisan) adalah teknik yang menyatakan bahwa anak dari objek akan mewarisi data/atribut dan metode dari induknya langsung. Bila inheritance dipergunakan, kita tidak perlu membuat atribut dan metode lagi pada anaknya.

4. PHP Hypertext Preprocessor

PHP adalah singkatan rekursif untuk "PHP: Hypertext Preprocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP adalah bagian dari bahasa skrip, seperti JavaScript dan Python. Mengutip modul Dasar-Dasar PHP dari

dinus.ac.id, PHP merupakan bahasa script yang dijalankan pada sisi server (SSS: Server Side Scripting). Database yang didukung PHP antara lain: MySQL, Informix, Oracle, Sybase, Solid, PostgreSQL, Generic ODBC. PHP adalah software Open Source, bebas untuk diunduh dan digunakan.

PHP juga banyak diaplikasikan untuk pembuatan program-program seperti misalnya sistem informasi klinik, rumah sakit, akademik, keuangan, manajemen aset, manajemen bengkel dan lain-lain. Penerapan PHP saat ini juga banyak ditemukan pada proyek-proyek pemerintah seperti e-budgetting, e-procurement, e-government dan e-e lainnya.

5. JAVA

Java merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang berorientasi pada object dan program java tersusun dari bagian yang disebut dengan Class. Class terdiri dari metode- metode yang melakukan pekerjaan dan mengembalikan informasi setelah melakukan tugasnya. Para programmer Java banyak mengambil keuntungan dari kumpulan class di pustaka class Java yang disebut dengan Java Application Programming Interface (API). Class-class ini diorganisasikan menjadi sekelompok yang disebut dengan paket (package). Java API telah menciptakan applet dan aplikasi canggih dengan menyediakan fungsionalitas yang memadai .

Jadi ada dua hal yang harus dipelajari dalam Java, yaitu bagaimana mempergunakan class pada Java API dan mempelajari bahasa Java. Tidak ada cara lain selain class yang merupakan satu-satunya cara menyatakan bagian eksekusi program. Pada Java program javac untuk mengkompilasi file kode sumber Java menjadi class-class bytecode. File kode sumber mempunyai ekstensi *.java.

Kompilator javac menghasilkan file bytecode class dengan ekstensi *.class. Interpreter adalah modul utama pada sistem Java yang digunakan aplikasi Java dan menjalankan program bytecode Java.

Dengan kata lain Java adalah bahasa pemrograman yang dapat membuat seluruh bentuk aplikasi tidak hanya desktop dan web namun juga bisa membuat aplikasi mobile dan lainnya, sebagaimana dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman konvensional yang lain. Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum atau non-spesifik (general purpose). Bahasa Pemrograman Java berorientasi object (OOP-Object Oriented Programming), dan dapat dijalankan pada berbagai

platform sistem operasi. Pada OOP, program komputer sebagai kelompok object yang saling berinteraksi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian terdiri dari hasil secara kuantitatif maupun kualitatif dari kegiatan yang dilaksanakan. Jika ada tabel/bagan/gambar berisi paparan hasil yang sudah bermakna dan mudah dipahami maknanya secara cepat. Tabel/bagan/gambar tidak berisi data mentah yang masih dapat atau harus diolah.

Tabel dan Gambar. Semua tabel dan gambar yang dituliskan dalam naskah harus disesuaikan dengan urutan 1 kolom atau ukuran penuh satu kertas, agar memudahkan reviewer untuk mencermati makna gambar.

Pembahasan mengenai hasil pengabdian, dikaitkan dengan hasil penelitian – penelitian / pengabdian sebelumnya, dianalisis secara kritis dan dikaitkan dengan literatur terkini yang relevan.

IV. SIMPULAN

Kesimpulan Dengan hasil pembahasan tentang “ Sosialisasi Dasar Pemrograman, PHP, JAVA dan HTML” pada Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat maka dapat diambil kesimpulan dengan adanya pembelajaran dan praktek memudahkan anak-anak menambah wawasan yang sangat jauh mengenai dasar-dasar pemrograman

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma. (2002). *Computer Graphics and Applications*. IEEE.
- Dekris Darutama, R. S. (2011). PERENCANAAN DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME. *PERENCANAAN DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME*.
- Foundation, E. (2015). *About the Eclipse Foundation*. Retrieved April 08, 2015, from eclipse: <https://eclipse.org/org/>
- Ghozali, I. (2011). ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 3D . *NASKAH PUBLIKASI*, 4.
- TeamJetCat. 2018, 10 Februari. Persiapan Aplikasi untuk membuat AR - Tutorial Augmented Reality - Juliarta Suwasta[video].*Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=cUcmgh6xg1Q&t=29s>