

DIKLAT PEMOGRAMAN WEB DENGAN HTML & CSS DI SMAN 11 TANGERANG SELATAN

Rizky Muharram Adriansyah¹, Ahmad Hermawan², Andry Adiwibawa³, Aris Setiawan⁴, Ayyub Muhammad⁵, Mohammad Aulian Chalimi⁶, Muhammad Ray Azhar Ramadhan⁷, Muhammad Fadilah⁸, Rahmat Ali Saif⁹, Rudianto Hadi Saputro¹⁰, Maulana Muhamad Sulaiman¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

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

e-mail: ¹rizky.adriann123@gmail.com, ²ahmadhermawan011318@gmail.com, ³andryadiw@gmail.com, ⁴jafarawaludin60@gmail.com, ⁵ayyubmuhammad98@gmail.com, ⁶auliyanch45@gmail.com, ⁷rayazhar28@gmail.com, ⁸mfadilah1997@gmail.com, ⁹raahmaat204@gmail.com, ¹⁰rudiantohs8@gmail.com, ¹¹dosen02363@unpam.ac.id

Abstrak

SMA merupakan tempat kegiatan belajar mengajar tingkat sekolah menengah keatas. SMA juga merupakan wadah untuk menampung dan mengembangkan ide dan kreativitas para pelajar. Untuk itu kegiatan yang kami lakukan di SMAN 11 Tangerang Selatan ini diarahkan pada perkembangan teknologi informasi. Munculnya internet menjadikan pola pikir dan perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etika dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beraneka ragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial. Dari berbagai kalangan dan usia hampir semua masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan internet sebagai salah satu sarana guna memperoleh dan menyampaikan informasi ke publik. Namun saat ini masyarakat terutama anak-anak kurang menguasai teknologi informasi dengan baik salah satunya adalah tentang HTML & CSS serta masyarakat belum memiliki fasilitas komputer untuk mengadakan pelatihan komputer oleh sebab itu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kami memilih SMAN 11 Tangerang Selatan yang beralamat di Jl. Sumatra 1 Jl. Jombang Rw. Lele, RT.02/RW.06, Jombang, Kec. Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15414. SMA ini belum memiliki kurikulum yang mengarah kebidang teknologi informasi secara mendalam, untuk itu kami memberikan edukasi dan meningkatkan keterampilan dengan pelatihan terhadap siswa/siswi dengan rumusan masalah sebagai berikut: pengenalan web HTML & CSS dasar, apa fungsi HTML & CSS, dan apa kegunaan HTML & CSS.

Kata kunci: Pelatihan, SMA, Teknologi Informasi, HTML & CSS

I. PENDAHULUAN

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional, yang berisi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dalam survei yang dilakukan pada 29 murid pada kelas secara konvensional dan 30 murid pada kelas *online* yang dilakukan untuk memahami sikap pelajar atau niat terhadap keterlibatan dalam kelas, menghasilkan bahwa kelas secara *online* menjadikan aspek pemikiran inovatif dan berpikir kritis menjadi semakin baik Perubahan teknologi yang luar biasa, berdampak pada perencanaan untuk membuka jalan

baru dalam hal pendidikan. Maka diperlukannya sebuah pengalaman belajar yang dapat menarik perhatian motivasi belajar siswa. Belajar untuk membuat sebuah web dapat dilakukan dengan mengikuti beberapa tahap. Tahap pertama adalah mempelajari bagaimana sebuah web bekerja dan memastikan bahwa sudah mengetahui apa dan dimana HTML, CSS, DOM, JavaScript, Domains, DNS, URLs, HTTP, *browsers* dan *hosting*.

Selanjutnya tahap kedua adalah mempelajari HTML, tahap ketiga adalah mempelajari CSS, tahap keempat adalah mempelajari Java Script dan masih ada tahap yang lainnya. Cody Lindley juga mengatakan bahwa pelajari teknologi yang mendasar terlebih dahulu, sebelum mempelajari *abstraksi*. Maka dalam melakukan pembelajaran pengembangan sebuah website, dapat dimulai dari mempelajari HTML dan CSS terlebih dahulu. *Hyper Text Markup Language* (HTML) digunakan pada pengembangan web untuk mengorganisi dan memformat dokumen. Sedangkan *Cascading Style Sheets* (CSS) adalah standar teknologi pengembangan dalam pengaturan halaman web untuk menambahkan style seperti font, warna, jarak dan lainnya ke dokumen web. Kemudian, Berdasarkan beberapa kasus yang sudah dijelaskan dan beberapa *output* penelitian sebelumnya yang sudah terselesaikan, maka penulis akan melakukan pembuatan sistem pembelajaran HTML dan CSS berbasis *website*. Harapan dari dilakukannya penelitian ini merupakan bias menaikkan motivasi belajar bagi pelajar yang ingin mempelajari HTML dan CSS.

Kajian Pustaka Proses dalam menjalankan penelitian ini dengan mengangkat segenap macam penelitian yang terselesaikan sebelumnya untuk menjadi tinjauan sistem. Penelitian kesatu yang menjadi acuan adalah penelitian yang ditulis oleh Raed. Berdasarkan analisis situasi yang ada, maka kami menempatkan masalah yang harus ditangani antara lain:

1. Siswa/Siswi SMAN 11 Tangsel ini bukan berlatar belakang IT (*Information Technology*) sehingga mereka tidak mengajarkan keterampilan tentang informasi.
2. Siswa/Siswi ini hanya memiliki kemampuan memainkan gadget saja.
3. Kondisi Siswa/i disekolah masih banyak yang belum mengenal atau menguasai tentang komputer salah satunya adalah HTML & CSS.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMAN 11 Tangsel Jl. Sumatera 1

Jl. Jombang Rw. Lele, RT.02/RW.06, Jombang, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15414. Metode pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini adalah dengan memberikan edukasi HTML & CSS dan memberikan pelatihan pengenalan HTML & CSS kepada peserta PKM.

Mahasiswa prodi teknik informatika universitas pamulang melakukan edukasi dan memberikan pelatihan kepada para perwakilan masyarakat dan sekretariat, agar dapat memahami maksud dari pengetahuan yang kami berikan dan memberikan sebuah pelatihan, karna sangat cocok untuk menuangkan inovasi atau kreativitas terhadap pola pikir khususnya Siswa dan Siswi. dengan memberikan pengetahuan tentang HTML & CSS.

Tabel 2. 1 Kegiatan

No	Kegiatan	Tujuan	Bahan
1.	Pengenalan materi HTML & CSS	Siswa/I mendapatkan wawasan lebih luas tentang HTML & CSS	<ul style="list-style-type: none"> • Lab Komputer • Infocus
2.	Pelatihan membuat HTML & CSS dasar	Siswa/I mampu membuat file HTML & CSS.	<ul style="list-style-type: none"> • Lab Komputer • Infocus

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan kegiatan edukasi dan pelatihan. Dalam pertemuan tatap muka ini kegiatan akan berjalan dengan lancar, ada beberapa metode yang kami jalankan pada kegiatan ini:

1. **Pre Lesson**, yaitu aktifitas yang dilakukan sebelum memulai kegiatan seperti sambutan atau memperkenalkan diri.
2. **Whilst**, yaitu penyampaian materi dan pelatihan.

Berdasarkan materi yang diberikan dan Tanya jawab kepada Siswa/Siswi selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung, kegiatan ini membuahkan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan Siswa/i agar lebih memahami materi yang disampaikan.
2. Menambah wawasan siswa/I tentang HTML & CSS.

3. Tercapainya tujuan pelaksanaan kegiatan, dari memberikan edukasi dan pelatihan.

Sosial media sejatinya memang sebagai media sosialisasi dan interaksi, dimana perkembangan zaman yang berkembang semakin cepat dan intensif yang dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, yang didapatkan dari hasil kegiatan yang telah tim PKM Prodi Teknik Informatika UNPAM lakukan bahwa masih banyak masyarakat sekitaran Musholla Albarokah belum mengetahui lebih banyak tentang sosial media dari segi positif maupun negatifnya. Diharapkan kedepannya, para masyarakat sekitaran Musholla Albarokah dapat memanfaatkan pengetahuan dan pelatihan yang tim PKM Prodi Teknik Informatika UNPAM berikan, meskipun ada beberapa pengorbanan yang harus dilakukan, sehingga pengetahuan pun dapat meningkat dan ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilihat dari photo dokumentasi di bawah ini.



Gambar 3. 1 Proses Penyampaian Materi



Gambar 3. 2 Proses Penyampaian Materi dan Praktek Pelatihan

Proses selanjutnya setelah dilakukan edukasi pengetahuan tentang HTML & CSS dengan baik, hal ini

kita memberikan pelatihan dasar mengenai pembuatan HTML & CSS. Proses diklat HTML & CSS dasar oleh tim mahasiswa dimulai dari pengenalan HTML & CSS, dan membuat design atau template web sederhana.



Gambar 3. 3 Proses Penyampaian Pelatihan

Mengingat hal tersebut merupakan pengalaman pertama kali bagi siswa/siswi, sehingga pada saat proses pendampingan siswa/siswi masih mengalami kesulitan dan kendala setiap prosesnya. Meskipun demikian, siswa/siswi sangat antusias dalam mengikuti pelatihan yang kami berikan sehingga proses tersebut bisa berjalan sesuai keinginan. Selain memberikan edukasi dan pelatihan kami juga memberikan quiz berhadiah untuk menumbuhkan rasa semangat siswa/siswi dan memberikan piagam penghargaan atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini.



Gambar 3. 4 Memberikan Quiz Berhadiah

Semua proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan satu persatu, kami tutup kegiatan ini dengan foto dokumentasi bersama. Berikut ini dokumentasi kegiatan akhir foto bersama setelah pelaksanaan pengabdian selesai dilaksanakan.



Gambar 3. 5 Proses Pemberian Plakat



Gambar 3. 6 Foto Bersama Peserta PKM

IV. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh mahasiswa-mahasiswa Program Studi Teknik Informatika UNPAM adalah sebagai:

1. Kegiatan ini memberikan pengetahuan mengenai HTML & CSS kepada siswa/i.
2. Memberikan pelatihan mengenai HTML & CSS dasar bagi siswa/i.
3. Dengan adanya edukasi dan pelatihan ini siswa/i dapat memahami dan mempelajari, dari diklat yang kami berikan agar bermanfaat dan dapat mencoba membuat secara mandiri dengan kreatifitas masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Anjumi, K. R., Fajar, P., & Fitra, A. B. (Agustus, 2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis

Web. Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.

Bernadhed, M.Kom., & Mulia Sulistiyono, M.Kom. (Februari, 2014). Dimulai dari penggunaan HTML sampai Javascript. *Modul Pemrograman Web.*

Enterprise, J. (2011). Cara Cepat Dan Mudah Menguasai Script HTML5. *Step by Step HTML5.*

Faisal, M. R. (Agustus, 2020). Belajar HTML. *Pemrograman Web Dasar.*

Lindley, C. (2019). Front-end Developer Handbook. *Frontend Masters.*

Rian Ariona, S. (2013). Belajar HTML dan CSS. *Tutorial fundamental dalam mempelajari HTML & CSS.*

Rudyanto, A. (2011). Menggunakan PHP dan MySQL. *Pemrograman Web Dinamis.*