

## Website Pribadi menggunakan HTML,CSS

**Raditya Raihan**

Department of Informatic, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung

### Info Artikel

#### *Sejarah artikel:*

Received , 2023

Revised , 2023

Accepted , 2023

#### *Kata kunci:*

Machine Learning

Pengenalan Pola

Prediksi

Deep Learning

Ensemble Learning

### ABSTRAK

Machine learning (ML) telah menjadi bidang penelitian yang sangat penting dalam dunia komputasi dan kecerdasan buatan. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi aplikasi machine learning dalam pengenalan pola dan prediksi untuk meningkatkan kinerja sistem berbasis data. Metode pengenalan pola yang berbasis machine learning, seperti deep learning dan ensemble learning, digunakan untuk mengenali pola kompleks dalam data. Selain itu, model prediktif dikembangkan untuk meramalkan perilaku atau hasil masa depan berdasarkan pola yang dikenali.

Penelitian ini menggunakan dataset yang representatif dari berbagai domain, termasuk kesehatan, keuangan, dan teknologi. Dengan menerapkan teknik preprocessing data, model machine learning dapat belajar dari data yang kompleks dan beragam. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan algoritma machine learning dapat meningkatkan akurasi dan keandalan prediksi dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

### *Penulis yang sesuai:*

Raditya Raihan,, Informatics Department, Faculty of Science & Technology, UIN Sunan Gunung Djati Bandung Jl. A. H. Nasution No. 105, Cibiru, Bandung, Indonesia. 40614 Email: radityananno@gmail.com

### 1. PENDAHULUAN (10 PT)

Machine learning (ML) merupakan cabang dari kecerdasan buatan yang fokus pada pengembangan sistem yang dapat belajar dari data dan meningkatkan kinerjanya tanpa perlu pemrograman eksplisit. Dalam era di mana volume data terus meningkat secara eksponensial, machine learning menjadi alat yang sangat penting untuk mengidentifikasi pola kompleks, membuat prediksi, dan mengambil keputusan secara otomatis.

Penerapan machine learning melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika yang memungkinkan komputer untuk belajar dari data yang diberikan dan meningkatkan kinerjanya seiring waktu. Proses pembelajaran ini dapat dibagi menjadi dua kategori utama: supervised learning, di mana model dilatih dengan menggunakan dataset yang berisi pasangan input dan output, serta unsupervised learning, di mana model mencoba menemukan pola atau struktur dalam data tanpa label.

Penggunaan machine learning telah meluas di berbagai bidang, termasuk pengenalan wajah, analisis sentimen, prediksi cuaca, pengoptimalan rantai pasokan, dan banyak lagi. Keberhasilan machine learning dalam mengatasi tugas-tugas ini sebagian besar disebabkan oleh kemampuannya untuk mengekstrak pola dari data yang kompleks dan tidak terstruktur.

Namun, meskipun potensi positifnya, penerapan machine learning juga menimbulkan sejumlah tantangan, termasuk keamanan data, interpretabilitas model, dan isu-isu etika terkait dengan keputusan otomatis. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip dasar machine learning, keterbatasannya, serta implikasi etika yang terkait diperlukan untuk mengoptimalkan manfaatnya sambil meminimalkan risikonya.

Pada artikel ini, kami akan menjelajahi konsep dasar machine learning, jenis-jenis pembelajaran, aplikasi praktis, dan tantangan yang perlu diatasi untuk memahami peran dan dampaknya dalam transformasi digital saat ini.

## **2. METODE (10 PT)**

### **2.1 Kajian Pustaka**

Langkah awal dilakukan dengan melakukan penelitian literatur untuk mengumpulkan referensi terkait topik, mini project, dan pembuatan Website latar belakang pendidikan menggunakan HTML CSS.

Sumber informasi yang diakses mencakup materi dari berbagai sumber, termasuk tutorial di YouTube dan situs web. Tujuan dari kajian literatur ini adalah untuk memahami gambaran umum, konsep-konsep yang akan diimplementasikan, dan perkembangan terkini dalam domain.

### **2.2 Pengembangan Mini Project**

Tahap selanjutnya adalah memulai pengembangan mini project, yang merupakan pembuatan Website menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS. Selama proses pengembangan, prinsip-prinsip desain web yang baik diikuti untuk mencapai hasil yang optimal.

### **2.3 Evaluasi dan Analisis**

Setelah mini project selesai dikembangkan, tahap evaluasi dan analisis dilakukan untuk menilai proses dan hasilnya. Evaluasi ini mencakup aspek-aspek seperti kelebihan, kekurangan, kesulitan yang dihadapi, hambatan, solusi yang ditemukan, serta saran perbaikan yang mungkin. Analisis ini juga bertujuan untuk memahami manfaat dan tantangan yang dihadapi oleh seorang pemula yang ingin menjadi Fullstack web developer melalui pembuatan mini project.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Website**

Website adalah kumpulan halaman web atau dokumen elektronik yang dapat diakses melalui internet. Setiap halaman web biasanya berisi teks, gambar, video, atau elemen multimedia lainnya yang disusun dan ditata dengan cara tertentu. Website dapat mencakup berbagai topik, fungsi, dan tujuan, dan dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar yang terhubung ke internet.

### **3.2. HTML**

HTML adalah bahasa markah standar yang digunakan untuk membuat dan merancang halaman web. HTML memberikan struktur dasar untuk sebuah dokumen web dan memungkinkan pengguna untuk menentukan elemen-elemen yang ada di dalamnya, seperti teks, gambar, tautan, formulir, tabel, dan banyak lagi.

HTML menggunakan tag dan atribut untuk mendefinisikan struktur dan konten halaman web. Sebuah tag HTML umumnya terdiri dari sebuah nama tag yang ditempatkan di dalam tanda kurung sudut, misalnya <p> untuk paragraf atau <img> untuk gambar. Beberapa tag memiliki elemen konten di dalamnya, seperti teks atau gambar, dan beberapa tag bersifat mandiri.

### 3.2.1.fungsi HTML

- Struktur Dokumen:** HTML menyediakan struktur dasar untuk dokumen web. Dengan menggunakan tag dan elemen HTML, pengembang dapat mengatur konten web menjadi bagian-bagian seperti judul, paragraf, daftar, tabel, formulir, dan banyak lagi. Ini membantu menyusun dan memahami hierarki informasi dalam dokumen.
- Hyperlink dan Navigasi:** HTML memungkinkan pembuatan hyperlink atau tautan, yang memungkinkan pengguna untuk berpindah antarhalaman web atau ke sumber daya lain di internet. Tautan ini dapat diterapkan pada teks, gambar, atau elemen lainnya.
- Media Embedding:** HTML mendukung embedding media, seperti gambar, audio, dan video, dalam dokumen web. Dengan tag seperti <img>, <audio>, dan <video>, pengembang dapat menyertakan konten multimedia di halaman web.
- Formulir dan Interaksi Pengguna:** HTML menyediakan elemen formulir untuk mengumpulkan data dari pengguna. Ini melibatkan penggunaan tag seperti <form>, <input>, <select>, dan <button>. Informasi yang dikumpulkan melalui formulir dapat dikirim ke server untuk pemrosesan lebih lanjut.
- Metadata dan Informasi Tambahan:** HTML memungkinkan penggunaan tag <meta> untuk menyediakan metadata tentang dokumen, seperti karakter set, deskripsi, dan informasi tampilan. Metadata ini dapat digunakan oleh mesin pencari dan browser.

### 3.3. CSS

CSS, atau Cascading Style Sheets, adalah bahasa gaya yang digunakan untuk mengontrol presentasi dan tata letak elemen-elemen HTML di halaman web. Dengan CSS, pengembang web dapat mendefinisikan bagaimana elemen-elemen HTML seharusnya ditampilkan pada layar, perangkat cetak, atau media lainnya.

#### 3.3.1. Fungsi CSS

- Styling (Gaya):** CSS memungkinkan pengembang untuk menerapkan gaya atau tampilan visual pada elemen-elemen HTML. Ini mencakup properti seperti warna, font, ukuran teks, tata letak, dan dekorasi (seperti border dan background).
- Tata Letak (Layout):** CSS digunakan untuk mengatur tata letak elemen-elemen HTML di dalam halaman. Ini mencakup properti seperti margin, padding, position, dan display yang mempengaruhi letak dan hubungan antar elemen.
- Responsif dan Media Query:** CSS mendukung pengembangan responsif, di mana tata letak dan gaya disesuaikan dengan ukuran layar perangkat. Media query digunakan untuk mengubah gaya berdasarkan karakteristik perangkat, seperti lebar layar.
- Animasi dan Transisi:** CSS memungkinkan pengembang untuk membuat efek animasi dan transisi, menambahkan elemen dinamis dan interaktif pada halaman web.

### 3.4. Source Code

Berikut adalah contoh mini project yang saya buat :

#### 1. HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width,
initial-scale=1.0" />
```

```

<title>LLatar Belakang Sekolah</title>

<!-- My Own Styles -->
<link rel="stylesheet" href="assets/styles/style.css" />

<!-- Google Fonts -->
<link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com" />
    <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com"
crossorigin />
<link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Quicksand:wght@400;700
&display=swap" rel="stylesheet" />
</head>

<body>
    <header>
        <div class="jumbotron">
            <h1>Latar Belakang Pendidikan</h1>
            <p></p>
        </div>

        <nav>
            <ul>
                <li>
                    <a href="#sd">Sekolah Dasar</a>
                </li>
                <li>
                    <a href="#smp">Sekolah Menengah Pertama</a>
                </li>
                <li>
                    <a href="#sma">Sekolah Menengah Atas</a>
                </li>
            </ul>
        </nav>
    </header>

    <main>
        <!-- Konten artikel -->
        <div id="content">
            <article id="sd" class="card">
                <h2>Sekolah Dasar</h2>

```

```


<p>
    Saat Umur saya 6 Tahun tepatnya pada tahun 2011 saya
    memulai perjalanan pendidikan saya di Sekolah Dasar Bakti Nusantara
    666, disana saya banyak mempelajari ilmu agama dan juga belajar
    membaca dengan mengikuti les membaca. Saya
    bersekolah di Sekolah Dasar Bakti Nusantara 666 hanya 3
    tahun, tepatnya pada kelas 3 semester 2 saya pindah ke Sekolah Dasar
    Negeri Cempaka Arum. Saya bersekolah di SD Cempaka Arum sampai
    lulus, dan saya lulus dengan nilai rata
    rata UN 7,5.
</p>
<p></p>
</article>

<article id="smp" class="card">
    <h2>Sekolah Menengah Pertama</h2>
    
    <p>
        Saya melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 54 Bandung pada
        tahun 2017 lebih tepatnya saat saya berusia 12 Tahun, disini saya
        susah mulai aktif ekstrakurikuler pramuka. Saya sempat mengikuti
        kegiatan Gladian Pemimpin Regu
        (DIANPINRU) dan juga mewakili sekolah untuk mengikuti
        Jambore Nasional. Pada saat mendekati ujian nasional dengan rasa tidak
        menyangka pandemi "Virus Covid-19" menyebar dimana-mana, hal ini
        menyebabkan saya lulus dengan tidak
        mengikuti USBN atau UNBK pada saat itu.
    </p>
    <p></p>
</article>

<article id="sma" class="card">
    <h2>Sekolah Menengah Atas</h2>
    

```

<p>

Dengan pandemi yang masih berlangsung, saya melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 27 Bandung pada tahun 2020. Dengan sistem pembelajaran yang dilakukan secara daring, saya kurang memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga

saya tidak fokus untuk belajar pada saat itu. Pembelajaran tatap muka diberlakukan pada tahun 2022 dengan mematuhi protokol kesehatan. Selang beberapa bulan, pengumuman siswa eligible di umumkan dan saya masuk sebagai siswa

eligible, namun saya tidak memanfaatkan status tersebut dengan baik yang akhirnya saya ditolak pada PTN yang saya pilih. Kemudian saya mengikuti UTBK dengan pilihan pertama saya Universitas Padjajaran dengan prodi Statistika

dan juga pilihan kedua saya UIN Sunan Gunung Djati dengan prodi Teknik Informatika. Setelah menunggu pengumuman, alhamdulillah saya diterima di pilihan kedua saya yaitu UIN Sunan Gunung Djati dengan prodi Teknik Informatika.

</p>

</article>

</div>

<!-- Konten samping -->

<aside>

<article class="profile card">

<header>

<h2>Raditya Raihan</h2>

<p>Student Of Infomatics Engineering</p>

<figure>



</figure>

</header>

<section>

<h3>Informasi Lainnya</h3>

<table>

<tr>

<th>Tanggal Lahir:</th>

<td>Bandung, 07-Mei-2005</td>

</tr>

<tr>

```
<th>Hobby :</th>
<td>OLahraga dan Membaca</td>
</tr>
<tr>
<th>Tinggi Badan :</th>
<td>172 cm<sup></sup></td>
</tr>
<tr>
<th>Berat Badan :</th>
<td>71</td>
</tr>
<tr>
<th>Email :</th>
<td>radityananno@gmail.com</td>
</tr>
</table>
</section>
</article>
</aside>
</main>

<footer>
<p>Belajar Dasar Pemrograman Web &#169; 2019, Dicoding
Academy</p>
</footer>
</body>
</html>
```

## 2. style.css

```
* {
  box-sizing: border-box;
}
body {
  font-family: 'Quicksand', sans-serif;

  margin: 0;
  padding: 0;
}
h2, h3 {
```



```
    color: #00a2c6;
}

footer {
    padding: 20px;
    color: white;
    background-color: #00a2c6;
    text-align: center;
    font-weight: bold;
}

nav a {
    font-size: 18px;
    font-weight: 400;
    text-decoration: none;
}

nav a:hover {
    font-weight: bold;
}

.profile header {
    text-align: center;
}

.featured-image {
    width: 100%;
    max-height: 300px;
    object-fit: cover;
    object-position: center;
}

.profile img {
    width: 200px;
}

.card {
    box-shadow: 0 4px 8px 0 rgba(0, 0, 0, 0.2);
    border-radius: 5px;

    padding: 20px;
```

```
        margin-top: 20px;
    }

    .jumbotron {
        font-size: 20px;
        padding: 30px;
        background-color: #00c8eb;
        color: white;
    }

    .jumbotron p{
        text-align: left;
    }

    table th{
        text-align: left;
    }

    nav li {
        display: inline;
        list-style-type: none;
        margin-right: 20px;
    }

    nav {
        background-color: #00a2c6;
        padding: 5px;

        position: sticky;
        top: 0;
    }

    main {
        padding: 20px;

        overflow: auto;
    }

    nav a {
        font-size: 18px;
```

```
    font-weight: 400;
    text-decoration: none;

    color: white;
}

nav a:hover {
    font-weight: bold;
}

.profile header {
    text-align: center;
}

#content {
    float: left;
    width: 75%;
}

aside {
    float: right;
    width: 25%;

    padding-left: 20px;
}

header {
    display: inline;
}

@media screen and (max-width: 1000px) {
    #content, aside {
        width: 100%;
        padding: 0;
    }
}
```

## Raditya Raihan

Student Of Infomatics Engineering



### Informasi Lainnya

**Tanggal Lahir:** Bandung, 07-Mei-2005

**Hobby :** Olahraga dan Membaca

**Tinggi Badan :** 172 cm

**Berat Badan :** 71

**Email :** radityananno@gmail.com

## Latar Belakang Pendidikan

Sekolah Dasar    Sekolah Menengah Pertama    Sekolah Menengah Atas

### Sekolah Dasar



Saat Umur saya 6 Tahun tepatnya pada tahun 2011 saya memulai perjalanan pendidikan saya di Sekolah Dasar Bakti Nusantara 666, disana saya banyak mempelajari ilmu agama dan juga belajar membaca dengan mengikuti les membaca. Saya bersekolah di Sekolah Dasar Bakti Nusantara 666 hanya 3 tahun, tepatnya pada kelas 3 semester 2 saya pindah ke Sekolah Dasar Negeri Cempaka Arum. Saya bersekolah di SD Cempaka Arum sampai lulus, dan saya lulus dengan nilai rata rata UN 7,5.

### Sekolah Menengah Pertama



## Sekolah Menengah Pertama



Saya melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 54 Bandung pada tahun 2017 lebih tepatnya saat saya berusia 12 Tahun, disini saya susah mulai aktif ekstrakurikuler pramuka. Saya sempat mengikuti kegiatan Gladian Pemimpin Regu (DIANPINRU) dan juga mewakili sekolah untuk mengikuti Jambore Nasional. Pada saat mendekati ujian nasional dengan rasa tidak menyangka pandemi "Virus Covid-19" menyebar dimana-mana, hal ini menyebabkan saya lulus dengan tidak mengikuti USBN atau UNBK pada saat itu.

## Sekolah Menengah Atas



Dengan pandemi yang masih berlangsung, saya melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 27 Bandung pada tahun 2020. Dengan sistem pembelajaran yang dilakukan secara daring, saya kurang memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga saya tidak fokus untuk belajar pada saat itu. Pembelajaran tatap muka diberlakukan pada tahun 2022 dengan mematuhi protokol kesehatan. Selang beberapa bulan, pengumuman siswa eligible di umumkan dan saya masuk sebagai siswa eligible, namun saya tidak memanfaatkan status tersebut dengan baik yang akhirnya saya ditolak pada PTN yang saya pilih. Kemudian saya mengikuti UTBK dengan pilihan pertama saya Universitas Padjajaran dengan prodi Statistika dan juga pilihan kedua saya UIN Sunan Gunung Djati dengan prodi Teknik Informatika. Setelah menunggu pengumuman, alhamdulillah saya diterima di pilihan kedua saya yaitu UIN Sunan Gunung Djati dengan prodi Teknik Informatika.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulannya, machine learning memungkinkan komputer untuk belajar dari data dan menghasilkan prediksi atau keputusan tanpa secara eksplisit diprogram. Ini memainkan peran penting di berbagai bidang, meningkatkan efisiensi dan kemampuan sistem untuk menangani kompleksitas data.

#### UCAPAN TERIMA KASIH (10 PT)

Penelitian ini didukung dengan penuh kebaikan hati oleh teman-teman yang sudah membantu dalam mengerjakan project ini. Terima kasih tak terhingga kepada rekan-rekan kami yang telah meluangkan waktu memberikan wawasan dan keahlian yang sangat berharga. Meskipun mungkin terdapat perbedaan interpretasi, kami menghargai kontribusi berharga mereka dalam pengembangan penelitian ini. Semua bantuan dan dukungan mereka telah menjadi pilar penting kesuksesan penelitian ini. Dan saya mau mengucapkan mohon maaf karena project yang saya buat tidak terlalu menjerumus pada cita-cita saya saat ini baru mengerti web.

#### REFERENSI (10 PT)

- [1] HTML and CSS: Design and Build Websites
- [2] Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics
- [3] Head First HTML and CSS: A Learner's Guide to Creating Standards-Based Web Pages
- [4] HTML, CSS & JavaScript Web Publishing in One Hour a Day, Sams Teach Yourself
- [5] Eloquent JavaScript: A Modern Introduction to Programming
- [6] Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment