

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN BLOG SEBAGAI SARANA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN ONLINE DIMASA PANDEMI COVID-19
DI SD NEGERI BOJONGBUBU 1

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

Matakuliah FTI335 Kerja Praktek

Oleh:

TRISNA LUKMAN / 301180003



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG (UNIBBA)

2021

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI
TEKNIK INFORMATIKA
PEMBUATAN BLOG SEBAGAI SARANA BELAJAR ONLINE DIMASA
PANDEMI COVID-19
DI SD NEGERI BOJONGBUBU 1

Oleh:

TRISNA LUKMAN / 301180003

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bandung, 14 Oktober 2021

Koordinator Kerja Praktek

Yusuf Muharam M.Kom

NIK : 04104820003

LEMBAR PENGESAHAN INSTANSI

SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONGBUBU 1

**PEMBUATAN BLOG SEBAGAI SARANA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN ONLINE DIMASA PANDEMI COVID-19
DI SD NEGERI BOJONGBUBU 1**

Oleh:

TRISNA LUKMAN / 301180003

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Kepala Sekolah

Hj. Lilis Halilah S.Pd

NIP. 19620919 198204 2 006

A B S T R A K S I
PEMBUATAN BLOG SEBAGAI SARANA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN ONLINE DIMASA PANDEMI COVID-19
DI SD NEGERI BOJONGBUBU 1

Sekolah dasar negeri Bojongbubu 1 merupakan salah satu instansi pendidikan yang terletak di Kabupaten Bandung tepatnya di Kampung Rancakaso rt 02 rw 03 Desa Padamukti Kecamatan Solokanjeruk. Kerja praktek ini bertujuan untuk membuat suatu wadah yang dapat menampung semua materi yang nantinya akan mempermudah pemberian dan pengaksesan materi dalam pembelajaran daring.

Metodologi yang digunakan untuk pengumpulan data dalam kerja praktek ini adalah mencari dan menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam memperoleh data primer, penulis menggunakan metode Observasi dan Metode Wawancara. Sedangkan dalam memperoleh data Sekunder, penulis menggunakan Metode Studi Pustaka dan Dokumentasi.

Dengan dibuatnya blog sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran serta memuat seluruh materi kelas 1 s/d 6 di SD N Bojongbubu 1, di harapkan akan mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar secara daring karena lebih terpusat.

Kata Kunci : *website, blog, media pembelajaran*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan HidayahNya kepada penulis dalam menyelesaikan seluruh program kerja dan kegiatan serta penyusunan laporan akhir kerja praktik ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW.

Dalam proses penyusunan laporan kerja praktik ini, penulis telah berupaya memenuhi petunjuk teknis serta aturan yang mengacu pada pedoman penyusunan laporan yang terlampir di <https://fti.unibba.ac.id>.

Laporan ini dapat tersusun dengan baik berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam tersusunnya laporan ini, diantaranya:

1. Dekan FTI UNIBBA dan Dosen Pembimbing: Yudi Herdiana, S.T, M.T.
2. Koordinator Kerja Praktek : Yusuf Muharam, M.Kom.
3. Rekan Mahasiswa semester 7 FTI UNIBBA Reguler Sore.
4. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan proposal ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa masih terdapat banyak sekali kekurangan dalam penulisan dan penyusunan laporan ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan untuk kedepannya. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, dan umumnya bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandung, 28 November 2021

Penulis

Trisna Lukman

NIM. 301180003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN INSTANSI	ii
A B S T R A K S I	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	2
I.3 Rumusan Masalah	2
I.4 Batasan Masalah	2
I.5 Tujuan Kerja Praktek	3
I.7 Manfaat kerja Praktek	3
I.7.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
I.7.2 Manfaat Bagi pihak Pengajar	3
I.7.3 Manfaat Bagi Pihak Pelajar	3
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK	4
II.1 Struktur Organisasi	4
II.2 Lingkup Pekerjaan	4
II.3 Deskripsi Pekerjaan	4
II.4 Jadwal Kerja	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
III.1 Teori Penunjang	7
III.1.1 Internet	7
III.1.2 Word Wide Web	9
III.1.3 website (Situs Web).....	11
Jenis-jenis website berdasarkan platform	15

Jenis-jenis website berdasarkan sifat	16
III.1.4 Web Server	17
III.1.5 Blog.....	25
III.1.6 Pembelajaran jarak jauh.....	27
III.2 Peralatan pembuatan blog	29
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	44
IV.1 Input	44
IV.2 Proses	44
IV.2.1 Eksplorasi	44
IV.2.2 Pengembangan Perangkat Lunak.....	50
IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktek.....	54
IV.3 Pencapaian Hasil.....	54
BAB V PENUTUP.....	58
V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan	58
V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek	58
V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktek.....	58
V.2 Kesimpulan dan Saran	59
V.2.1 Kesimpulan Blog Media Pembelajaran	59
V.2.2 Saran Mengenai Blog Media Pembelajaran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	ix
LAMPIRAN A.....	ix

DAFTAR GAMBAR

gambar 1 cara kerja Web server	18
gambar 2 fungsi web server	19
gambar 3 logo Apache	20
gambar 4 logo Apache Tomcat	20
gambar 5 logo Nginx.....	21
gambar 6 logo internet information services (IIS)	22
gambar 7 logo Lighttpd.....	22
gambar 8 logo Caddy	23
gambar 9 logo LiteSpeed	23
gambar 10 logo Glassfish.....	24
gambar 11 logo Cherokee	24
gambar 12 logo Jetty	25
gambar 13 Logo Smartphone Android.....	29
gambar 14 laptop.....	33
gambar 15 Logo email	35
gambar 16 Logo Google Chrome.....	39
gambar 17 Logo Balsamiq	41
gambar 18 Logo PicsArt	43
gambar 19 data Flow Diagram.....	45
gambar 20 Data Flow Diagram User	46
gambar 21 Data Flow Diagram Admin	46
gambar 22 simbol dasar Flowchart	49
gambar 23 Flowchart User	49
gambar 24Flowchart Admin	50
gambar 25 desain tampilan beranda	50
gambar 26 Desain tampilan daftar isi.....	51
gambar 27 Desain tampilan materi perkelas	51
gambar 28 Tampilan beranda.....	55
gambar 29 Tampilan daftar isi	56
gambar 30 Tampilan materi perkelas	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik.....	6
Tabel 2 Spesifikasi Poco M3	31
Tabel 3 Spesifikasi Acer Aspire 4530.....	34

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran disetiap instansi pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting karena kegiatan tersebut dapat melahirkan generasi penerus yang cerdas dan berkualitas untuk membangun negara yang lebih maju di masa mendatang. Demi terlaksananya kegiatan tersebut, tentu saja banyak faktor-faktor pendukung yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan oleh pihak pengajar, maupun oleh pelajar. Diantaranya: fasilitas, biaya yang dikeluarkan, minat, waktu, tenaga dan masih banyak lagi faktor lainnya.

Pemerintahan kita saat ini mendukung sepenuhnya bidang pendidikan dengan bukti nyata bahwa anak-anak sekolah dasar khususnya negeri dapat bersekolah tanpa dipungut biaya. Tentu saja hal itu merupakan kabar yang sangat membahagiakan bagi masyarakat kalangan menengah kebawah yang ingin menyekolahkan anaknya. Kebijakan pemerintah tersebut sudah berjalan dari tahun 2008 sampai sekarang, sehingga para orangtua dapat menyekolahkan anaknya dengan beban yang lebih ringan.

Dari tahun ke tahun, anak-anak sekolah di indonesia dapat fokus belajar dan bermain secara aman dan tentram. Hingga pada pertengahan bulan januari 2020 terdengar kabar bahwa di negara tirai bambu (Cina) sebuah wabah mulai muncul. Dikabarkan sebuah virus baru yang sangat mematikan telah ditemukan dan telah menelan korban jiwa di negara tersebut, tepatnya di kota Wuhan. Dari hari ke hari kabar tentang virus tersebut tidak ada henti-hentinya, bahkan hampir seluruh warga di sana rentan tertular. Tidak lama setelah kabar tersebut, ternyata penyebaran virus ini diluar dugaan, dengan sangat cepat hampir semua negara terinfeksi termasuk negara Indonesia. Akibatnya seluruh aktifitas mengalami gangguan mulai dari sektor industri, pertanian, perdagangan bahkan sektor pendidikan juga terkena dampak dari virus tersebut.

Pihak pemerintah tentu saja tidak tinggal diam, karena penyebaran virus di wilayah negara kita yang terus meningkat setiap harinya. Sehingga munculah aturan PSBB (pembatasan sosial berskala besar) yang bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Dampak peraturan tersebut sangat besar terhadap bidang pendidikan sehingga kegiatan pembelajaran secara luring (tatap muka) diseluruh instansi pendidikan yang ada di Indonesiamengalami hambatan karena beralih metode menjadi pembelajaran secara daring (online). Khususnya di tempat Kerja Praktik ditemukan bahwa siswa menjadi kurang fokus terhadap pembelajaran, karena siswa tidak bisa mengakses pelajaran secara daring (online) dengan lengkap, serta pihak pendidik (guru) tidak bisa menyampaikan materi pelajaran secara maksimal.

I.2 Lingkup

Lingkup materi kerja praktek yang dilaksanakan di SD N Bojongbubu 1 adalah pembuatan blog sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran secara daring (online) yang di dalamnya memuat Buku digital Tematik yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di tempat kerja praktik.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis membuat rumusan masalah yang diantaranya:

1. Bagaimana supaya siswa bisa fokus terhadap pembelajaran,
2. Bagaimana siswa bisa mengakses materi pelajaran secara online,
3. Bagaimana guru bisa menyampaikan pelajaran secara online

I.4 Batasan Masalah

- Pada kerja praktek ini penulis akan membuat blog.
- Blog yang dibuat hanya dengan blog gratis yaitu blogspot.
- Tidak menggunakan database.
- Hanya menampilkan (memuat) buku digital Tematik dari kelas 1 s/d 6
- Penulis tidak terlibat dalam pemberian materi pembelajaran.

I.5 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek ini tidak lain untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran secara online di SD N Bojongbubu 1. Rencana pembuatan blog sebagai wadah yang dapat menampung semua materi pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat serta meringankan beban baik bagi pengajar maupun para pelajar itu sendiri. Diantaranya:

- Proses pengaksesan materi lebih mudah dan terpusat.
- Dapat di pergunakan secara terus-menerus.

I.7 Manfaat kerja Praktek

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka kerja praktek ini dimaksudkan supaya penulis dapat mencari solusi yang dapat membantu proses pembelajaran di lingkungan SD Negeri Bojongbubu 1.

I.7.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
- Menambah wawasan dalam berfikir.
- Meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab dalam bekerja.
- Dapat mengetahui perbedaan antara ilmu dan teori yang diperoleh selama perkuliahan dengan praktek di lapangan.

I.7.2 Manfaat Bagi pihak Pengajar

- Tidak direpotkan lagi dalam pemberian materi untuk tahun ajaran berikutnya.
- Pengajar dapat lebih fokus dalam pemberian soal latihan dan tugas.

I.7.3 Manfaat Bagi Pihak Pelajar

- Berkurangnya rasa khawatir akan tertinggalnya materi pembelajaran.
- Pengaksesan materi dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

II.1 Struktur Organisasi

Berdasarkan peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar Bab I Pasal 2 yang berbunyi pendidikan dasar merupakan pendidikan sembilan tahun, terdiri atas program pendidikan enam tahun di Sekolah Dasar dan program pendidikan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama. Sekolah Dasar Negeri Bojongbubu 1 adalah salah satu sekolah yang telah lama berdiri di Desa Padamukti Kecamatan Solokanjeruk Kabupaten Bandung. Sekolah ini telah melahirkan banyak generasi penerus bangsa sejak pertama kali didirikan sampai sekarang. Dalam pelaksanaan kerja praktik, diperoleh bimbingan secara langsung dari Ibu Hj. Lilis Halilah S. Pd. Yang menjabat sebagai Kepala Sekolah.

Adapun visi dan misi dari SDN Bojongbubu 1 adalah sebagai berikut:

Visi : “Terwujudnya sekolah yang aman, berbudi pekerti luhur serta memiliki karakter yang kuat”.

Misi :

- 1) Mewujudkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Menerapkan nilai-nilai Pancasila.
- 3) Mewujudkan nilai-nilai moral, budi pekerti dalam pikiran, perkataan, perbuatan, dan menanamkan budaya 5R

II.2 Lingkup Pekerjaan

dalam pelaksanaannya, peserta kerja praktik lebih fokus terhadap pembuatan blog sebagai media yang dapat menampung seluruh materi yang akan diberikan oleh para pengajar kepada semua siswa dari kelas 1 sampai kelas 6

II.3 Deskripsi Pekerjaan

secara garis besar, kegiatan yang dilakukan selama kerja praktik dapat dibagi dalam beberapa tahap, diantaranya:

1. Ekplorasi

Mencari informasi dengan wawancara dan studi pustaka

2. Rancang bangun aplikasi

Pembuatan aplikasi yang dibagi menjadi beberapa tahap:

- Analisis kebutuhan dalam pembuatan blog
- Perancangan prototype
- Implementasi prototype
- Pengujian aplikasi

3. Pelaporan

- Pelaporan dilakukan melalui pembuatan laporan kerja praktik

II.4 Jadwal Kerja

Secara umum, kegiatan yang dilakukan selama kerja praktik yang dilakukan di SD N Bojongbubu 1 sejak tanggal 1 November 2021. Adalah sebagai berikut:

1. Minggu pertama:

- Pengenalan lingkungan kerja
- Wawancara perihal kurikulum
- Pencarian materi yang sesuai dengan kurikulum

2. Minggu kedua:

- Pembuatan Email
- Perancangan prototype tampilan web (blog) yang akan digunakan
- Implementasi prototype yang telah dirancang

3. Minggu ketiga:

- Pengujian dan modifikasi tampilan antarmuka web(blog)
- Modifikasi menu web (blog)

4. Minggu keempat:

- Upload materi sesuai kurikulum
- Modifikasi menu dan submenu web (blog)

5. Minggu kelima:

- Input materi secara bertahap diblog yang dapat di unduh oleh siswa

6. Minggu keenam:

- Input materi secara bertahap diblog yang dapat di unduh oleh siswa
- Penyusunan laporan awal

No	Uraian	November					
		Minggu ke					
		1	2	3	4	5	6
1	Persiapan dan perencanaan						
2	Observasi lapangan						
3	Pengumpulan data						
4	Rancang bangun aplikasi						
5	Penyusunan laporan						

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik

BAB III LANDASAN TEORI

III.1 Teori Penunjang

III.1.1 Internet

Internet adalah sebuah jaringan perangkat yang dapat memungkinkan pengguna untuk dapat mengirim email ke para pengguna lain serta dapat mengobrol secara online(website, 2021). Internet atau inter-network secara harfiah mengandung arti sebagai jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian. Jaringan internet juga didefinisikan sebagai jaringan komputer yang mampu menghubungkan beberapa komputer bahkan komputer diseluruh dunia sehingga berbagai bentuk informasi dapat diakses secara instan dan global.

Sejalan dengan perkembangan internet, banyak sekali aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Contohnya seperti *e-Commerce*, *e-Banking*, *e-Learning* dan lain sebagainya. *E-Learning* merupakan bentuk pemanfaatan teknologi informasi dibidang pendidikan serta transformasi proses belajar mengajar di instansi pendidikan dalam bentuk digital yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet. Untuk menghubungkan beberapa komputer yang dapat menjadi sebuah jaringan membutuhkan alat atau media penghubung yang bernama TCP / IP, media penghubung ini merupakan sebuah protokol yang mengidentifikasi komputer atau perangkat keras lainnya yang terhubung ke dalam sebuah jaringan. TCP/IP mempunyai metode mengidentifikasi dengan menggunakan penomoran yang dinamakan nomor IP/IP address (*Internet Protocol Address*)(Tubagus, 2018).

Internet bukan hanya terbatas pada aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa perangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara. Dengan kemampuannya dapat dikatakan bahwa internet merupakan suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Prinsip kerja internet yaitu sebuah komputer lain dalam sebuah jaringan yang disebut *network*. Jaringan komputer juga dapat saling terhubung membentuk sebuah jaringan yang kompleks yaitu internet. Mereka terhubung baik melalui kabel, saluran telepon, serat optik, frekuensi saluran

handphone serta media apa saja yang mungkin dialiri data (Raharjo,2008). Menurut Suharno Widi Nugroho (2006), komputer dapat terhubung ke internet dengan memanfaatkan layanan dari perusahaan penyedia akses internet, yang disebut dengan *ISP (Internet Service Provider)*. Dengan adanya *ISP*, komputer dapat berhubungan dan bertukar data dengan komputer lain di seluruh dunia. Dari beberapa pendapat tentang definisi internet seperti yang dibahas di atas maka yang disebut dengan internet adalah sebuah media yang berfungsi untuk mendistribusikan berbagai jenis informasi ke seluruh penjuru dunia dalam sebuah digital melalui jaringan komputer sehingga dengan mudah dapat diakses secara cepat oleh seluruh penduduk dunia.

Menurut Hariningsih, terdapat 3 fungsi utama dari TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*) sebagai berikut:

1. Elektronik Mail/ e-mail/ Messaging

Elektronik mail atau surat elektronik adalah fasilitas yang paling sering digunakan di internet. Dengan fasilitas ini seseorang dapat membuat dan mengirimkan pesan tertulis kepada seseorang atau sekelompok orang yang juga terdaftar di internet.

2. Remote Login

Dengan fasilitas ini, seseorang dapat mengakses program/ aplikasi di komputer lain. Contohnya seseorang peserta didik di sekolah A dapat menjalankan aplikasi komputer yang terdapat di sekolah B tanpa harus Datang ke sekolah B. Apabila komputer yang terdapat di sekolah A dan B berhubungan menggunakan TCP/ IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*)

3. File Transfer

Fasilitas ini memungkinkan terjadinya pengiriman file dari satu komputer ke komputer lain. Sebuah file dapat berupa dokumen, grafik, program komputer dan bahkan video maupun suara yang terekam secara digital.

III.1.2 Word Wide Web

Istilah WWW pertamakali ditemukan oleh Tim Berners Lee, pada tahun 1991. Pada perkembangannya, world wide web telah melewati sejarah yang cukup panjang hingga saat ini(Prawiro, 2018a). Berikut penjelasannya:

- Tahun 1989; Tim Berners Lee pertamakali mengungkapkan idenya membuat sebuah protokol di internet yang berfungsi sebagai sistem distribusi informasi.
- Tahun 1990; Tim Beners Lee menemukan tiga teknologi dasar yang menjadi basis website, yaitu HTML (Hypertext Markup Language), URL (Uniform Resource Identifier), dan HTTP (Hypertext Transfer Protocol).
- Tahun 1991; Tim Berners Lee menemukan World Wide Web (WWW) yang berawal dari kebutuhan untuk menyusun arsip dari riset-riset miliknya.
- Tahun 1993; Marc Andersen dan timnya dari NCSA menciptakan web browser yang diberi nama mosaic dan berbasis grafik untuk OS X-windows.
- Tahun 1994; Andersen bekerjasama dengan Jim Clark membuat Netspace yang kemudian menggantikan ketenaran mosaic sebagai web browser.
- Tahun 1995; ada sekitar 300 000 website di internet dimana pada tahun sebelumnya hanya 50 website.
- Tahun 2009; Tim Berners Lee mendirikan world wibe Foundation, dimana tujuannya adalah untuk membagikan open web kepada masyarakat dunia.

Secara umum pengertian WWW adalah kumpulan sumber daya internet (seperti FTP,telnet,Usenet), teks hyperlink, file audio, dan video serta situs jarak jauh yang dapat diakses dan dicari oleh browser berdasarkan standar seperti HTTP dan TCP/IP(Qwords, 2020). WWW atau world wide web merupakan suatu ruang informasi di internet yang digunakan oleh pengenali global yang disebut dengan pengidentifikasi sumber ragam / URI untuk mengenali sumber daya berguna. World Wide Web berisi kumpulan peladen web dari berbagai negara yang menyediakan informasi dan data yang bisa digunakan bersama(Prawiro, 2018a). Pengertian World Wide Web menurut para ahli diantaranya:

1. MCLeod (Pearson)

Pengertian WWW menurut MCLeod adalah informasi yang dapat diakses melalui internet dimana berbagai dokumen hypermedia/ file-file komputer disimpan dan kemudiandiambil dengan cara-cara yang menggunakan metode penentuan alamat yang unik.

2. V. Djong

Definisi WWW menurut V. Djong adalah fasilitas di internet untuk layanan website yang menggunakan protokol http, sering kita lihat sebuah nama domain ditulis secara lengkap, misalnya www.google.co.id.

3. Akbar Kaelola

Pengertian www menurut akbar Kaelole adalah media bagi manusia dalam kegiatan berbagi dokumen, gambar, film, musik dan informasi, serta menjual barang dan jasa di internet.

4. Lisa Kuswayatno

Pengertian WWW/ World Wide Web menurut Lisa Kuswayatno adalah suatu layanan internet dengan menggunakan konsep hypertext antar dokumen yang saling berkaitan.

5. Yuhefizar

Definisi WWW menurut Yuhefizar adalah metode untuk menampilkan informasi di internet yang dapat diakses melalui sebuah peladen/ browser.

6. F. Budi Hardiman

Menurut F. Budi Hardiman, pengertian World Wide Web adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh.

Jadi secara keseluruhan pengertian WWW secara singkat yakni, WWW layaknya buku elektronik besar yang halamannya disimpan di beberapa server dari seluruh dunia(Qwords, 2020).

World Wide Web mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

- Web Mail Service
- Search Engine
- Web Hosting
- Portal

III.1.3 website (Situs Web)

- **Sejarah Website**

Website pertamakali ditemukan oleh Sir Tymotheny John “Tim” Berners-Lee, sedangkan website yang tersambung dengan jaringan pertamakali muncul pada tahun 1991. Maksud dari Tim ketika membuat website adalah untuk mempermudah tukar-menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat dia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat dimana Tim bekerja) menginformasikan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Sebuah website bisa berupa hasil kerja dari perorangan atau individu, atau menunjukkan kepemilikan dari sebuah organisasi, perusahaan, dan biasanya website itu menunjukkan beberapa topik khusus atau kepentingan tertentu. Sebuah website bisa berisi hyperlink yang menghubungkan ke website lain, jadi kadangkala perbedaan antara website yang dibuat oleh individu dengan website yang dibuat oleh organisasi bisnis bisa saja tidak sama(pakdosen, 2022).

Kini website ditulis secara dinamik dan dikonversikan menjadi HTML, kemudian diakses melalui program software atau disebut sebagai web browser. Halaman web ini bisa diakses melalui perangkat komputer/ laptop, PDA, telepon seluler yang terhubung dengan internet(fastwork, 2018).

- **Pengertian Website**

Website atau web merupakan suatu dokumen berupa sekumpulan halaman yang berisi berbagai informasi berbentuk digital. Informasi tersebut bisa berupa teks, gambar, animasi, video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui internet dan dapat diakses oleh banyak orang di seluruh dunia selama terkoneksi dengan internet(Syahid, 2022). Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Secara terminologi, website merupakan suatu kumpulan dari halaman-halaman situs, dan terangkum dalam domain atau subdomain.website ini berada di dalam world wide web atau biasa disebut sebagai WWW di internet(fastwork, 2018). Berikut ini adalah pengertian website menurut para ahli, diantaranya:

- Abdullah (2015: 1)

Menurut Abdullah, website artinya adalah kumpulan-kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang di dalamnya berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa gambar, video, audio, teks dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

- Gregorius (2000: 30)

Menurut Gregorius, website artinya adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya juga saling terkait. Adapun web ini terdiri dari beberapa unsur yakni diantaranya adalah page atau halaman serta kumpulan halaman yang dinamakan homepage.

- Jasmadi

Jasmadi mengatakan bahwa website merupakan sekumpulan halaman web beserta file-file pendukungnya, seperti gambar, video, teks dan file digital lainnya yang diletakan di web server yang biasanya diakses melalui internet.

- Hakim Lukmanul (20004)

Menurut Hakim Lukmanul, website merupakan salah satu dari sekian fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal dan juga jarak jauh. Adapun dokumen pada website disebut dengan web page dan link. Dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hypertext), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia.

- Yuherfizar

Website merupakan metode untuk menampilkan informasi di internet, berupa gambar, video, teks dan suara maupun interaktif yang menghubungkan (link) dari dokumen satu dengan dokumen lainnya (hypertext) yang bisa diakses melalui browser.

- Feri Indrayudha

Menurut Feri Indrayudha, website merupakan sebuah program yang di dalamnya memuat video, film, gambar, suara maupun musik yang ditampilkan di internet.

- Boone (Thomson)

Boone mengatakan bahwa website merupakan koleksi sumber informasi grafis yang kaya akan sumber daya yang mana saling berhubungan satu sama lain di internet.

- Ali Zaki dan Smitdev Community

Menurut Ali Zaki dan Smitdev Community, website merupakan beberapa kumpulan dari halaman web yang terdapat pada satu domain, yang terdiri dari 2 bahkan lebih yang berada di halaman web.

- Haer Talib

Haer Talib mengatakan bahwa website adalah tempat di internet yang memiliki nama serta alamat.

- Suwanto raharjo, S.Si, M.Kom

Menurut Suwanto Raharjo, S.Si, M.Kom, website merupakan salah satu dari internet yang paling banyak digunakan jika dibandingkan dengan layanan lain seperti News atau bahkan email.

- Sukarno dan Hianoto

Menurut Sukarno dan Hianoto, website merupakan aset bagi pemiliknya sama seperti halnya rumah, yang mana saat ini mulai lumrah di perjual belikan.

- **Jenis-Jenis Website**

Terdapat berbagai jenis website di internet dan dapat dipecah ke dalam beberapa kategori, diantaranya berdasarkan fungsi, platform, dan sifatnya(Hoster, 2019).

Jenis-jenis website berdasarkan fungsi

a. Blog atau Website Pribadi

Sejak awal tahun 2000-an, blog menjadi trend baru sebagai jurnal pribadi yang bisa dikelola dan diakses secara online. biasanya pembuat blog menuliskan pengalaman pribadi, opini, atau kisah perjalanan sebagai bahan postingan di blognya.

b. Ecommerce / Toko Online

Ecommerce merupakan website yang dimanfaatkan untuk berjualan atau lebih umum di sebut toko online. Meskipun sudah berjualan di

market place atau media sosial, kita tetap memerlukan website. Seperti halnya di dunia nyata, website juga dapat difungsikan sebagai “toko” di dunia maya.

c. Website Perusahaan

Jika perusahaan tidak melakukan transaksi secara online, anda juga perlu memiliki website resmi perusahaan agar calon konsumen bisa menemukan informasi resmi tentang perusahaan dari websitenya. Dengan begitu, kepercayaan konsumen terhadap perusahaan akan meningkat karena mereka bisa menemukan informasi resmi yang dibutuhkan melalui mesin pencarian.

d. Blog (Content Marketing)

Selain digunakan sebagai jurnal pribadi, blog juga dapat digunakan sebagai alat content marketing kita dapat mendatangkan trafik ke website toko online atau website perusahaan melalui blog.

Kita dapat membuat content atau artikel menggunakan kata kunci yang sering digunakan oleh calon customer. Misalnya, kita menjual sepatu kulit, maka kita bisa menulis artikel di blog content marketing dengan kata kunci “cara merawat sepatu kulit” atau “sepatu kulit terbaik”..

e. Organisasi atau Instansi Pemerintah

Website juga dapat dimanfaatkan sebagai laman resmi organisasi. Hal ini bertujuan agar masyarakat bisa mengakses informasi terbaru tentang kegiatan organisasi dengan mudah. Biasanya website organisasi menggunakan domain .org atau .or.id. sedangkan website instansi pemerintah menggunakan domain .go.id.

f. Media Sharing

Jenis website ini berguna untuk berbagi media baik gambar, file musik, hingga video. User dapat upload ke situs tersebut dan dapat dilihat oleh pengguna lainnya. Contoh website jenis ini adalah soundcloud, youtube, dan berbagai web stock photo.

g. Komunitas Online

Website juga dapat dimanfaatkan sebagai komunitas online. Terdapat berbagai komunitas online di internet dengan berbagai macam topik. Biasanya satu website komunitas online hanya membahas tentang satu

topik tertentu saja. Pada website komunitas online ini, pengunjung bisa mendapatkan informasi terbaru, tips, atau tutorial dari satu atau beberapa topik tertentu. Misalnya, para penggemar game mempunyai komunitas online yang membahas tentang game favoritnya. Atau para penggemar buku mempunyai komunitasnya tersendiri, serta masih banyak lagi komunitas yang lainnya sesuai dengan minat masing-masing.

h. Website Berita

Website berita merupakan website yang bertujuan untuk menyebarkan berita, jenis website ini tentunya sangat familiar bagi para pengguna internet. Di era serba digital, portal berita online berhasil menggeser bentuk media lain sebagai sumber informasi. Salah satu contoh website portal berita terkenal adalah *inews*.

Jenis-jenis website berdasarkan platform

Terdapat beberapa metode dalam pembuatan website, diantaranya menggunakan CMS, website builder, atau kode (HTML dan CSS).

1. CMS

Metode pertama adalah cara yang paling populer, yaitu menggunakan Content Management System (CMS). CMS adalah perangkat lunak atau sistem yang digunakan untuk membuat dan mengatur konten digital. Kita bisa membuat website dengan cepat dan mudah menggunakan CMS.

Terdapat beberapa CMS yang sering digunakan oleh para pembuat website diantaranya adalah Wordpress, Blogger, dan lain sebagainya. Meskipun membuat website dengan CMS termasuk mudah, akan tetapi kita tetap harus mempelajari cara penggunaannya. Masing-masing CMS mempunyai cara kerja yang berbeda.

2. Website Builder

Website builder adalah platform yang membantu kita membuat website dengan cepat, tanpa perlu memahami coding atau kemampuan desain sama sekali. Website builder sangat cocok untuk anda yang ingin membuat website dalam waktu singkat, tidak memerlukan kemampuan teknis ataupun tidak memiliki waktu untuk mempelajari cara

pembuatan website. Beberapa contoh website builder populer adalah Wix, Site Builder, dan Weebly.

Kelebihan dari website builder adalah pengguna mendapatkan paket lengkap membuat website dari mulai hosting, domain, hingga pilihan template. Pengguna hanya perlu mengganti konten sesuai yang diinginkan dan bisa dibantu oleh layanan support dari penyedia website builder.

3. HTML dan CSS

Jenis website berdasarkan platform yang terakhir adalah website yang menggunakan HTML dan CSS. Website statis biasanya menggunakan metode ini. Metode ini sangat memerlukan pengetahuan serta keterampilan tentang coding dan pemrograman menggunakan HTML dan CSS. Kita bisa membuat kode untuk membuat website dengan bantuan software seperti Notepad++, Sublime Text, dan lain sebagainya.

Jenis-jenis website berdasarkan sifat

1. Website Statis

Secara sederhana, website statis dapat didefinisikan sebagai website yang kontennya konstan atau tidak berubah. Setiap laman dibuat dengan kode HTML dan menunjukkan informasi yang sama kepada setiap pengunjung. Hanya webmaster atau developer yang bisa melakukan update pada konten website statis ini.

Pada umumnya website statis dibuat dengan menggunakan HTML dan CSS oleh developer yang memahami pemrograman dan coding. Atau kita juga bisa menggunakan generator website statis seperti Jekyll, Hexo, atau Hugo.

Dikarenakan website statis tidak membutuhkan update konten secara berkala, maka website statis tidak memerlukan database. Biasanya website statis digunakan untuk membuat website perusahaan yang hanya perlu memberikan informasi-informasi dasar seperti alamat, kontak, dan sejarah perusahaan.

2. Website Dinamis

Website dinamis adalah website yang kontennya selalu diupdate secara berkala. Kebanyakan website bersifat dinamis karena lebih mudah dikelola dibandingkan website statis. Website dinamis menampilkan kontennya dari database yang biasanya hanya bisa diakses oleh webmaster atau developer. Meskipun demikian, website dinamis memungkinkan untuk memiliki beberapa user yang dapat melakukan update konten website tanpa mengganggu desain web itu sendiri.

3. Website Interaktif

Website interaktif merupakan suatu website yang diperuntukkan untuk berhubungan dengan orang lain secara online. Pengguna website jenis ini umumnya komunitas ataupun pengguna internet aktif.

III.1.4 Web Server

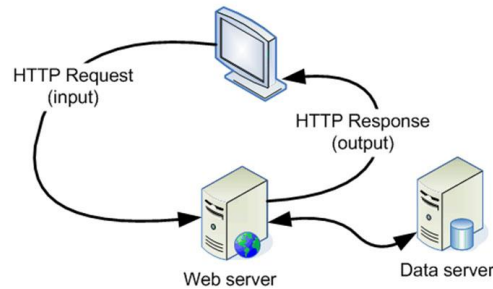
a. Sejarah dan Pengertian Web Server

Web server pertama berasal dari benua Eropa, banyak tidak mengetahui bahwa awal mula diciptakannya web server bukan untuk keperluan website atau server melainkan untuk keperluan pembuatan nuklir. Sudah kita ketahui sebelumnya bahwa internet berkembang sejak puluhan tahun yang lalu. Namun server baru muncul pada tahun 1990. Pada saat proyek pembuatan nuklir, web server pertama kali dikembangkan bernama CERN. Dari usulan CERN maka teknologi ini dibuat dalam sebuah server yang diberi nama NEXT. NEXT merupakan sebuah perusahaan yang dibangun oleh pendiri Apple yaitu Steve Jobs. Berawal dari teknologi tersebut, hingga kini muncul word wide web atau WWW (Sulthon, 2022).

Web server merupakan sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web melalui protokol HTTP atau HTTPS. Web server bertugas mengelola halaman-halaman web dan dokumen-dokumen lainnya. Dengan kata lain web server adalah pusat kontrol yang berfungsi untuk memproses permintaan yang diterima dari browser. Layanan ini juga bisa merujuk sebagai software atau hardware (Intermedia, 2020). Web server dapat juga diartikan sebagai program komputer yang mendistribusikan halaman web pada saat diminta atau di akses, dengan tujuan utamanya yaitu untuk

menyimpan, memproses dan mengirimkan halaman web kepada pengguna(Lararenjana, 2021).

b. Cara Kerja Web Server



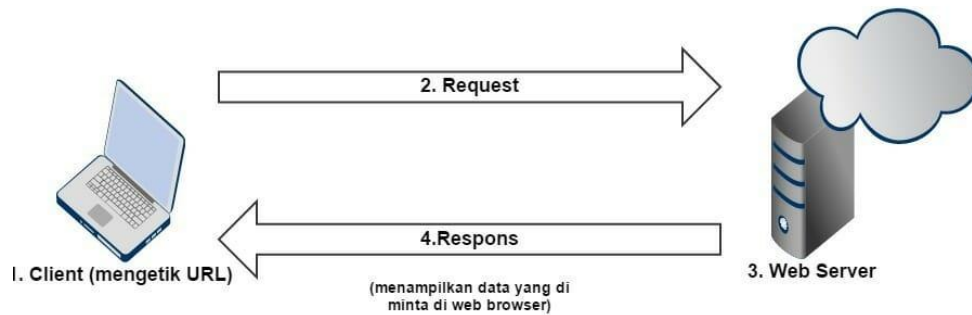
gambar 1 cara kerja Web server

sumber: idcloudhost.com

Cara kerja webserver adalah menerima dan memberikan layanan. Flow webserver adalah user melakukan permintaan melalui browser terhadap server (HTTP Request), kemudian server menerima request dan memprosesnya menjadi halaman situs web (HTTP Response). Jadi web server bisa diibaratkan sebagai pelayan, pengguna bisa bebas meminta layanan sesuai ketentuan dan pelayanan memproses permintaan pengguna untuk diberikan hasilnya. menurut goldenfast network, ketika kita membuka browser, setidaknya ada empat tahapan hingga halaman web dapat ditampilkan(network, 2020):

- 1) Pengguna menuliskan nama domain, di kolom URL browser pengguna. kemudian browser mendapatkan IP address domain tersebut dengan mencarinya di cache atau memintanya ke DNS server.
- 2) Browser kemudian terhubung ke web server dan mengirimkan request file web (yang diminta pengguna) melalui protokol HTTP.
- 3) Web server menerima request tersebut dan meresponnya dengan mengirimkan file web yang diminta melalui protokol HTTP. Namun jika file tersebut tidak tersedia, web server akan merespon dengan kode error 404.
- 4) Browser menerima file atau kode error dari web server dan menampilkannya kepada clients.

c. Fungsi Web Server



gambar 2 fungsi web server

Sumber: indoworx.com

Jika berbicara mengenai fungsi, web server memiliki peran dalam proses berbagai data yang diminta oleh web browser kemudian akan diberikan hasil atau jawaban berupa dokumen, video, foto, atau berbagai bentuk file lainnya. Webserver bisa berfungsi sebagai hardware dan software, yaitu apabila sebagai hardware maka web server akan berperan dalam penyimpanan data dalam beragam bentuk. Diantaranya seperti Javascript, CSS, HTML, gambar, dokumen, foto, dan video. Lain halnya apabila web server berfungsi sebagai software, maka akan berperan dalam mengatur dan juga memproses segala aktivitas permintaan yang diterima dan dibaca pada halaman browser(Luthfi, 2020). Web server merupakan penghubung antara server dan browser, namun dalam penggunaannya diperluas lagi sebagai tempat penyimpanan data dan sebagai perangkat untuk menjalankan sejumlah aplikasi untuk kepentingan bisnis (Sulthon, 2022).

d. Jenis-jenis Web Server

Web server ternyata bukan hanya satu jenis saja, melainkan ada beraneka ragam dengan berbagai trademark, akan tetapi fungsinya tetap sama yaitu memproses data-data dari klient dan mengkonversinya menjadi dokumen HTML(Abadi, 2018). Berikut ini adalah jenis-jenis web server:

1) Apache HTTP Server

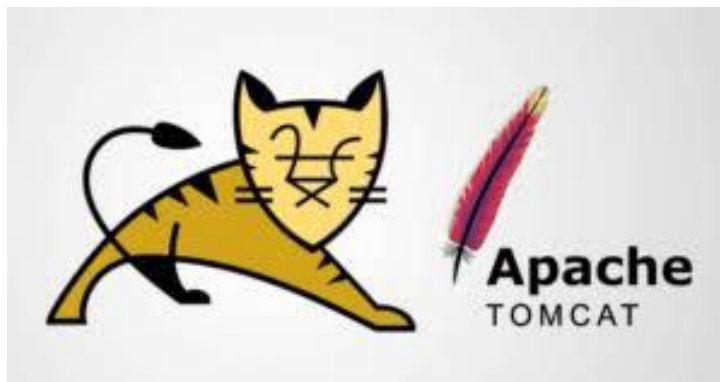


gambar 3 logo Apache

Sumber: imdoworx.com

Apache HTTP dikembangkan oleh Apache sebagai usaha untuk membangun server HTTP Open Source yang dapat digunakan untuk sistem operasi modern seperti UNIX dan windows. Tujuannya adalah memberikan sebuah keamanan, efisien, dan ekstensibilitas bagi pengembang aplikasi, serta kompatibel dengan standar baku HTTP saat ini. Apache sendiri memiliki beberapa macam dukungan seperti kontrol akses, PHP, dan SSL. Web server ini termasuk dalam kategori freeware, sekaligus dapat beroperasi di berbagai sistem operasi komputer maupun mobile.

2) Apache Tomcat



gambar 4 logo Apache Tomcat

Sumber: holamisspanic.wixsite.com

Web server yang satu ini dikhususkan untuk keluarga besar Java. Pengguna Java servlet atau Java Server Pages pasti mengenal web server yang satu ini. Apache Tomcat menjadi salah satu web server bawaan pada Netbeans. Tidak hanya itu, Tomcat biasanya disertakan bersama Glassfish yang juga merupakan web server untuk keluarga Java.

Apache Tomcat merupakan web server open source yang diperuntukkan Java Servlet, Java Server Page, Java Expression Language, dan Java WebSocket. Semua dukungan teknologi tersebut diawasi oleh Java Community Process. Apache Tomcat sudah mentenagai berbagai aplikasi web yang mempunyai skala besar dan konkurensi banyak dari berbagai industri dan organisasi. Apache Tomcat ini berada dibawah kendali Apache Software Foundation dalam kelangsungan hidupnya.

3) Nginx



gambar 5 logo Nginx

Sumber: ezy.co.id

Nginx (dibaca engine X) merupakan salah satu web server selain Apache yang ternyata juga menggunakan lisensi open source. Selain itu, Nginx bisa dikaitkan sebagai salah satu web server yang menjadi saingan dari Apache. Adapun kelebihan Nginx yang tidak dapat dilakukan oleh web server lain, yakni adalah dapat menangani kebutuhan web server dengan trafik yang sangat tinggi, sekaligus mengedepankan performa, kemudahan, dan kecepatan. Hal itulah yang menjadi keunggulan Nginx. Berikut ini adalah kelebihan yang diunggulkan oleh Nginx:

- **Arsitektur Event-Based:** Apache menggunakan process based, sedangkan Nginx menggunakan arsitektur event-based sehingga dinilai lebih mampu meminimalkan thread untuk memproses permintaan dari klien.
- **Kinerja Luar Biasa:** Nginx sengaja didesain oleh pengembangnya untuk dapat menangani banyak permintaan dari klien, bahkan dapat menangani hingga sepuluh juta permintaan setiap harinya.

- Kaya Akan Fitur: Nginx menyediakan berbagai macam fitur yang umumnya banyak dicari. Adapun fitur tersebut seperti static file serving, virtual hosts, reverse proxying, access control, URL rewriting, dan lain sebagainya.

4) IIS (Internet Information Services)



gambar 6 logo internet information services (IIS)

Sumber: indoworx.com

Windows versi lama, seperti windows 2000 dan windows 2003 pada umumnya menggunakan web server berjenis IIS. Web server IIS ternyata didukung banyak macam fitur dan komponen seperti TCP/IP, DNS, hingga software untuk membuat situs web. Dan hebatnya, IIS merupakan satu-satunya web server yang mendukung platform .NET dari Windows. Meskipun demikian, sayangnya IIS merupakan web server yang berbayar, dan rumornya juga mengatakan bahwa web server ini mudah diserang oleh para hacker.

5) Lighttpd



gambar 7 logo Lighttpd

Sumber: indoworx.com

Lighttpd (dibaca Lightly) merupakan web server open source yang hanya dapat bekerja pada komputer yang menggunakan sistem operasi linux dan Unix beserta turunannya. Keunggulan Lighttpd yang membedakan dari web server

lainnya yaitu mampu mengatur CPU load yang dinilai lebih efisien, serta memiliki fitur lainnya seperti SCGI, FastCGI, output-Compression dan URL-Writing.

6) Caddy



gambar 8 logo Caddy

Sumber: caddyserver.com

Sebuah proyek yang dikembangkan oleh Matt Holt ini bernama Caddy. Caddy menjanjikan penggunaanya bahwa Caddy diperuntukkan bagi designer, blogger, dan web developer. Dengan konfigurasi yang lebih humanis, Caddy mendukung berbagai protokol dan teknologi baru seperti HTTPS, HTTP/2, IPV6, Markdown, Websocket, FastCGI, Multicore, Logging, Headers, Reverse Proxy, Clean URL, Virtual Host, dan lain sebagainya.

7) LiteSpeed



gambar 9 logo LiteSpeed

Sumber: ezy.co.id

liteSpeed merupakan web server yang dikembangkan oleh LiteSpeed Technologies sejak 2013. Selain memiliki edisi open source, LiteSpeed juga sangat mendukung HTTP/2 yang saat ini mulai banyak digunakan oleh penyedia web hosting. Serta tidak tanggung-tanggung, LiteSpeed mengklaim dirinya sebagai pengganti penuh untuk Apache HTTPd.

LiteSpeed menjanjikan penggunaanya bahwa web server ini merupakan Apache Compatible, meningkatkan performa dan stabilitas, meningkatkan keamanan server, mengurangi biaya hardware dan support, serta meningkatkan keuntungan.

8) Glassfish



gambar 10 logo Glassfish

Sumber: javadevchannel.com

Web server ini merupakan teman satu IDE dengan Apache Tomcat pada Netbeans. Glassfish mengklaim dirinya sebagai web server pertama untuk aplikasi Java EE 7 di dunia. Yang tentunya web server ini di sediakan untuk pengguna Java.

Glassfish memiliki beberapa fitur, seperti bagian inti yang ringan dan ekstensibel memiliki web container, halaman administrasi untuk konfigurasi dan manajemen yang mudah digunakan, mendukung high availability clustering, serta mendukung load balancing.

9) Cherokee



gambar 11 logo Cherokee

Sumber: gulshan.beejan.com

Cherokee merupakan web server yang dikembangkan oleh Alvaro Lopez Ortega sejak tahun 2001. Cherokee adalah salah satu web server open source yang memiliki fitur inovatif, kaya, cepat, dan mudah dikonfigurasi. Selain itu

didesain juga untuk generasi aplikasi web berikutnya yang menangani konkurensi tinggi.

Beberapa fitur yang dimiliki oleh Cherokee adalah:

- Halaman Cherokee Admin yang mempermudah manajemen web server berjalan diatas Linux, OSX, Solaris, dan BSD.
- Mendukung FastCGI, SCGI, PHP, UWSGI, SSI, CGI, LDAP, TLS/SSL, HTTP Proxy, Video streaming, content caching dan lainnya.

10) Jetty



gambar 12 logo Jetty

Sumber: ezy.co.id

Tidak hanya Glassfish dan Apache Tomcat, dunia Java pun memiliki sebuah web server yang telah berdiri lama sejak 1995 yaitu web server yang diberi nama Jetty. Sebuah web server yang saat ini dikelola oleh Eclipse Foundation. Jetty menyediakan web server dan Javax.servlet container plus mendukung HTTP/2, websocket, OSGI, JMX, JNDI, JAAS, dan integritas lainnya. Komponen-komponen tersebut semuanya open source srta dapat digunakan untuk tujuan komersial.

Jetty digunakan secara luas diberbagai proyek dan produk, baik development maupun production. Jetty dapat digunakan di dalam device, aplikasi, framework, ataupun cluster.

III.1.5 Blog

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi serta dengan perkembangan zaman yang sangat cepat, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya pengaruh pada kehidupan manusia terutama pada aktifitas sehari-hari dengan menggunakan teknologi(Syafnur and Nofitri, 2019). Blog merupakan sebuah media yang digunakan untuk mem-posting berita, informasi, video berbasis

website. Jenis blog yang ada saat ini yaitu yang berbayar atau yang bebas biaya seperti Blogspot, Wordpress dan lain-lain. Saat ini, pengguna blog berjumlah banyak. Hal ini dikarenakan fungsi dari blog tidak hanya untuk mem-posting berita atau informasi tetapi pembaca bisa memberikan saran terkait konten ataupun bertanya kepada blogger tersebut. Dalam dunia pendidikan, blog bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu posting materi pelajaran, pengumuman ulangan harian, ataupun diskusi terkait materi pelajaran (Amalia et al., 2018). Kebebasan mengakses materi yang diberikan kepada siswa dalam kegiatan belajar bertujuan supaya siswa dapat mendapatkan informasi seputar materi pelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Blog merupakan singkatan dari *web log* adalah bentuk aplikasi web yang berbentuk tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai *posting*) pada sebuah halaman web. Media blog *pertama kali* dipopulerkan oleh Blogger.com, yang dimiliki oleh Pyra Labs sebelum akhirnya diakuisisi oleh Google pada akhir tahun 2002. Semenjak itu, banyak terdapat aplikasi-aplikasi yang bersifat sumber terbuka yang diperuntukkan kepada perkembangan para penulis blog tersebut. Blog mempunyai fungsi yang sangat beragam, mulai dari sebuah catatan harian, media publikasi dalam sebuah kampanye politik, sampai dengan program-program media dan perusahaan-perusahaan.

Blogspot adalah salah satu platform *blog* yang populer. *Blog* adalah jenis situs web yang menyajikan konten dalam urutan kronologis terbalik. Konten *blog* sering disebut sebagai entri atau “posting *blog*” (Sendari, 2021). Salah satu penyedia situs *blog* adalah *Blogger* yang memiliki subdomain *blogspot.com*. *Blogspot* adalah tempat banyak orang di seluruh dunia berbagi informasi dalam bentuk *blog*. *Blogspot* adalah penyedia layanan *blog* gratis yang bisa diakses siapa saja. *Blogspot* adalah jenis *blog* yang sederhana dan mudah dikelola bagi pemula. Saat ini *Blogspot* adalah layanan yang dikelola oleh *Google*. Keunggulan penggunaan *blogspot* sebagai media pembelajaran adalah penyampaian atau penyediaan materi yang berkesinambungan sehingga pihak pengajar tidak perlu di repotkan dengan mempersiapkan materi untuk tahun ajaran berikutnya.

Blog dapat menjadi media silaturahmi. *Blog* dapat dijadikan sebagai sarana untuk bertemu secara tidak langsung dan dapat menjalin komunikasi satu sama lain karena dapat diakses oleh setiap orang di seluruh dunia. Berdasarkan banyaknya manfaat yang dapat diperoleh dari *blog* sebagai media pembelajaran guru dan siswa, para guru tentunya dapat mencoba menerapkan media tersebut terutamanya dalam meningkatkan keterampilan menulis bagi semua pihak pengajar di SDN Bojongbubu 1.

III.1.6 Pembelajaran jarak jauh

Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang terdampak pandemi. Seluruh komponen pendidikan dipaksa secara cepat untuk menyesuaikan situasi dan kondisi begitupula pendidikan di Indonesia. Kegiatan pembelajaran tatap muka dialihkan ke pembelajaran jarak jauh ketika grafik penderita meninggi. Hal ini menyebabkan perubahan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Selain itu, setelah perkembangan waktu, pembelajaran tatap muka terbatas pun diterapkan. Pembelajaran tatap muka terbatas adalah skema pembelajaran transisi yaitu siswa akan mengikuti program pembelajaran secara daring dan luring sebelum sepenuhnya beralih ke skema pembelajaran langsung, dengan menerapkan protokol kesehatan (Lia n.d, 2021). Kebijakan ini menjadi angin segar untuk seluruh komponen pendidikan yang telah merindukan suasana pembelajaran secara langsung. Meskipun memerlukan adaptasi dalam penerapannya, pembelajaran tatap muka terbatas mengembalikan pendidikan di ruang kelas. Hal ini tentu saja memberikan dampak yang baik untuk peningkatan kualitas pendidikan setelah pandemi, terutamanya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Digitalisasi pendidikan yang dilakukan di Indonesia dengan mengembangkan pembelajaran daring (online). Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran selama masa pandemi mampu menghasilkan output yang baik sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Pembelajaran secara daring (online) yang menjadi tuntutan saat ini dapat dilakukan dengan berbagai media daring. Pembelajaran online diharapkan tidak menimbulkan kejenuhan dan kebosanan baik dari pendidik maupun peserta didik, sehingga dalam kondisi belajar dari rumah tetap akan mencetak generasi yang unggul (B, 2020).

Pembelajaran daring (online) dipilih sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh untuk mengurangi potensi penyebaran virus. Namun begitu, muncul keraguan mengenai efektifitas pembelajaran berbasis daring dalam proses pembelajaran(R and E, 2020).

Menurut Jerome Bruner, supaya pengetahuan mudah ditransformasikan oleh siswa, perlu memperhatikan empat tema pendidikan untuk perkembangan kognitif, diantaranya:

1. Struktur pengetahuan, dipandang penting bagi siswa untuk melihat keterhubungan fakta dengan informasi yang diterima.
2. Kesiapan, untuk belajar diperlukan penguasaan keterampilan yang lebih tinggi lagi.
3. Nilai intuisi, yaitu teknik intelektual untuk sampai pada formulasi tentatif tanpa menganalisis untuk mengetahui apakah formulasi tentatif merupakan kesimpulan yang benar,
4. Motivasi, yaitu keadaan pada diri seseorang yang dapat mendorongnya melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan(Sutarto, 2017).

III.2 Peralatan pembuatan blog

dalam proses pembuatan blog sebagai media pembelajaran untuk SD N Bojongbubu 1, penulis mempersiapkan atau menggunakan beberapa alat yang diantaranya:

➤ **Hardware**

a) Smartphone Android



gambar 13 Logo Smartphone Android

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer. Smartphone dapat juga diartikan sebagai sebuah telepon genggam yang bekerja dengan menggunakan perangkat lunak sistem operasi (OS) yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi (Prawiro, 2018b). berikut ini adalah beberapa definisi smartphone menurut para ahli:

- **David Wood**

Menurut David Wood, Smartphone adalah handphone cerdas yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan alat telekomunikasi lainnya. Kelebihannya terlihat dari proses pembuatannya dan proses penggunaannya.

- **Williams dan Sawyer**

Menurut Williams dan Sawyer definisi smartphone adalah telepon selular yang memakai beberapa layanan seperti layar, mikroprosesor, memori, dan modem bawaan. Dengan begitu, smartphone memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding handphone biasa.

- Ridi Ferdina

Ridi Ferdina mengatakan bahwa smartphone adalah perangkat telepon seluler yang dilengkapi dengan berbagai fitur. Dengan begitu, selain sebagai alat telekomunikasi, smartphone juga dapat digunakan untuk keperluan bisnis oleh pengusaha dan masyarakat umum.

Seperti halnya komputer atau laptop, sebuah smartphone membutuhkan Operating System (OS) agar bisa bekerja sebagaimana mestinya. Berikut ini adalah beberapa OS smartphone yang terkenal di Indonesia:

- a. Symbian
- b. iOS
- c. windows phone
- d. Android
- e. Blackberry

Dari sekian banyak OS smartphone yang ada, yang paling populer saat ini adalah android, smartphone inilah yang dipakai penulis sebagai alat pembuatan blog media pembelajaran pada kerja praktik.

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis kernel Linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh seperti tablet atau smartphone (Putra, 2019). Android bersifat open source atau bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki dan didistribusikan oleh para pembuat ataupun pengembang perangkat lunak. Menurut wikipedia, android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, inc., dengan dukungan finansial dari google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005 (Wikipedia, 2018).

Smartphone jenis android inilah yang dipilih oleh penulis sebagai salah satu alat pembuatan blog media pembelajaran di SD N Bojongbubu 1. Berikut adalah spesifikasi smartphone yang digunakan oleh penulis.

Xiaomi Poco M3		
Network	technology	: GSM/ HSPA/ LTE
Body	dimensions	: 162.3 x 77.3 x 9.6 mm
	Weight	: 198 g
	Build	: Glass front (gorilla Glass 3)
	SIM	: Dual SIM (Nano-SIM)
Display	Type	: IPS LCD
	Size	: 6.53 inches
	Resolution	: 1080 x 2340 pixels, 19.5:9 ratio(~395 ppi density)
	Protection	: Corning Gorilla Glass 3
Platform	OS	: Android 10, MIUI 12
	Chipset	: Qualcomm SM6115 Snapdragon 662
	CPU	: Octa-core
	GPU	: Adreno 610
Memory	Card slot	: microSDXC
	Internal	: 128 GB, 4 GB RAM
Camera	Main	: 48 MP
	Front	: 8 MP
Battery	Type	Li-Po 6000 mAh, non-removable

Tabel 2 Spesifikasi Poco M3

b) Paket data (kuota internet)

Penggunaan smartphone pada saat ini, tentu saja tidak akan luput dari pemakaian paket data atau kebanyakan orang menyebutnya kuota internet. Paket data merupakan satuan informasi dasar yang dapat ditransmisikan diatas jaringan atau melalui komunikasi digital(Komputer, 2022). Paket internet berbasis kuota adalah penawaran layanan internet berbasis volume yang dapat diakses melalui jaringan operator seluler yang menawarkan paket tersebut dengan berbagai pilihan kuota yang berbeda untuk masing-masing produk(Pengetahuan, 2021). Dengan pentingnya penggunaan paket data, pada saat ini paket data sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi para pengguna smartphone.

Dengan bertambahnya permintaan paket data dari konsumen, pihak provider membuat variasi atau istilah umum yang digunakan untuk membedakan arti kuota dalam paket internet yang ditawarkan, diantaranya:

- Paket Kuota Utama

Dalam paket ini yaitu kuota internet yang ada dapat dipakai untuk mengakses apasaja.

- Paket Kuota Reguler

Kuota internet pada paket ini dapat dipakai untuk mengakses apa saja dan pada jam berapa saja, seperti pada paket kuota utama.

- Paket Kouta Belajar

Paket kuota belajar hanya dapat dipakai untuk mengakes aplikasi yang mendukung pembelajaran sesuai ketentuan provider.

- Paket Kuota Bonus

Paket ini merupakan kuota tambahan yang diberikan dan dapat digunakan dengan syarat-syarat tertentu.

- Paket Kuota Malam

Sesuai dengan namanya, paket kuota ini hanya dapat dipakai pada malam hari saja, tergantung penetapan provider dalam memberlakukan jam malamnya, misalkan dari pukul 00:00 hingga 06.00.

- Paket Kuota Download

Paket internet dengan kuota ini hanya dapat dipakai untuk mendownload file di internet saja.

- Paket Kuota Streaming

Paket ini dapat dipakai untuk melihat video streaming yang disediakan oleh provider.

- Paket Kuota 4G

Paket kuota internet ini hanya bisa dipakai pada jaringan yang sudah menggunakan 4G.

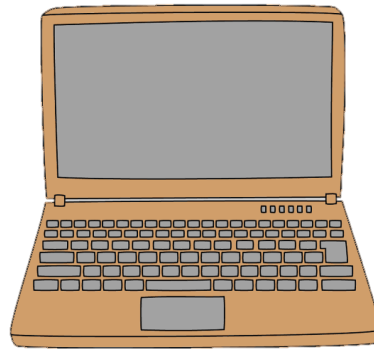
- **Paket Kuota Internet Unlimited**

Paket internet unlimited atau kuota tanpa batas ini dapat digunakan tanpa batas dalam pemakaian yang wajar. Meskipun tanpa batas, namun kecepatan akan menurun jika telah mencapai limit pemakaian yang telah ditentukan oleh provider.

- **Paket Kouta Internet Lokal**

Paket penjualan kuota internet lokal ini hanya dapat digunakan sesuai dengan daerah dimana paket tersebut dibeli. Masing-masing daerah bisa memiliki harga yang berbeda.

c) Laptop



gambar 14 laptop

Laptop merupakan komputer pribadi yang mudah dibawa kemana-mana. Nama laptop terinspirasi dari cara penggunaannya yaitu atas pangkuan “Lap Top”. Laptop memanfaatkan sumber daya baterai. Laptop dan komputer desktop pada umumnya mempunyai fungsi yang sama. Karena komponen-komponen penyusun yang ada di dalamnya sama, perbedaannya hanya di ukurannya saja. Pada laptop ukuran komponennya diperkecil agar lebih ringan, tidak mudah panas, serta agar hemat daya. Berikut adalah spesifikasi laptop yang digunakan oleh penulis dalam kerja praktik ini.

Acer Aspire 4530, AMD Turion X2 Dual-Core		
Processor	:	AMD Turion X2 Dual-Core Mobile RM-70/72/74, 2.0/2.1/2.2 GHZ
Mainboard	:	Acer Grasmoor
System Bios	:	Acer 255.255
Ram	:	Up to 4 GB
Chipset	:	AMD (Family 11h) – Hyper Transport Technology Configuration
Video	:	14.1 inch 1280 x 800 resolution
Webcam	:	Acer Crystal Eye
Graphic	:	nVidia Geforce 9100MG Chipset: NVIDIA® GeForce® 9100M G integrated 3D graphics with up to 752 MB of TurboChace (256 MB of dedicated system memory, up to 496 MB of shared system memory), supporting NVIDIA® Purevideo HD technology, OpenEXR High Dynamic-Range (HDR) technology, Shader Model 4.0, Microsoft® DirectX® 10.
Hard Disk	:	ST9160827AS 160/160/250gb, (sata300, NCQ, 8MB Cache)
Optical	:	HL-DT-ST DVD-RAM GSA-T50N (SATA150, 63X CD-R, 24X CD-W, 8X DVD-R, 3X DVD-W, 2MB chace
Adapter WLAN	:	Broadcom NetXtreme Gigabit Ethernet Atheros AR5007EG wireless Network Adapter 3x USB Bluetooth 2.0 + EDR

Tabel 3 Spesifikasi Acer Aspire 4530

➤ Software

a) Akun Email baru



gambar 15 Logo email

Sejarah Email

Email pada mulanya dimulai tahun 1968, pada saat jaringan ARPANET yang sejenis internet pada zaman sekarang dan mulai tumbuh serta berkembang seiring dengan berjalannya waktu. ARPANET sendiri pada mulanya merupakan suatu proyek komunikasi yang dibangun dengan tujuan untuk institusi pendidikan militer.

Konsep surel pertama kali dikemukakan oleh seorang insinyur yang bernama Ray Tomlinson pada akhir tahun 1971. Pada saat itu Ray Tomlinson bekerja untuk Bolt Beranek and Newman (BBN) milik lembaga pertahanan Amerika. Pada awalnya Ray bereksperimen dengan program komputer disebut sebagai SNDMSG (Wikipedia, 2020). SNDMSG sendiri adalah suatu program yang mempunyai mesin yang sama untuk saling berkiriman pesan. Cara untuk bertukar pesan pada program yang satu ini hampir sama dengan cara kita menulis serta berkiriman pesan dengan menggunakan email (Tias, 2021). Eksperimen Ray kemudian dilanjutkan dengan menghubungkan SNDMSG melalui protokol yang bernama CYPNET sehingga program SNDMSG dapat mengirimkan pesan ke komputer lain, namun masih berada dalam satu jaringan ARPANET. Eksperimen tersebut berhasil sehingga itulah awal mula terciptanya surel (Wikipedia, 2020).

Pesan surel pertama kali yang dikirim oleh Ray pada tahun 1971 merupakan surel pertama di dunia. Isi pesan berupa kata-kata tes sepenuhnya dilupakan, kemungkinan pesan pertama yang dikirimkannya adalah "QWERTYUIOP". Di tahun 1972, Ray kembali mengenalkan suatu ikon "@" yang bertujuan untuk

memisahkan antara identitas email dengan domain pada alamat email. Pada mulanya, email merupakan suatu layanan yang berbayar. Salah satu program yang sangat terkenal yaitu Eudora. Akan tetapi, dengan cepat Eudora digeser dengan program baru yang gratis dan lebih bagus yang bernama Netscape serta Internet Explorer(Tyas, 2021).

Pengertian Email

Email adalah singkatan dari electronic mail yang merupakan surat atau pesan dengan format digital. Email dapat diakses dengan mudah dengan berbagai gadget seperti komputer maupun smartphone(Zakaria, 2019). Secara umum email adalah surat elektronik yang memiliki fungsi sebagai alat untuk mengirim pesan lewat media teknologi komputer, laptop, serta smartphone yang terhubung dengan jaringan internet(Tyas, 2021). Menurut wikipedia, email adalah sarana kirim mengirim surat melalui jalur jaringan komputer misalnya internet(Wikipedia, 2020). Cara kerja email sebenarnya sama saja seperti kita sedang menulis surat untuk orang lain. Namun yang membedakan hanyalah kecepatan dalam pengiriman pesannya dan juga dapat disertai dengan file tertentu yang ingin dikirim sekaligus(Sari, 2019).

Jenis-jenis email

Meskipun email terkesan praktis, namun sebetulnya email mempunyai banyak sekali jenisnya tergantung dari kebutuhan penggunanya. Berikut ini beberapa jenis email secara umum, antara lain:

1) POP Mail

POP Mail (Post Office Protocol) merupakan sejenis email khusus yang hanya dapat dibuka serta dibaca dari nternet Service Provider yang dipakai. Hal tersebut terlihat dari jenis layanan email yang paling kerap digunakan oleh suatu perusahaan guna berkomunikasi secara internal terhadap karyawannya. Jenis ini juga memiliki kelebihan yang lain dimana pesan bisa dibaca secara luring lewat telepon genggam ataupun komputer.

2) Forward Mail

Forward email adalah layanan untuk para pemakai email yang kerap mengganti alamat email-nya. Dengan cara mendaftarkan diri dilayanan email satu yang ini, maka setiap user tetap memperoleh pemberitahuan jika ada pesan baru pada alamat email lamanya.

Layanan email jenis yang satu ini dapat disebut memiliki fungsi untuk perantara antar alamat email. Karena forward email ini memiliki sifat sebagai perantara, jangka waktu yang diperlukan untuk mengirimkan email lebih panjang daripada layanan email yang biasa.

3) Web Mail

Email jenis ini merupakan email yang paling umum dipakai oleh masyarakat luas. Contoh layanan email jenis ini adalah Google dan Yahoo yang dapat kita akses dengan cara membuka halaman website-nya. Kelebihan dari layanan email ini adalah user dapat bertukar pesan sekaligus membaca email di semua device elektronik yang mendukung.

Fungsi Email

- Mengirim dan Menerima Pesan

Fungsi email yang pertama dan yang paling umum adalah berguna untuk mengirim dan menerima email dari orang lain dimanapun mereka berada. Pesan tersebut dapat terkirim ke tujuan dalam waktu yang sangat cepat, bahkan hanya dalam hitungan detik saja. Akan tetapi, untuk bisa merasakan kecepatan dalam berkirim pesan dengan menggunakan email, pengguna memerlukan koneksi internet yang cepat pula. Hal ini diperlukan baik untuk pengirim atau penerima email.

Dengan memakai email, pengguna bisa mengirimkan berbagai jenis file dan dokumen digital dengan ukuran tertentu yang telah ditentukan, baik itu foto, video, teks, dan lain sebagainya. Untuk mengirimkan semua itu melalui email, pengguna dapat menggunakan atau menambahkannya dalam option lampiran (attachment) pada email.

- **Mendaftarkan Diri di Media Sosial**

Fungsi email selanjutnya adalah untuk mendaftar diri apabila ingin bergabung pada beberapa media sosial yang ada. Karena sebagian besar layanan media sosial atau website membutuhkan email penggunanya agar bisa melakukan aktivasi di website tersebut. Contohnya untuk situs media sosial, e-commerce, game online, situs forum, dan berbagai layanan lainnya yang mengharuskan pengguna mendaftar akun dengan menggunakan email.

- **Sebagai Identitas Diri**

Email juga berfungsi sebagai identitas diri. Dikarenakan segala akses internet menggunakan data pribadi, sehingga apabila pengguna aktif di dunia maya maka identitas diri di internet dimana orang lain dapat menghubungi pengguna email melalui alamat email miliknya.

Bagi sebagian orang, penggunaan email sudah menjadi kewajiban. Palsnya email sering kali menjadi syarat mutlak untuk proses aktivasi berbagai layanan digital seperti untuk aktivasi smartphone, untuk aktivasi layanan berlangganan surat, dan lain sebagainya. Maka dari itu, identitas seseorang bisa dikenal melalui digital karena telah memiliki akun email.

- **Sebagai Media Pemasaran**

Bukan menjadi fungsi email yang terakhir, namun fungsi email yang satu ini bisa juga digunakan untuk pemasaran secara online. Kebanyakan pebisnis online melakukan pemasaran melalui email untuk meningkatkan penjualannya. Pemasaran yang dilakukan melalui email ini merupakan salah satu pemasaran online yang paling tua. Namun hingga kini email marketing masih termasuk kedalam jenis pemasaran online yang sangat efektif.

b) Chrome



gambar 16 Logo Google Chrome

sejarah singkat Google Chrome

Google merilis browser terbaru yang disebut Google Chrome. Mengapa Google meluncurkan Google Chrome? Karena mereka percaya bahwa mereka dapat menambah nilai bagi pengguna internet dan pada saat yang sama mereka juga memberikan inovasi di browser web.

Chrome pertama kali dirilis oleh Google pada tanggal 2 September 2008. Ketika itu hanya di khususkan untuk microsoft windows saja, karena masih dalam status beta. Kemudian pada tanggal 11 Desember di tahun yang sama Google Chrome dirilis untuk semua jenis sistem operasi karena telah mempunyai versi yang stabil. Dan pada bulan Januari 2012, Google Chrome diperkirakan telah memiliki pengguna mencapai 25% - 28% dari semua pengguna browser global.

Pengertian Google Chrome

Google Chrome adalah sebuah web browser yang berguna untuk menjelajah dunia maya. Karena pembuat dan pengembang Google Chrome adalah perusahaan Google, maka dapat dipastikan memiliki kualitas yang sangat baik. Web browser yang dikembangkan oleh Google ini bersifat open source dan mempunyai nama proyek Chromium. Dengan menggunakan rendering webkit, maka Google Chrome mempunyai kecepatan di atas rata-rata dan tetap ringan.

Google Chrome dapat mengakses sebuah situs dengan sangat cepat baik diperangkat PC maupun Smartphone. Selain itu, banyak sistem operasi yang dapat menggunakan Google Chrome seperti windows, MacOS, Linux, IOS, Android dan Chrome OS.

Kelebihan Google Chrome

Saat ini Google Chrome mempunyai popularitas tertinggi dibandingkan dengan web browser lainnya. Web browser yang diciptakan oleh Google ini mempunyai beberapa kelebihan dibanding para pesaingnya. Berikut ini kelebihan Google Chrome:

a. Mempunyai nilai pengguna tertinggi

Kecepatan dan desain antar muka yang user friendly menjadikan web browser ini banyak diminati. Selain itu fitur bawaan dari Google Chrome cukup banyak dan sangat mendukung kita dalam mencari, mengelola dan menyimpan informasi.

b. Fitur bawaan menarik

Setiap web browser pasti mempunyai fitur-fitur yang berbeda di dalamnya. Contohnya pada Google Chrome mempunyai fitur menarik seperti adanya Task Manager, Omnibox, Mode Incognito, dan lain-lain.

c. Bisa ditambahkan fitur baru

Ekstensi adalah fitur-fitur yang dapat kita instal pada web browser Google Chrome. Dengan menambahkan ekstensi, maka Google Chrome akan mendapatkan sebuah fitur baru yang sangat membantu kita.

d. Terhubung langsung dengan Google Search Engine

Dengan menggunakan Search Engine Google, kita dapat memuat banyak informasi di dalamnya. Search Engine dari Google ini adalah yang paling sering digunakan dibanding yang lainnya seperti Bing dan Yadex.

e. Lebih hemat ram dan kecilnya ukuran memori

Karena Google Chrome mempunyai ukuran memori yang kecil sehingga dapat digunakan pada perangkat dengan spesifikasi rendah sekalipun. Selain itu, Google Chrome dapat melakukan proses awal lebih cepat dibanding yang lainnya.

Kekurangan Google Chrome

Meskipun Google Chrome memiliki banyak kelebihan, bukan berarti tidak memiliki kekurangan(Saputra, 2022). Berikut adalah beberapa kekurangan dari Google Chrome:

a. Privasi

Google menyimpan 2% dari pencarian pengguna, lengkap dengan alamat ip-a. Meskipun untuk beberapa waktu interpretasi ini akan dianonimkan, hal ini berarti Google dapat mengetahui “siapa yang mencari, apa, dan dimana”.

b. Keamanan

Beberapa ahli telah menemukan lubang kecil/ bug pada Google Chrome. Sehingga pada saat membuka halaman webakan membuat browser ini macet. Kemudian Chrome juga memiliki garis bawah unduhan otomatis yang dikhawatirkan disalahgunakan oleh peretas.

c. Bahasa

Pada Google Chrome ketika kita memilih untuk menggunakan dalam bahasa Indonesia akan ada beberapa penyimpangan dalam penerjemahan bahasa.

c) Balsamiq



gambar 17 Logo Balsamiq

Pengertian Balsamiq

Balsamiq adalah salah satu tool yang digunakan para UI designer maupun UX designer untuk merancang Wireframe low fidelity(Rahmalia, 2020). Aplikasi ini menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan dibuat.

Menurut Bubble, Balsamiq merupakan tool yang berfokus pada struktur dan konten wireframe. Tool ini dianggap cukup ramah bagi pemula karena tidak membutuhkan kode (bahasa pemrograman) untuk bisa mengoperasikannya. Kita cukup men-drag dan drop elemen-elemen desain yang diperlukan. Sehingga proses desainpun bisa menjadi lebih cepat.

Tidak hanya wireframe, Balsamiq juga bisa digunakan untuk membuat prototype interaktif untuk situs atau aplikasi yang sedang dirancang. Fitur ini membuat desainer bisa mengetahui usability rancangannya sehingga revisi bisa dikurangi pada tahap-tahap selanjutnya.

Kelebihan Balsamiq

Balsamiq adalah tool desain wireframe yang mudah digunakan karena interface atau tampilan antarmukanya yang mudah dimengerti. Tanpa tutorial sekalipun, kita dapat langsung mengerti fungsi-fungsinya. Bahkan, kostumisasi elemen yang kompleks juga bisa dilakukan dengan mudah.

Salah satu fitur yang sangat memudahkan proses kerja dengan Balsamiq adalah fitur kolaborasinya dengan *sharing control* yang fleksibel dan cepat. Selain itu, hasil wireframe yang telah dibuat bisa langsung di-export dalam beberapa format seperti PDF, PNG, dan JSON.

Kekurangan Balsamiq

Sayangnya, Balsamiq juga merupakan tool yang tak lepas dari beberapa kekurangan. Menurut Arcstone, salah satu kekurangan Balsamiq yaitu sulitnya men-scroll library elemen UI yang dimilikinya. Akan tetapi, ada fitur Quick Add yang mempermudah permasalahan ini sehingga tidak terlalu mengganggu.

Meskipun penggunaannya mudah, Balsamiq hanya bisa memfasilitasi sitemap sederhana. Selain itu, pembuatan sitemap di Balsamiq juga cukup terbatas.

d) PicsArt



gambar 18 Logo PicsArt

PicsArt merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengedit gambar atau video. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada 14 November 2011 dan telah diunduh sebanyak 500 juta lebih (PondokTekno, n.d.). PicsArt adalah aplikasi untuk mengedit photo melalui HP berbasis Android/iOS. Maksudnya, dengan HP yang kita miliki kita bisa mengutak-atik photo kita seperti mengganti background, memotong, mengganti warna, menambah tulisan, dan masih banyak lagi fitur yang terdapat di dalam aplikasi tersebut (Efendy, 2019).

BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

IV.1 Input

Rencana pembuatan blog sebagai sarana pendukung proses pembelajaran di SDN Bojongbubu 1 berawal dari kesulitan yang dihadapi baik oleh pihak Guru maupun Siswa yang merasa awam akan proses pembelajaran daring sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

IV.2 Proses

Proses kerja praktek dilakukan dengan memulai langkah awal yaitu pengenalan lingkungan serta pengumpulan data dengan cara wawancara dengan pihak-pihak pengajar yang ada di SDN Bojongbubu 1. Dalam proses pengumpulan data penulis mengalami hambatan perihal data-data lengkap tentang profil lengkap Sekolah beserta seluruh pihak pengajar yang ada, sehingga tidak dicantumkan secara lengkap di Blog media pembelajarannya. Selain itu, Dengan tidak adanya fasilitas lab komputer sehingga penulis membuat rencana pembuatan blog sebagai media pendukung proses pembelajaran selama masa pandemi, dengan memanfaatkan internet semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang ada di lingkungan kerja praktek. Selanjutnya, proses kerja praktek ini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu eksplorasi, pembangunan perangkat lunak dan pelaporan hasil kerja praktek.

IV.2.1 Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi dalam menganalisa sistem dilakukan langkah-langkah dengan cara mengamati dan menganalisis prosedur sistem yang telah berjalan untuk menghasilkan rancangan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Untuk itu diperlukan pengumpulan data supaya dalam pengerjaannya menjadi lebih mudah.

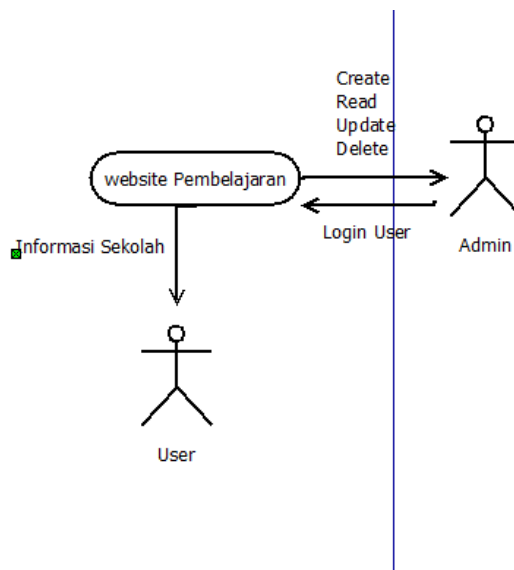
IV.2.1.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah sebuah bagian level dari data flow diagram yang digunakan untuk menetapkan konteks serta batasan-batasan sistem pada sebuah pemodelan. Hal ini termasuk hubungan dengan entitas-entitas diluar system itu

sendiri. Seperti sistem, kelompok organisasi, penyimpanan data eksternal, dan yang lainnya.

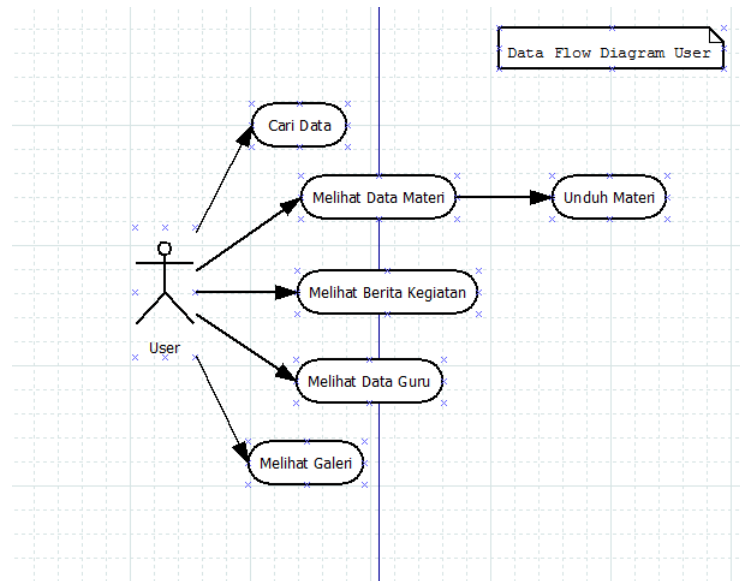
Diagram konteks sering disebut juga dengan level-0 dan menjadi penentu utama pada sebuah sistem yang dimodelkan dalam Data Flow Diagram. Namun untuk membangun suatu sistem DFD utuh, masih dibutuhkan 2 level lanjutan, yaitu level 1 yang bertujuan memecah sistem menjadi lebih kecil serta level 2 yang bertujuan untuk membuat rincian dari sistem yang akan dibuat. Data flow diagram memiliki 4 konsep utama, yaitu:

- Proses (lingkaran)
- Entitas Eksternal (persegi panjang)
- Data menyimpan (dua garis horizontal, paralel atau elips)
- Arus Data (garis melengkung atau lurus dengan panah yang menunjukkan arah aliran)



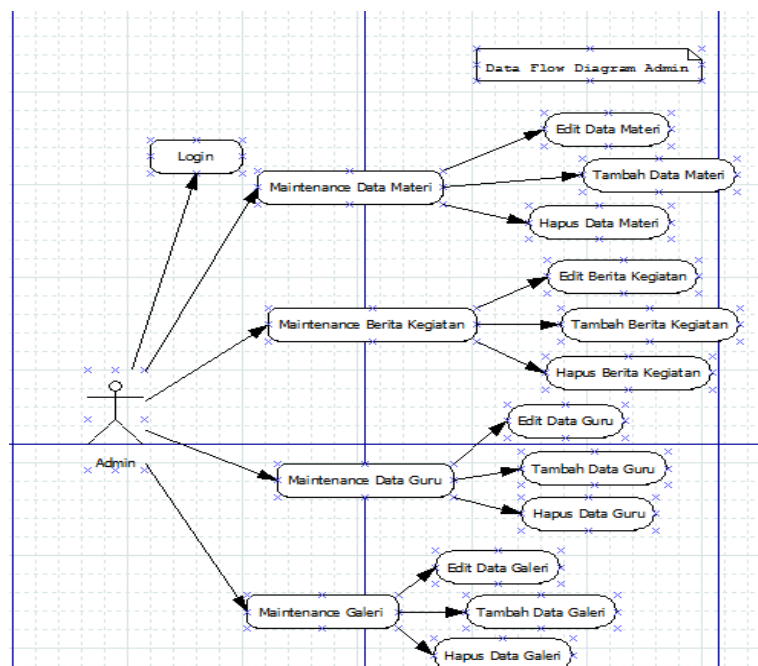
gambar 19 data Flow Diagram

Data Flow diagram User



gambar 20 Data Flow Diagram User

Data Flow Diagram Admin



gambar 21 Data Flow Diagram Admin

IV.2.1.2 Diagram Alir (Flowchart)

Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. Flowchart digunakan untuk mempermudah analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil serta membantu dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Flowchart terbagi atas 5 jenis, yaitu:

1) Bagan alir sistem (systems flowchart)

System Flowchart merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dengan kata lain, Flowchart ini merupakan deskripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem.

Flowchart sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan proses yang mentransformasikan data. Data dan proses dalam flowchart sistem dapat digambarkan secara online (dihubungkan langsung dengan komputer) atau offline (tidak dihubungkan langsung dengan komputer, misalnya mesin tik atau kalkulator)

2) Bagan alir dokumen (document flowchart).

Document Flowchart fungsi utamanya adalah untuk menelusuri alur form dan laporan sistem dari suatu bagian ke bagian lain baik bagaimana alur form dan laporan diproses, dicatat dan disimpan.

3) Bagan alir Skematik (schematic flowchart).

Schematic Flowchart mirip dengan System flowchart yang menggambarkan suatu sistem atau prosedur. Akan tetapi Schematic Flowchart tidak hanya menggunakan simbol-simbol flowchart standar saja, tetapi juga menggunakan gambar-gambar komputer, peripheral, form-form atau peralatan lainnya yang digunakan dalam sistem.

Schematic Flowchart biasanya digunakan sebagai alat komunikasi antara sistem analis dengan seseorang yang tidak familiar dengan simbol-simbol flowchart yang konvensional. Penggunaan gambar sebagai pengganti dari simbol-simbol flowchart akan menghemat waktu yang dibutuhkan oleh seseorang untuk mempelajari simbol abstrak sebelum dapat mengerti flowchart. Gambar-gambar tersebut mengurangi kemungkinan salah pengertian tentang sistem, yang biasanya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang simbol-simbol yang digunakan. Penggunaan gambar juga memudahkan pengamat untuk memahami segala sesuatu yang dimaksudkan oleh pihak analis, sehingga hasilnya lebih jelas serta meminimalisir kesalahan.

4) Bagan alir program(program flowchart).

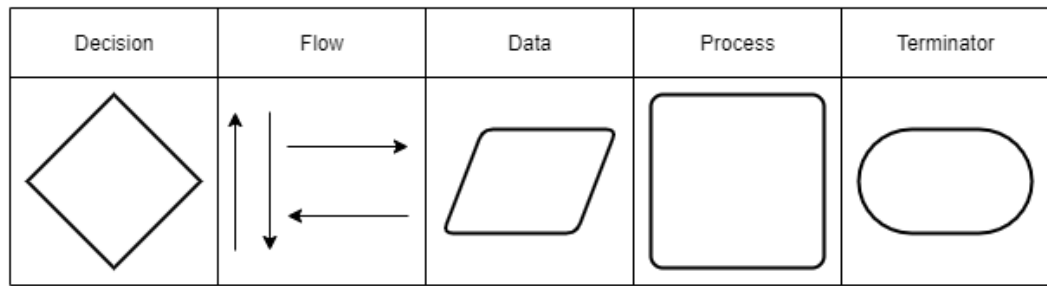
Program Flowchart dihasilkan dari System Flowchart. Program Flowchart merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur sesungguhnya dilaksanakan. Flowchart ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat saat terjadi.

Programer menggunakan Program Flowchart untuk menggambarkan urutan instruksi dari program komputer. Sedangkan sistem analis menggunakan Flowchart ini untuk menggambarkan urutan tugas-tugas pekerjaan dalam suatu prosedur atau operasi.

5) Bagan alir proses (process flowchart).

Proses Flowchart merupakan teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem. Proses Flowchart memiliki lima simbol khusus yaitu:

- Decision, digunakan untuk menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.
- Flow, digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.
- Data, digunakan untuk menyatakan input dan output.
- Process, digunakan untuk menyatakan suatu proses yang sedang terjadi.
- Terminator, digunakan untuk menyatakan titik awal dan akhir dari suatu program.



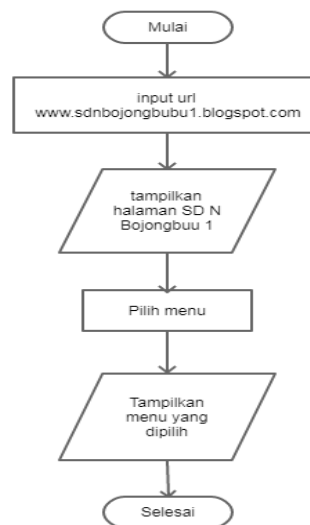
gambar 22 simbol dasar Flowchart

Sumber: dicoding.com

Proses Flowchart digunakan oleh perekayasa industrial dalam mempelajari dan mengembangkan proses-proses manufakturing. Dalam analisis sistem, flowchart ini digunakan secara efektif untuk menelusuri alur suatu laporan atau form.

a. Flowchart sistem User

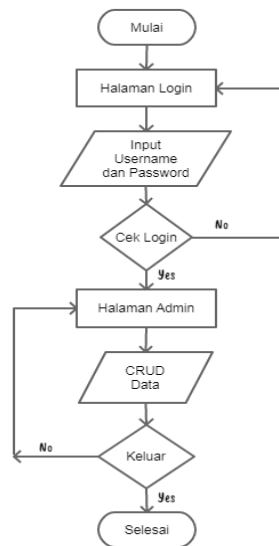
GAMBAR FLOWCHART USER



gambar 23 Flowchart User

b. Flowchart sistem Admin

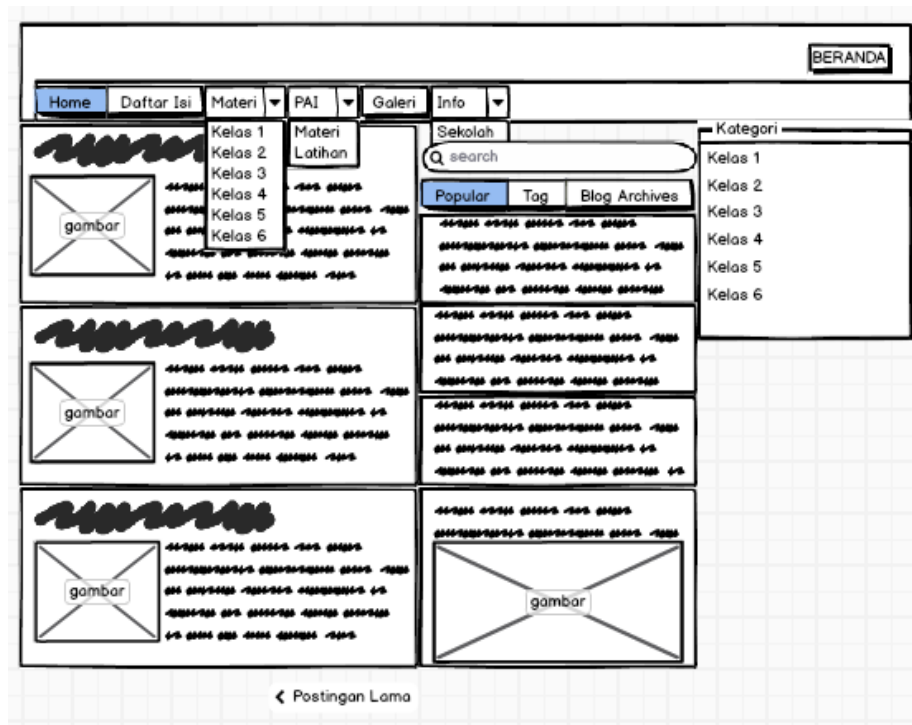
GAMBAR FLOWCHART ADMIN



gambar 24Flowchart Admin

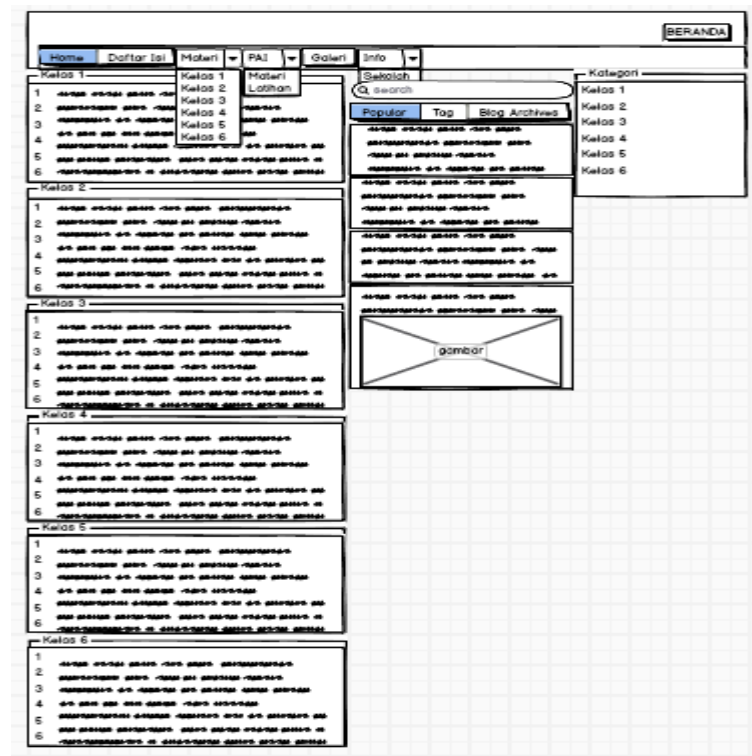
IV.2.2 Pengembangan Perangkat Lunak

Desain tampilan beranda



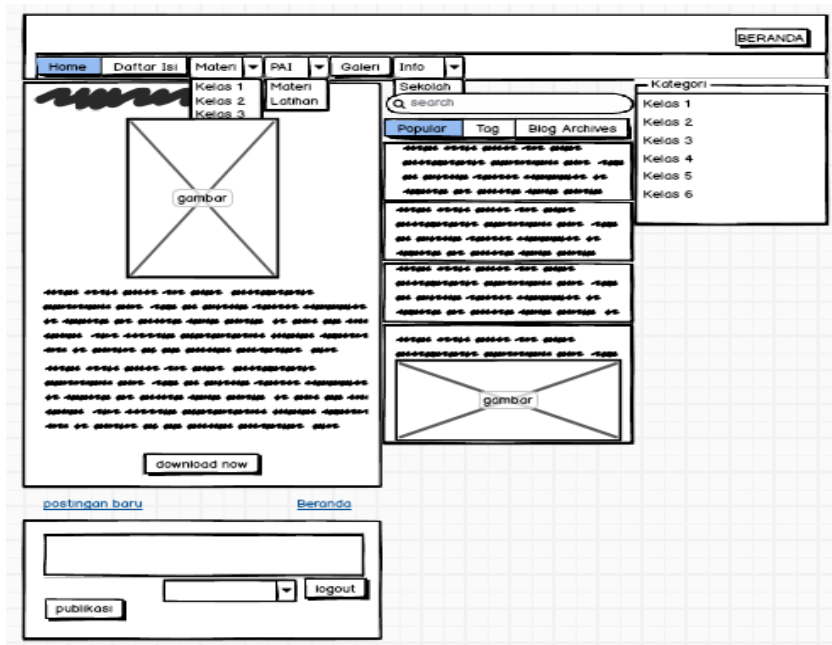
gambar 25 desain tampilan beranda

Desain tampilan daftar isi



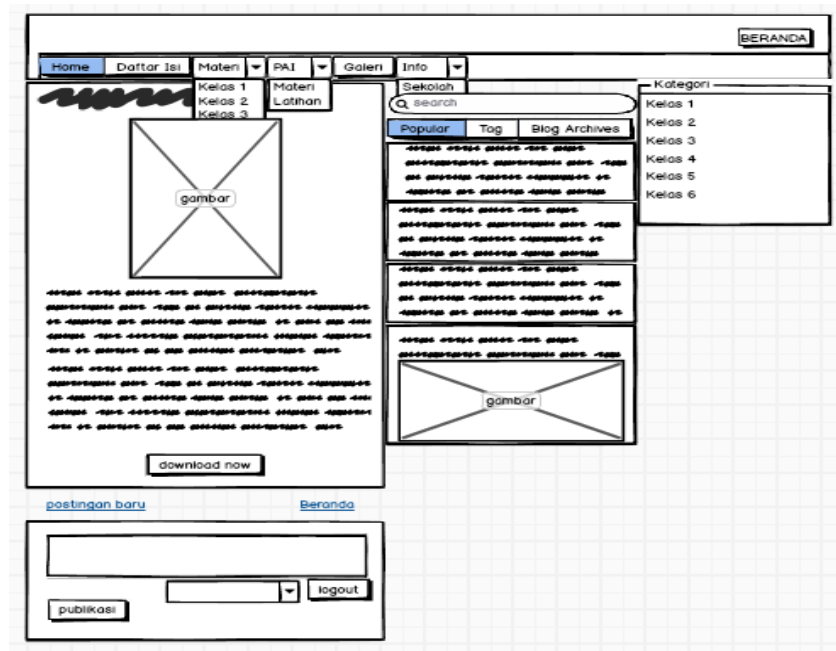
gambar 26 Desain tampilan daftar isi

Desain tampilan materi perkelas



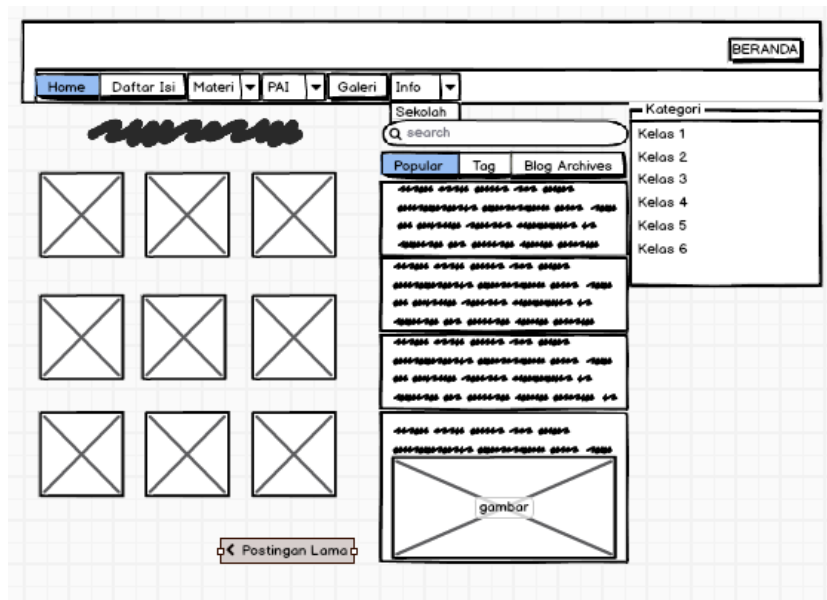
gambar 27 Desain tampilan materi perkelas

Desain tampilan materi PAI



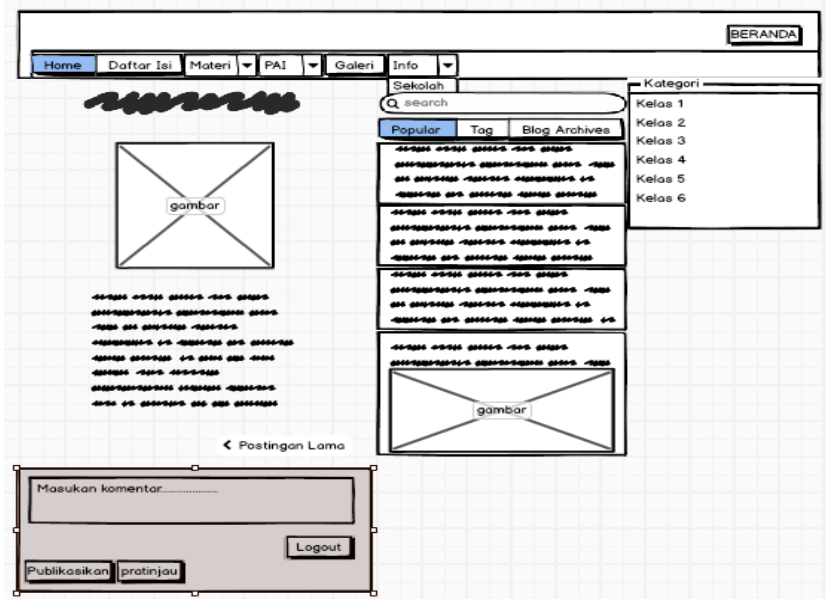
Bagan 1 Desain tampilan materi PAI

Desain tampilan galeri



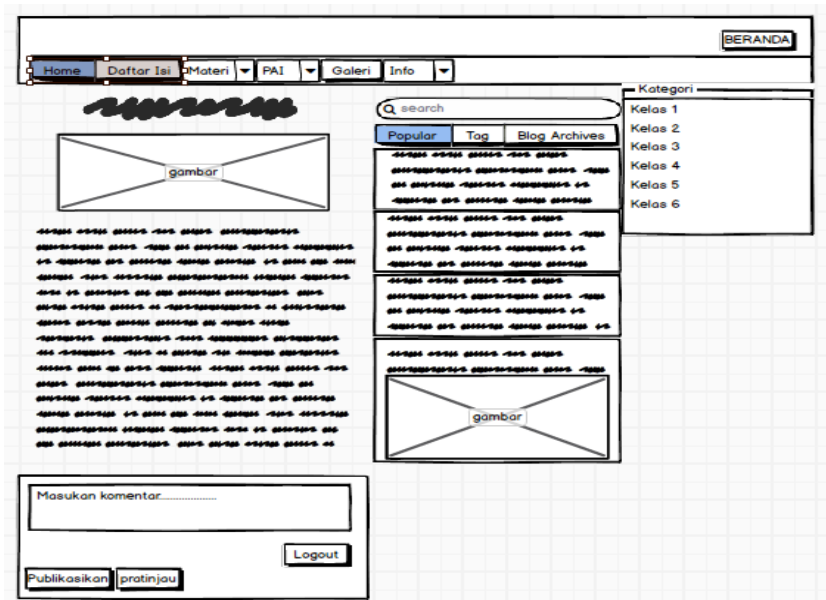
Bagan 2 Desain tampilan galeri

Desain tampilan info Guru



Bagan 3 Desain tampilan info Guru

Desain Tampilan Info Sekolah



Bagan 4 Desain tampilan info Sekolah

IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktek

Proses pelaporan kerja praktek dilakukan pada tahap akhir dengan cara penyerahan akses admin kepada pihak instansi, serta dibuatkannya laporan hasil kerja praktek.

IV.3 Pencapaian Hasil

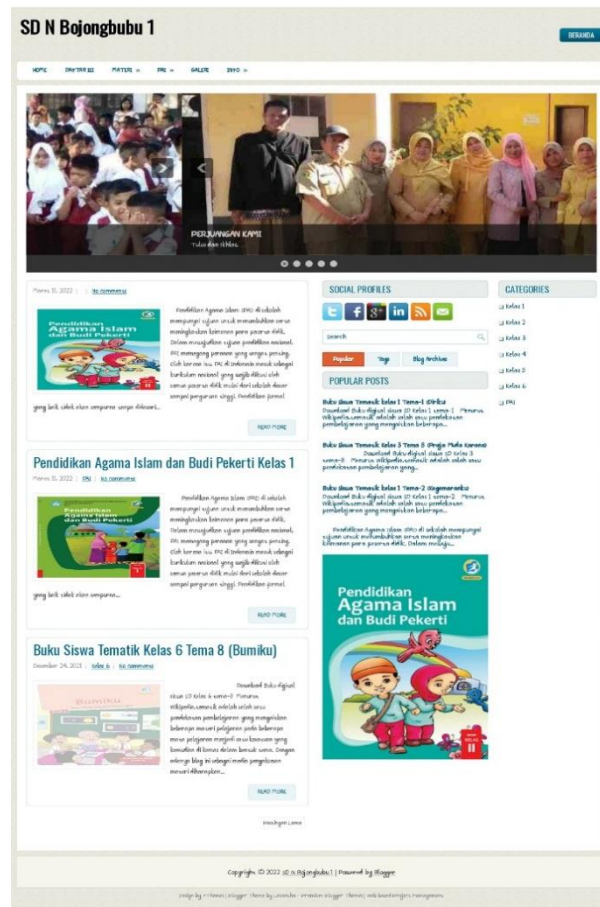
Hasil dari kerja praktek di SD N Bojongbubu 1 adalah sebuah web (blog) sebagai sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19. Berikut adalah beberapa tampilannya:

A. Halaman Menu Utama

Pada menu halaman utama, terdapat menu lengkap pada header dan juga terdapat slide gambar yang memuat foto. Pada bagian menu terdapat menu-menu yang dapat dipilih oleh pengunjung diantaranya : Home, daftar isi, materi, PAI, galeri, info, dan tentang.

Pada menu materi, terdapat combo box sehingga memudahkan pengunjung untuk memilih materi sesuai dengan kelas maupun semesternya masing masing.

Tampilan beranda

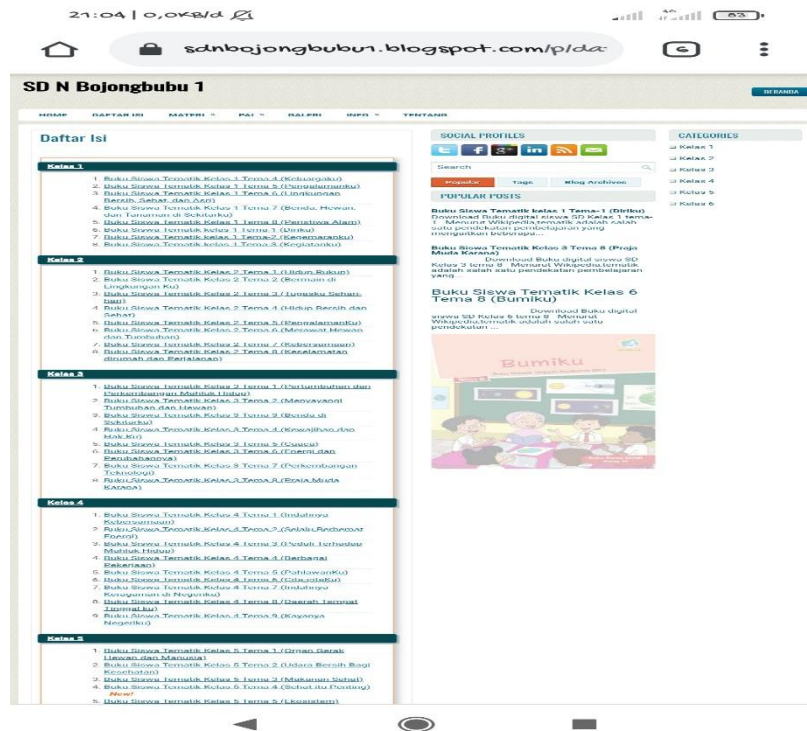


gambar 28 Tampilan beranda

B. Halaman Daftar Isi

Pada halaman ini memuat seluruh postingan atau materi yang ada yang di kelompokkan sesuai dengan kelas, sehingga membantu pengunjung untuk mencari materi sesuai dengan kelasnya.

Tampilan Daftar Isi



gambar 29 Tampilan daftar isi

C. Halaman Materi Perkelas

Pada halaman ini, pengunjung dapat mengunduh buku tematik digital yang tentunya bersumber dari kemendikbud, sehingga sesuai dengan kurikulum yang di pakai dan tidak melenceng materi yang terdapat di dalamnya.

Tampilan materi perkelas



gambar 30 Tampilan materi perkelas

BAB V PENUTUP

V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan

V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
2. Mahasiswa dapat mengetahui ilmu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja di era globalisasi, seperti:
 - Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
 - Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misalnya ilmu dasar di bidang informatika, ilmu dasar di bidang ekonomi, dan sebagainya.
 - Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
 - Ilmu pengetahuan umum.
 - Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relatif singkat.
3. Mahasiswa menyadari pentingnya etos kerja yang baik, disiplin, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
4. Mahasiswa memperoleh tambahan ilmu yang tidak diperoleh di proses perkuliahan.

V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun saran mengenai pelaksanaan kerja praktik antara lain:

1. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri (*self-learning*) di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi secara aplikatif. Salah satu fasilitas yang tersedia yang mendukung proses pembelajaran secara mandiri ini adalah koneksi internet yang cukup cepat.
2. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di perkuliahan dalam proses pembangunan perangkat lunak.
3. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktik.

4. Jika memungkinkan, dalam pelaksanaan kerja praktik mahasiswa dapat bekerja sama dengan mahasiswa lainnya.

V.2 Kesimpulan dan Saran

V.2.1 Kesimpulan Blog Media Pembelajaran

1. Pembuatan blog sebagai media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam pengaksesan materi kapan dan dimana saja.
2. Pihak guru bisa lebih fokus dalam pemberian materi karena materi yang telah ada di blog dapat digunakan secara terus-menerus.
3. Penyampaian informasi seputar berita dan kegiatan Sekolah lebih mudah
4. Dengan adanya website ini, SDN Bojongbubu 1 telah memanfaatkan internet sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran online guna memutus rantai penyebaran Covid-19.

V.2.2 Saran Mengenai Blog Media Pembelajaran

Setelah selesai pembuatan blog media pembelajaran ini, saran yang di ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi admin dari pihak SDN Bojongbubu 1 supaya mengelola sebaik-baiknya dan memperbaharui secara periodik berita dan content atau isi dari blog.
2. Adanya penambahan content sebagai penunjang sarana informasi yang lebih lengkap dan detail lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R.S., 2018. Jenis-jenis Web Server Beserta Pengertiannya. Indoworx. URL <https://www.indoworx.com/jenis-jenis-web-server/am/>
- Amalia, F., Hendra Brata, A., Tri Sulisty, R., Diofanu, A., 2018. Analisis Tingkat Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan Blog Gratis Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Guru 5. <https://doi.org/10.25126>
- B, I., 2020. Mengoptimalkan Proses pembelajaran dengan media daring pada masa pandemi COVID-19.
- Efendy, Y., 2019. Apa Itu PicsArt? URL <https://yusufefendy.com/2019/03/23/apa-itu-picsart/>
- fastwork, 2018. Pengertian dan Sejarah Website. fastwork blog. URL <https://fastwork.id/blog/pengertian-dan-sejarah-website>
- Hoster, N., 2019. Jenis-jenis Website Berdasarkan Fungsi, Platform, dan Sifatnya. Niagahoster. URL <https://www.niagahoster.co.id/blog/jenis-website/?amp>
- Intermedia, B., 2020. Apa Itu Web Server? Pengertian, Jenis, Plus minus, dan Fungsi. URL <https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-web-server/>
- Komputer, S., 2022. Pengertian Paket Data. URL <https://semacamkomputer.blogspot.com/2014/10/pengertian-paket-data.html?m=1>
- Lararenjana, E., 2021. Ketahui Fungsi Web Server Lebih Lanjut. merdeka.com. URL <https://m.merdeka.com/jatim/ketahui-fungsi-web-server-dan-cara-kerjanya-pelajari-lebih-lanjut-knl.html>
- Lia n.d, 2021. Panduan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas.
- Luthfi, M.M., 2020. Mengenal Apa itu Web Server, Fungsi, Jenis-jenis, dan Cara Kerjanya. Idcloudhost.com. URL <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-web-server-fungsi-jenis-jenis-dan-cara-kerjanya/amp/>
- network, G., 2020. Ketahui Apa Itu Web Server dan Cara Kerjanya. URL <https://www.goldenfast.net/blog/web-server-adalah>
- pakdosen, 2022. Website Adalah. Dosen.co.id. URL <https://pakdosen.co.id/website-adalah>
- Pengetahuan, K., 2021. Pengertian Paket Internet Berbasis Kuota. Kanal Pengetahuan. URL <https://www.kanal.web.id/pengertian-paket-internet-berbasis-kuota>
- PondokTekno, n.d. Pengertian dan Kelebihan Aplikasi PicsArt. URL <https://pondoktekno.com/pengertian-dan-kelebihan-aplikasi-picsart/>
- Prawiro, M., 2018a. Pengertian World Wide Web (WWW), Fungsi, Manfaat, Contoh dan Sejarah WWW. Maxmanroe.com. URL <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-www.html>
- Prawiro, M., 2018b. Pengertian Smartphone, Sistem Operasi, Fitur, dan Jenis Smartphone. Maxmanroe.com. URL <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>

- Putra, 2019. Pengertian Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi. salamadian.com. URL <https://salamadian.com/pengertian-android>
- Qwords, 2020. Pengertian WWW (World Wide Web) Lengkap Dengan Fungsinya. URL <https://qwords.com/blog/pengertian-www-world-wide-web>
- R, S., E, K., 2020. Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi Ditengah Pandemi COVID-19. Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan dan Sosiologi 4.
- Rahmalia, N., 2020. Balsamiq, Tool merancang Wireframe yang Ramah bagi Designer Pemula. glints.com. URL <https://glints.com/id/lowongan/balsamiq-adalah/>
- Saputra, Y.M., 2022. Pengertian Google Chrome. RuangGuru.co. URL <https://ruangguru.co/pengertian-google-chrome/>
- Sari, N.M., 2019. Fungsi Email Untuk Kegiatan Sehari-hari, Mudah dan Banyak Manfaatnya. liputan6.com. URL <https://m.liputan6.com/hot/read/4019132/fungsi-email-untuk-kegiatan-sehari-hari-mudah-dan-banyak-manfaatnya?>
- Sendari, A., 2021. no Title.
- Sulthon, A., 2022. Apa Itu Web Server dan Jenis-jenis Web Server 100% Paham. URL <https://www.domainsia.com/tips/web-server>
- Sutarto, 2017. Teori Kognitif 5, 1–26.
- Syafnur, A., Nofitri, R., 2019. Peningkatan Pembelajaran Melalui Blogspot Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Kisaran 2, 39–42. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i1.318>
- Syahid, B., 2022. Pengertian Website-Sejarah, Jenis, Manfaat, Unsur, Tahapan, Fungsi, Para Ahli. URL <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website>
- Tubagus, M., 2018. Pengembangan Media Internet Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Sya'riah STAIN Manado.
- Tyas, 2021. Pengertian Email. Yuksinau.id. URL <https://www.yuksinau.id/pengertian-email/>
- website, bikin., 2021. Pengertian WWW (World Wide Web) dan Fungsinya. URL <https://bikin.website/blog/pengertian-www>
- Wikipedia, 2020. Surat Elektronik. URL https://id.m.wikipedia.org/wiki/Surat_elektronik
- Wikipedia, 2018. Android (Sistem Operasi). URL [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))
- Zakaria, M., 2019. Pengertian Email Beserta Fungsi dan Cara Kerja Email yang Jarang Diketahui Pengguna Internet. Nesabamedia.com. URL <https://www.nesabamedia.com/pengertian-email-dan-fungsinya/>

LAMPIRAN A

TOR (TERM OF REFERENCE)

Sebelum melaksanakan kerja praktik, penulis melakukan metode penelitiannya saya menggunakan kualitatif deskriptif, dimana terdapat beberapa tahapan, dengan tahapan pertama yaitu menentukan masalah melalui data, fakta, dan fenomena. Kemudian tahap kedua yaitu merumuskan masalah melalui fenomena yang dijelaskan pada latar belakang. Setelah itu, saya melakukan pengumpulan data yang pertama data primer hasil dari observasi dan wawancara. Kemudian data sekunder dari study pustaka. Dan yang terakhir adalah menganalisa kebutuhan desain menggunakan teori-teori yang menjadi landasan pada kerja praktik ini.

Setelah memperoleh persetujuan dari kepala instansi penulis melakukan kerja praktik tersebut, penulis menjelaskan kepada pihak instansi bahwa selama kerja praktik memiliki tugas yang harus dikerjakan di lokasi kerja praktik, diantaranya:

1. Membantu kelancaran dalam proses pembelajaran daring
2. Menyelesaikan blog sebagai media pendukung pembelajaran daring untuk kelas 1 sampai 6.

Bandung, 2021

Disetujui Oleh:

Peserta Kerja Praktik

Pembimbing Lapangan

Trisna Lukman
NIM: 301180003

Hj. Lilis Halimah S.Pd.
NIP: 19620919 198204 2 006