

WORKSHOP PELATIHAN WEBSITE PADA KOMUNITAS IT DESA LINGKUNGPASIR

Girdaya Budhi¹, Adit Ardiansah², Firmansyah³, Indra Saepudin⁴, Wiwin Titasari⁵,
Yuliana Silfia⁶, Yusup Jaelani⁷, Aan Ansen Andryadi^{8,*}

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Program Studi Sistem Informasi, STMIK JABAR

*Corresponding Author: ansen25@gmail.com

ABSTRACT

Pemuda merupakan generasi penerus bangsa yang menjadi harapan untuk menjadi agen perubahan. Di Desa Lingkungpasir terdapat pemuda potensial yang dapat menjadi harapan bagi keluarga dan masyarakat. Sebagian besar pemuda Desa Lingkungpasir tidak melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi karena kurangnya motivasi dan lebih memilih untuk bekerja. Hal tersebut dapat membatasi peluang untuk mendapat pekerjaan yang beragam. Maka, kelompok tiga PPM STMIK JABAR menyelenggarakan pelatihan *website* di masjid Al-Mujahidin RT 03 RW 09 dan di rumah penduduk RT 03 RW 10, Desa Lingkungpasir. Metode yang digunakan dalam pelatihan adalah *workshop*. *Workshop* pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pembuatan *website* kepada anggota komunitas IT. Peserta akan belajar konsep dasar pembuatan *website*, menggunakan bahasa *markup* seperti HTML, dan CSS dasar sebagai *style*. *Workshop* akan mencakup praktik langsung dalam merancang halaman *web* sederhana dan membuat tata letak yang menarik. Tujuan akhirnya adalah memberikan peserta keterampilan yang diperlukan untuk memulai perjalanan mereka dalam pengembangan *web*. Hasil yang diperoleh setelah pelatihan adalah terdapat peningkatan pemahaman sebesar 30%.

Kata Kunci : HTML, CSS, pendidikan

Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi informasi begitu pesat. Keberadaan perkembangan telepon dan internet menaruh dampak bagi berbagai aspek kehidupan. Baik kehidupan individu juga komunitas yang terkait dengan bisnis [1]. Kemajuan teknologi memberikan dampak yang signifikan bagi masa depan manusia. Kemampuan menggunakan teknologi informasi dibutuhkan agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih [2].

Ada bermacam - macam teknologi seperti teknologi informasi, teknologi komunikasi, serta teknologi *web*. Teknologi *web* adalah teknologi yang berhubungan dengan antarmuka untuk menjembatani *server side* dengan *client side*. Teknologi *web* mencakup bahasa *markup*, bahasa pemrograman, dan *database* untuk menyimpan dokumen yang diupload [3].

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*, yaitu bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat dan menyusun halaman serta aplikasi *web*. HTML berperan penting dalam mengatur tata letak dan struktur dari elemen - elemen seperti teks, gambar, tautan (*link*), formulir, video, audio, dan elemen - elemen lainnya sehingga dapat disusun dan ditampilkan secara semestinya di dalam *browser web* [4].

CSS (*Cascading Style Sheets*) berperan penting dalam merancang tampilan dan estetika visual dari halaman *web* yang dibangun menggunakan HTML. Dengan menggunakan CSS, pengguna memiliki kemampuan untuk mengendalikan beragam detail presentasi, termasuk

pilihan warna yang tepat, jenis huruf yang sesuai, ukuran huruf yang nyaman, tata letak yang teratur, jarak tepi (*margin*) yang sesuai, ruang dalam (*padding*) yang pas, latar belakang berupa gambar, efek peralihan yang halus, animasi yang menarik, serta berbagai elemen visual lainnya yang mendukung pengalaman pengguna secara keseluruhan [5].

Pemuda warga Desa Lingkungpasir RT 03 RW 09 dan 10 merupakan pemuda potensial untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Rata - rata mereka merupakan siswa/i kelas XI dan XII SMK dengan jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dari SMKN 6 Nagrak dan SMKN 6 Garut. Dari jumlah peserta *workshop*, terdapat 17 peserta dari SMKN 6 Nagrak, terdiri dari sebelas laki - laki dan enam perempuan. Sementara itu, dari SMKN 6 Garut, terdapat tiga peserta yang semuanya perempuan. Namun, sebagian besar dari para pemuda tersebut tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (kuliah) karena kurangnya motivasi dan situasi ekonomi yang mengharuskan mereka bekerja.

Hal ini menciptakan sebuah tantangan serius dalam membangun kualitas sumber daya manusia di komunitas tersebut. Dengan kurangnya akses ke pendidikan tinggi, potensi intelektual yang mungkin dimiliki oleh pemuda - pemuda ini tidak dapat sepenuhnya dimanfaatkan. Akibatnya, peluang untuk pertumbuhan ekonomi dan perkembangan sosial di wilayah tersebut terhambat, mengingat pendidikan tinggi memiliki dampak positif dalam membuka pintu akses ke lapangan pekerjaan yang lebih beragam dan peluang karir yang lebih baik.

Oleh karena itu, kelompok tiga telah menyelenggarakan *workshop* pelatihan pembuatan *website* di Desa Lingkungpasir, dengan tujuan agar para pemuda menjadi lebih tertarik terhadap teknologi *website*.

Metodologi

Dua metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Observasi
Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran [6].
2. Studi Literatur
Serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola data. Secara umum studi literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber - sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya [7].

Metode yang digunakan pelatihan ini adalah metode *workshop* yang dilaksanakan pada dua tempat, dengan fokus pada pelatihan pembuatan *tag* HTML dan CSS dasar. Pada tanggal 14 Agustus 2023 *workshop* dilaksanakan di masjid Al-Mujahidin RT 03 RW 09 pada pukul 15.00 - 18.00 WIB. Sedangkan pada pukul 18.00 - 21.00 WIB dilaksanakan di salah satu rumah penduduk RT 03 RW 10.

Diharapkan bahwa melalui pelatihan *web* ini, para pemuda akan memperoleh kemampuan untuk membuat *web* sederhana. Sehingga ketika kegiatan PPM STMIK JABAR 2023 berakhir, para pemuda di dusun tiga, Desa Lingkungpasir diharapkan sudah memiliki keterampilan dan semakin terdorong untuk mengejar pendidikan yang lebih tinggi.

Hasil dan Pembahasan

Rincian kegiatan pengabdian terbagi menjadi kegiatan Pre-Test, Pemaparan Materi dan Post-Test yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Lokasi	Waktu	Materi
Masjid Al-Mujahidin RT 03 RW 09	15.00 - 15.30	Pre-Test
	15.40 - 17.30	Pemaparan Materi
	17.30 - 18.00	Post-Test
Rumah Penduduk RT 03 RW 10	18.30 - 19.00	Pre-Test
	19.15 - 20.30	Pemaparan Materi
	20.30 - 21.00	Post-Test

Jumlah peserta yang mengikuti *workshop* terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Detail Peserta *Workshop*

Sekolah	Kelas	Laki - laki	Perempuan	Jumlah
SMKN 6 Nagrak	XI	11 orang	5 orang	16 orang
	XII	-	1 orang	1 orang
SMKN 6 Garut	XI	-	3 orang	3 orang

Berdasarkan tabel 2 terdapat peserta kelas XI sebanyak 19 orang, yang terdiri dari tiga orang perempuan dari SMKN 6 Garut dan sebelas orang laki - laki, lima orang perempuan yang berasal dari SMKN 6 Nagrak. Sementara itu peserta kelas XII terdapat satu orang perempuan

dari SMKN 6 Nagrak.

Umpan balik yang diberikan peserta pada saat pertemuan *workshop* terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Umpan Balik

No.	Materi	Respon	Persentase Pemahaman Pre-Test (dari total 20 orang peserta)	Persentase Pemahaman Post-Test (dari total 20 orang peserta)
1.	Materi HTML	Mengerti	40% = 8 orang	70% = 14 orang
		Kurang Mengerti	40% = 8 orang	20% = 4 orang
		Tidak Mengerti	20% = 4 orang	10% = 2 orang
2.	Materi CSS	Mengerti	40% = 8 orang	70% = 14 orang
		Kurang Mengerti	40% = 8 orang	20% = 4 orang
		Tidak Mengerti	20% = 4 orang	10% = 2 orang

Pada tabel di atas menggambarkan bahwa saat Pre-Test, peserta *workshop* memahami materi HTML dan CSS dasar sebesar 40% selebihnya masuk ke kategori kurang mengerti dan tidak mengerti. Dan terdapat peningkatan pemahaman materi HTML dan CSS dasar sebesar 30%.

Tabel 4. Detail Umpan Balik Peserta

No.	Materi	Respon	Detail Peserta Pre-Test		Detail Peserta Post-Test	
			SMKN 6 Nagrak (dari 17 orang)	SMKN 6 Garut (dari 3 orang)	SMKN 6 Nagrak (dari 17 orang)	SMKN 6 Garut (dari 3 orang)
1.	Materi HTML	Mengerti	42% = 7 orang	34% = 1 orang	71% = 12 orang	66% = 2 orang
		Kurang Mengerti	35% = 6 orang	66% = 2 orang	17% = 3 orang	34% = 1 orang

		Tidak Mengerti	23% = 4 orang	0% = - orang	12% = 2 orang	0% = - orang
2.	Materi CSS	Mengerti	42% = 7 orang	34% = 1 orang	71% = 12 orang	66% = 2 orang
		Kurang Mengerti	35% = 6 orang	66% = 2 orang	17% = 3 orang	34% = 1 orang
		Tidak Mengerti	23% = 4 orang	0% = - orang	12% = 2 orang	0% = - orang

Tabel 4 menguraikan persentase pemahaman peserta workshop berdasarkan asal sekolah dan jumlah peserta.

Berikut detail pelaksanaan kegiatan *workshop*:

Tabel 5. Detail Pelaksanaan *Workshop*

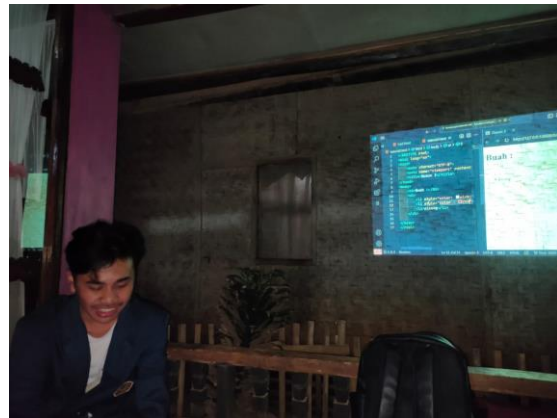
No.	Pelaksanaan	Detail Pelaksanaan	Waktu yang dibutuhkan
1.	Pre-Test	Pengetahuan dasar tentang teknologi: 1. Apa itu komputer? 2. Apa itu <i>website</i> ? 3. Apakah Anda pernah belajar HTML?	30 menit
2.	Materi	1. Pengenalan tentang sebuah <i>website</i> meliputi penjelasan mengenai kegunaan dan keunggulannya. 2. Selain itu, penting juga untuk memahami dasar - dasar HTML dan CSS, seperti elemen - elemen dasar dalam HTML seperti tag <code><html></code> , <code><head></code> , <code><body></code> , <i>heading</i> , paragraf, <i>list</i> , dan <i>table</i> . 3. Sedangkan dalam pengenalan dasar CSS, mempelajari konsep dasar tentang cara merubah warna.	110 menit
3.	Post-Test	Menerapkan kode yang telah dipelajari oleh peserta <i>workshop</i> dari materi yang telah disampaikan.	30 menit

Selama sesi penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau mengajukan pertanyaan secara langsung. Hal ini bertujuan untuk memastikan pemahaman yang lebih baik dan interaksi yang lebih produktif antara pemateri dan peserta.

Gambar pada saat kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. *Workshop* di masjid Al-Mujahidin
RT 03 RW 09



Gambar 2. *Workshop* di rumah penduduk
RT 03 RW 10

Kesimpulan

Dari *workshop* pelatihan *website* dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya minat atau rasa keingintahuan dari dalam diri peserta *workshop* untuk mempelajari html lebih dalam lagi sehingga tidak merasa tertinggal dalam perkembangan *web* saat ini.
2. Melalui pendekatan yang terstruktur dan interaktif dalam *workshop* pelatihan pembuatan *website*, peserta dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan dasar dalam pembuatan *website*. Dengan berkolaborasi, belajar dari panduan, dan berlatih langsung, peserta dapat merasa lebih percaya diri dalam mengembangkan halaman *web* sederhana.
3. *Workshop* ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi dan pertukaran ide di antara anggota komunitas. Dengan adanya umpan balik dan evaluasi, pelatihan ini dapat ditingkatkan ke arah lebih baik di masa depan, membangun keterampilan anggota komunitas, dan mendorong pengembangan teknologi di lingkungan yang lebih luas.
4. Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa siswa dari SMKN 6 Nagrak tampaknya lebih paham mengenai materi yang diberikan dalam *workshop*. Hal ini didukung oleh jumlah peserta dari SMKN 6 Nagrak lebih banyak dibandingkan dengan peserta dari SMKN 6 Garut. Kehadiran lebih banyak peserta dari SMKN 6 Nagrak memberikan peluang yang lebih besar bagi kolaborasi dan pertukaran gagasan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman tentang materi yang disajikan. Namun, kesimpulan ini hanya didasarkan pada perbandingan jumlah peserta dan tidak

mempertimbangkan faktor - faktor lain yang juga dapat mempengaruhi pemahaman materi, seperti tingkat keaktifan peserta, interaksi dengan pemateri, dan pengalaman sebelumnya dalam bidang terkait.

Saran

Agar informasi yang disampaikan oleh pemateri menjadi lebih berkualitas, diperlukan penambahan laptop atau komputer yang lebih banyak. Hal ini memungkinkan peserta *workshop* untuk dapat praktik langsung menjalankan program HTML dan CSS yang telah diajarkan oleh pemateri. Dengan demikian, pemahaman mereka akan dapat segera diaplikasikan dalam pengembangan kode program yang telah dipelajari.

Diharapkan dengan adanya dukungan dari pemerintah dalam bentuk fasilitas, kegiatan *workshop* dapat dilakukan tidak hanya sekali saja, melainkan secara berlanjut. Hal ini memungkinkan pemuda - pemuda di sana menjadi lebih memahami tentang teknologi dan mengetahui perkembangan zaman saat ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Prihata Fathurohman, S.IP selaku Kepala Desa Lingkungpasir dan seluruh perangkat desa yang telah memberikan izin dan arahan sehingga rangkaian kegiatan PPM di Desa Lingkungpasir dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Daftar Pustaka

- [1] C. A. Cholik, "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang," *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, vol. 2, no. 2, pp. 39–46, 2021.
- [2] Terttiaavini and T. S. Saputra, "Literasi Digital untuk Meningkatkan Etika Berdigital bagi Pelajar di Kota Palembang," *Jurnal Masyarakat Mandiri*, vol. 6, no. 3, pp. 2155–2165, 2022.
- [3] U. Ulmi and Ratna, "Pelatihan dan Pengkaderan Pembuatan Web Desa agar Web Tidak Punah di Desa Glagah Kecamatan Glagah," *Jurnal Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 23–35, 2019.
- [4] A. P. Sari and Suhendi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 6, no. 1, pp. 29–37, 2020.
- [5] B. Maryanto, "Memanfaatkan Cascading Style Sheet untuk Memperindah Tampilan Web," *Media Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 82–89, 2009.
- [6] M. S. Firdiansyah, "Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013," *Journal of Physical Education, Sport Health and Recreations*, vol. 4, no. 2, pp. 1582–1589, 2015.
- [7] Widiarsa, "Kajian Pustaka (Literature Review) sebagai Layanan Intim Pustakawan Berdasarkan Kepakaran dan Minat Pemustaka," *Media Informasi*, vol. 28, no. 1, pp. 111–124, 2019.