



WEB DEVELOPMENT

“We Growth Together, with the same Goals”

Contents of This Template

Here's what you'll find in this **Slidesgo** template:

1. A slide structure based on a multi-purpose presentation for business, which you can easily adapt to your needs. For more info on how to edit the template, please visit **Slidesgo School** or read our **FAQs**.
2. An assortment of pictures and illustrations that are suitable for use in the presentation can be found in the **alternative resources slide**.
3. A **thanks slide**, which you must keep so that proper credits for our design are given.
4. A **resources slide**, where you'll find links to all the elements used in the template.
5. **Instructions for use**.
6. Final slides with:
 - ▲ The **fonts and colors** used in the template.
 - ▲ A **selection of illustrations**. You can also customize and animate them as you wish with the online editor. Visit **Storyset** to find more.
 - ▲ **More infographic resources**, whose size and color can be edited.
 - ▲ **Sets of customizable icons** of the following themes: general, business, avatar, creative process, education, help & support, medical, nature, performing arts, SEO & marketing, and teamwork.

You can delete this slide when you're done editing the presentation.

Outline Pertemuan #1

01

Pengenalan

ORBIT Web Development

02

Pemahaman

Internet dan Teknologi
Web

03

Pemaparan

Peran Web Developer di
Industri

04

Self Development

Dalam Belajar
Programming



01

Pengenalan

ORBIT Web Development



Rafka Imanda Putra

Ketua ORBIT Web Development
2021/2022

Introduction

ORBIT (Organization Basic of Information Technology) adalah Sebuah organisasi ekstrakurikuler di SMKN 4 Bandung yang bermaksud untuk **menghimpun, mendorong, meningkatkan, dan memanfaatkan** segenap potensi yang dimiliki oleh para siswa yang bergerak di bidang IT untuk mewujudkan suatu kondisi saling melengkapi, potensi peningkatan keahlian, peningkatan prestasi, dan semangat kerjasama.



Introduction

Dalam pelaksanaannya, ORBIT terbagi menjadi 6 divisi yang salah satunya adalah Divisi Web Development.

Web development adalah kegiatan merancang, membuat, memelihara, dan mengembangkan suatu laman website.

Disini kita memadukan kemampuan programming, desain, dan logika menjadi satu.



“Disini kami bertekad untuk
mencetak talenta muda berbakat
SMKN 4 Bandung yang kompeten di
bidang Web Development. Kami
sangat yakin atas potensi terpendam
dalam diri kamu, iya kamu:)”

—**WEBDEV 2021**

Kegiatan per Minggu



Sharing

Mengenal masing-masing anggota komunitas kita



E-Learning

Belajar dari materi yang dibuat khusus anggota webdev



Online Meet

Pertemuan online seminggu sekali setiap hari kamis



Ngoding

Praktik langsung membuat website melalui gawai sendiri

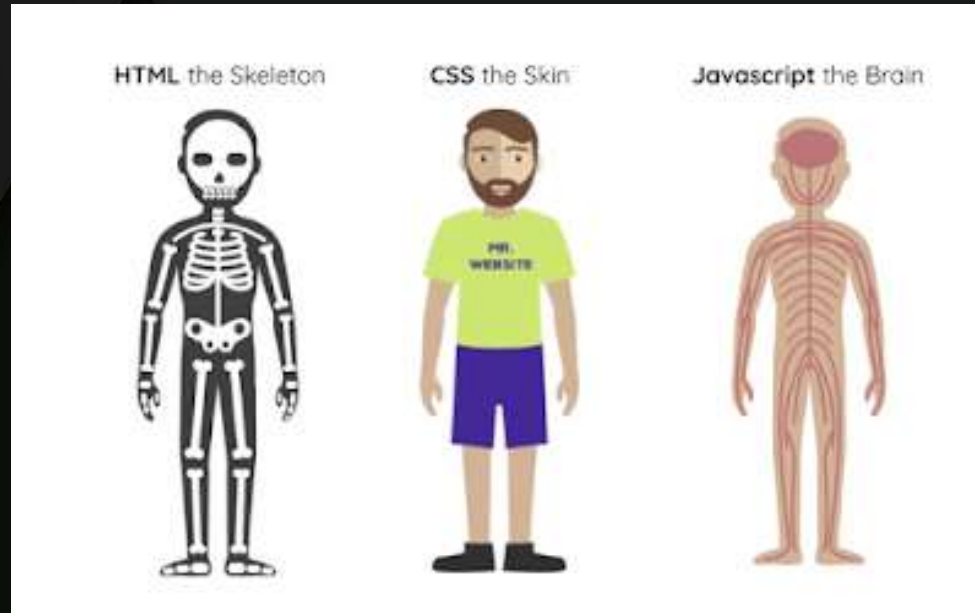


02

Pemahaman

Internet dan Teknologi Web

Analogi 3 Elemen Pembuat Website





HTML



CSS

Css - with or without you

3 Elemen Pembuat Website



HTML

Hypertext Markup Language, semua isi konten website dibuat dengan HTML



CSS

Cascading Style Sheet, semua desain dan kustomisasi konten website diatur sama CSS



JavaScript

Bahasa pemrograman yang bikin web lebih interaktif

Demonstrasi

Peranan HTML CSS JS

Alur Belajar 1 Semester

Belajar fundamental Web Design
dan JavaScript

Nov - Des

Full belajar Bootstrap

Oktober

Kita full belajar CSS

September

Kita selesaikan materi internet
teknologi web dan HTML

Agustus





03

Pemaparan

Peran Web Developer di Industri

Alur Proyek Website



Project Manager

Memahami tujuan utama dan memonitor seluruh proses proyek



UI/UX Designer

Bikin rancangan desain web untuk dibuat sama web developer



Web Developer

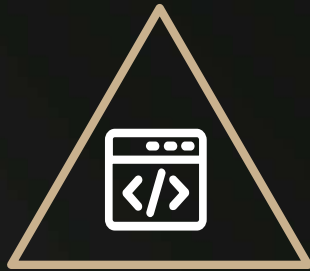
Dipecah jadi front-end (sisi client) dan back-end (sisi server)



QA Tester

Menganalisis dan mencari bug dari website yang sudah dibuat

Front-end Vs. Back-end



Front-end

Tugasnya merealisasikan desain web dari UI/UX designer dan memastikan konten berjalan sesuai desain disepakati.



Back-end

Tugasnya membuat suatu web-service yang menghasilkan data yang mana akan dikelola dan ditampilkan di halaman web.



“

Singkatnya, developer front-end fokus pada bagaimana user menggunakan website dan apa yang mereka lihat ketika mereka mengakses website tersebut, nah kalau developer back-end bekerja pada sistem yang memberikan informasi kepada user.

”



Gass Kita Hunting

Gaji dan Lowongan Web
Developer!

The Important Is

CURIOSITY

Rasa ingin tahu yang tinggi bakal bawa kamu terus explore dan belajar banyak hal baru

CONSISTENCY

Konsistensi bakal bawa kamu semakin dekat dengan tujuan yang kamu idamkan



Ngopi Dulu Kang :)

Sesi Tanya Jawab #1

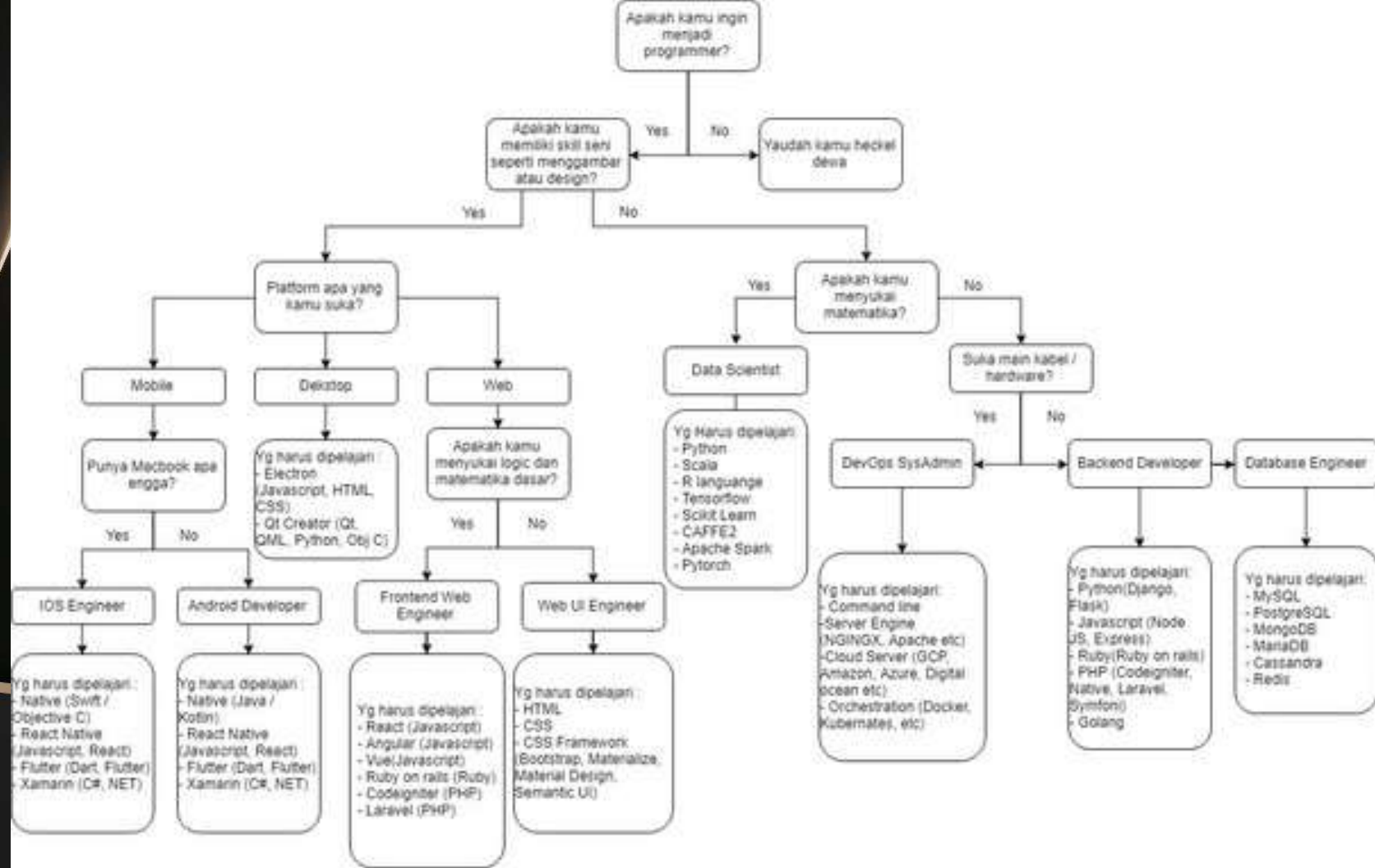
Silakan open mic atau via chat kalau mau nanya



04

Self Development

Dalam Belajar Programming





Aware Your Future Career

Sekilas Tentang Perjalananmu di SMK

- ▲ Disini kamu sisa 2 tahun 11 bulan lagi sebelum lulus SMK, *Gile akurat banget ngitungnya wkwk
- ▲ Satu hal yang pasti, kamu bakal fokus diajarin kejuruan waktu kelas 11. jadi sisa 1 tahun 11 bulan belajar efektif tentang kejuruan di SMK kita..
- ▲ Rata-rata PKL itu dilakuin 6 bulan, jadi sisa 1 tahun 5 bulan belajar materi kejuruan yang efektif
- ▲ Materi kelas 11 dan 12 khusus RPL itu bahas 5 materi inti. Pemrograman Web, Basis Data (Database), Pemrograman Berorientasi Objek, Pemodelan Perangkat Lunak, sama Produk Kreatif Kewirausahaan.



Dalam
2 Tahun 11 Bulan
Kamu mau ngapain?



Prepare Your Future Career



Caranya?



Perkenalkan Konsep Clarity

Clarity Concept's

Kamu lagi dimana?

Liat posisi kamu, siapa
kamu sekarang?

Kamu mau kemana?

Tentukan tujuan kamu
sejelas dan sedetail
mungkin

Tau rute tercepatnya?

Buat rute perjalanan
yang bakal kamu
tempuh

Kamu siap melangkah?

Semuanya back at you,
apa kamu siap
membuat perubahan
besar?

Problem #1

How to Create New Habit?



Perkenalkan Prinsip Kaizen

Prinsip Kaizen – Membangun Kebiasaan Baru

- ▲ Istilah Kaizen memiliki dua akar kata, yaitu “*kai*” yang berarti “perubahan” dan “*zen*” yang berarti “bijaksana”. Prinsip ini mengandung inti makna bahwa “manusia tidak seharusnya merubah hidupnya secara spontan, namun dengan perlahan dan bijaksana”. Kebiasaan baru itu terjadi sebagai hasil refleksi dan pengalaman hidup pribadi masing-masing individu.

Prinsip Kaizen – Membangun Kebiasaan Baru

Cara kerja:

- ▲ inti dari metode ini adalah sebuah ide yang mengharuskanmu untuk berlatih melakukan sesuatu dalam kurun waktu satu menit setiap hari. Hanya satu menit dan dilakukan setiap hari. Biasanya kita malas jika melakukan tugas selama 30 menit/1 jam, dengan teknik ini tentu mempermudah kita yang malas untuk hanya melakukan tugas itu selama 1 menit. Misal kamu ingin belajar programming, yepp hanya lakukan selama 1 menit setiap hari

Prinsip Kaizen – Membangun Kebiasaan Baru

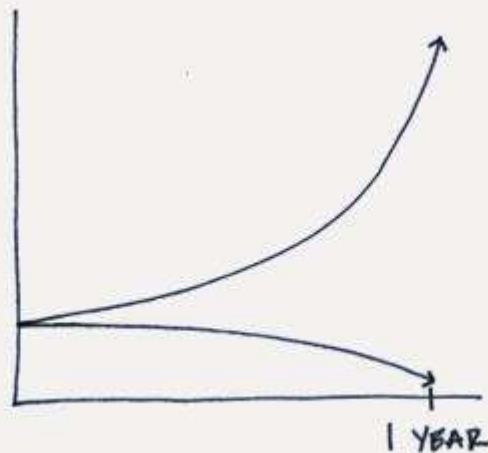
Manfaat:

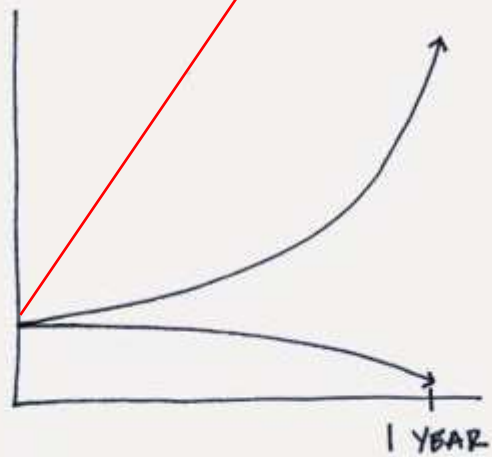
- ▲ Mungkin awalnya konsep ini diragukan, tetapi coba diteliti kenapa perasaan malas datang ketika kita harus dihadapkan dengan tugas/ hal2 yang membutuhkan waktu berjam2. Terutama kaum gen Z saat ini yang mudah merasa bosan/malas mungkin step ini bisa dilatih karena **Prinsip satu menit** memungkinkanmu untuk melihat kemajuan yang telah kamu capai.
- ▲ Mungkin awalnya hanya bertambah menjadi 5 menit, kemudian meningkat lagi setengah jam, lalu satu jam, dan seterusnya. Hal yang harus kamu lakukan terlebih dahulu adalah memahami ‘tujuan apa yang ingin kamu raih?’, kemudian mulai melakukannya cukup satu menit setiap hari.

THE POWER OF TINY GAINS

1% BETTER EVERYDAY $1.01^{365} = 37.78$

1% WORSE EVERYDAY $0.99^{365} = 0.03$





Problem #2

Menghadapi Males.



Pasang Tujuan
Sejelas Mungkin.

The Important Is

SET A GOAL

Tujuan yang jelas bakal
bawa kamu semangat
buat meraihnya

TIME MANAGEMENT SKILL



The End

Sesi Tanya Jawab #2

Silakan open mic atau via chat kalau mau nanya



See you next time!