



PELATIHAN PEMROGRAMAN CSS DAN HTML DI SMK AVICENA



Husni Thamrin¹, Otto Fajarianto^{2*}, Andy Ahmad³

¹STIH Awang Long, Samarinda, Indonesia

²Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

³STKIP Kusumanegara, Jakarta, Indonesia

Email: ofajarianto@gmail.com*, andieahmad1897@gmail.com

Submission	2021-11-20
Review	2021-12-24
Publication	2021-01-28

ABSTRAK

Teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan teknologi tersebut dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada para guru maupun siswa di sekolah. Sumber daya yang memiliki potensial melalui penyeleksian yang sarat akan unsur pendidikan, diharapkan mampu membantu mendukung sekolah dalam pembentukan siswa yang siap beradaptasi di lingkungan dunia pekerjaan. Pengembangan siswa dapat dicapai melalui beberapa proses di antaranya melalui pelatihan pemrograman HTML yang sekarang sudah memasuki musim industry 4.0. Siswa dihadapkan dengan kurangnya persiapan pada saat mereka dihadapkan pada realitas sosial dengan berbagai permasalahan pada saat mereka memasuki suatu lingkungan kerja. Pemberian pelatihan ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi agar siswa dapat menjalani masa disrupsi globalisasi.

Kata Kunci: *hypertext*, pemrograman, workshop

Pendahuluan

Perkembangan dunia informatika pada zaman sekarang mengalami perubahan dan peningkatan yang amat pesat. Perkembangan dunia informatika sejalan dengan peningkatan perangkat lunak maupun perangkat keras serta pengguna teknologi informasi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pengguna internet dari semua lini dan umur, serta internet menjadi salah satu penunjang dalam revolusi industry 4.0 dan sosial 5.0. Melihat peluang yang terjadi di masa kini, banyak programmer yang berusaha membuat dan mendesain sistem informasi yang dibutuhkan dalam dunia usaha dan industri.

Dari beberapa pemograman yang ada, tim PKM hanya memfokuskan kepada CSS dan HTML. HTML merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen dari web server ke browser (Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome, dll). HTML inilah yang memungkinkan untuk menjelajah internet dan melihat halaman web yang dianggap menarik. Untuk melakukan pembelajaran pengembangan sebuah *frontend website*, dapat dimulai dari mempelajari HTML dan CSS terlebih dahulu. Dengan adanya Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep *Gamification* ini, diharapkan keinginan pengguna dalam melakukan pembelajaran dapat meningkat. Pada sistem ini terdapat fitur utama, yaitu pengerjaan misi, melakukan tantangan, pembelian *item* dan *leaderboard* (Rahmatika, 2020). upaya menyajikan informasi lowongan kerja menggunakan *website* serta masih memerlukan sistem pendukung berbasis android dan *web service* yang lebih baik dan dapat diandalkan guna penyebaran informasi lowongan kerja yang semakin lengkap (Maisaroh et al., 2019)

HTML (Hypertext Markup Language) adalah sebuah bahasa dasar untuk web scripting yang bersifat client side yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik serta multimedia dan digunakan juga untuk menghubungkan antar tampilan web page (Sovia dan Febio, 2011). Akan tetapi jika kita tidak mengetahui dasar-dasar atau konsep, maka tidak mungkin mendapatkan hasil yang maksimal. Mengapa? yang umum terjadi adalah, walaupun software-software tersebut menawarkan kemudahan dalam membuat halaman web tersebut secara manual tetapi biasanya, seseorang masih perlu untuk mengedit halaman web tersebut secara manual. Tertutama pada kasus web yang dianggap kompleks.

HTML menjadi standar internet dikendalikan dan didefinisikan *World Wide Web Concoortium* (W3C). Setiap penambahan ataupun peningkatan versi, terhadap beberapa tambahan-tambahan tag dan fasilitas yang tidak dimiliki oleh versi sebelumnya. Tentunya versi yang telah dikeluarkan harus menjadi standar bagi browser. Browser adalah suatu program yang dibuat dengan tujuan untuk mengambil informasi-informasi dari suatu server komputer pada jaringan internet (Rivai dan Sukadi, 2013). Jika browser tidak mendukung versi tertentu, maka browser tersebut tidak dapat menampilkan HTML yang telah dibuat. Oleh sebab itu, untuk melihat halaman web yang diformat HTML versi baru harus memiliki browser yang sudah mendukung program HTML tersebut.

Analisis Situasi

SMK AVICENA Rajeg beralamat JL. Raya Rajeg-Mauk Km.1 Kode Pos 15540 Desa/Kelurahan Suka Manah Kecamatan Rajeg Kabupaten Tangerang Propinsi. Banten. Sekolah ini adalah

sekolah kejuruan yang salah satunya berfokus kepada teknologi, dengan melihat arus globalisasi dan era disrupsi maka diperlukan pelatihan mengenai program yang diperlukan pada masa disrupsi ini.

Permasalahan mitra

Sumber daya manusia berasal dari pendidikan, yang memiliki potensi untuk meningkatkan kesejahteraan, namun untuk menuju kesejahteraan harus melalui penyeleksian yang ketat seperti kecerdasan intelektual dan pemahaman teknologi, pengabdian ini diharapkan mampu membantu mendukung sekolah di pembentukan guru dan siswa yang mempunyai kecerdasan intelektual dan memahami teknologi agar bisa bersaing secara global.

Metode

Metode yang dilakukan adalah metode ceramah dan demonstrasi. Yakni menjelaskan tentang teori dan konsep HTML dan mendemonstrasikan program HTML kepada semua audience.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam 3 tahapan, yaitu pelatihan tahap 1 adalah Pengenalan sumber belajar dan HTML. Tahap 2 adalah simulasi penggunaan sumber belajar dan HTML. Tahap 3 adalah penerapan sumber belajar dan HTML. Tindak lanjut kegiatan pelatihan adalah kegiatan pendampingan. Pendampingan dilakukan dengan tujuan untuk lebih menguatkan dan memperdalam pemahaman Audiens dalam mengimplementasikan pemanfaatan penilaian dalam pembelajaran. Kegiatan pendampingan dilakukan sebanyak 3 kali.

Hasil

Hasil dari kegiatan pelatihan memahami cara kerja HTML di SMK AVICENNA Tangerang adalah:

- a. Jumlah peserta pelatihan semua siswa kelas 11 sampai 12 serta guru ICT sebanyak 25 orang, lebih lima orang dari jumlah peserta yang ditargetkan, karena kami meminta pada satu kelas dengan target hanya 20 orang siswa di SMK AVICENNA Tangerang.
- b. Dari semacam pre-test simulasi/demonstrasi (melalui interaksi/diskusi secara langsung beberapa Audiens menyatakan bahwa mereka masih belum mengerti mengenai program HTML. tetapi ada juga yang sudah mengerti namun masih kurang percaya diri untuk menjelaskan
- c. Setelah melakukan Pelatihan menciptakan kepercayaan diri remaja melalui pengembangan kepribadian remaja, pemahaman dan pengetahuan serta kesadaran siswa mengenai pembuatan program HTML mengalami peningkatan hal ini terlihat dari semua siswa dapat menjawab dan menyatakan pernyataan dengan disertai alasan yang rinci dan mereka dapat mendeskripsikan HTML dengan faktor-faktor yang menunjang atau menghambat.
- d. Bertambahnya pengetahuan dan pemahaman peserta pelatihan menciptakan kepercayaan diri melalui pengembangan diri. Sebanyak 24 (dua puluh empat) siswa menyatakan adanya keinginan untuk mengembangkan kemampuan dalam menciptakan program HTML. Ada beberapa alasan yang mereka ungkapkan salah satu di antaranya yaitu mereka lebih mengetahui faktor penyebab pengembangan kepribadian, menjadi

lebih berusaha untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pribadi serta orang lain. Mereka merasa lebih percaya diri karena mereka merasa mendapatkan pengetahuan untuk pengembangan kepribadian dalam menciptakan rasa percaya diri, sehingga mereka merasa juga termotivasi untuk merubah dirinya, merubah cara pandang, berusaha lebih baik lagi dan mejadi termotivasi untuk meraih masa depan, mengembangkan potensi dan bakat serta hoby yang mereka miliki, mereka menyadari kepribadian yang terbentuk pada diri mereka akan membentuk dirinya menjadi lebih baik pula. Satu orang siswa menyatakan tidak ada sama saja sesuai dengan konsep dirinya.

Target yang diharapkan dalam pelatihan sejumlah 20 peserta. Dari target peserta sosialisasi yang dimengikuti sejumlah 25 peserta dari KLS 11 IPA. Setelah mengikuti pelatihan, siswa kelas XI memiliki kemampuan untuk mengembangkan HTML. pengembangan ini tentu dapat menciptakan rasa percaya diri. Dari tanya jawab yang dilakukan dengan peserta workshop didapatkan informasi:

1. Upaya mereka dalam menciptakan program HTML adalah siswa menanamkan pada diri sendiri bahwa dia bisa, membuat program dengan menggunakan HTML, dapat memotivasi diri, berteman dengan teman yang sama pola pikirnya maupun lainnya, membaca buku dan literature yang memadai sangat membantu dalam pembuatan program HTML
2. Setelah mengikuti workshop siswa dapat menyatakan dirinya dengan membuat program dari HTML, terungkap bahwa siswa SMAK Avicenna dapat mengungkapkan dan mendeskripsikan dirinya secara rinci, begitu juga mengenai potensi diri dan hobinya serta dapat membuat sebuah program.
3. Dari hasil evaluasi yang dilakukan bersama-sama oleh pemateri dengan menerima masukan dari peserta yang lain, terlihat bahwa 25 (dua puluh lima) siswa menyatakan bahwa dirinya mendapatkan pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dalam menciptakan sebuah program dan mendesain HTML. karena pengembangan ini akan berdampak yang baik pula bagi dirinya dibandingkan dengan hasil semacam pre-test sebelum pemberian materi. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek dalam bersikap, berperilaku, beropini tentang diri dan potensi, apa saja yang harus dilakukan dan apa saja yang harus dihindari oleh dirinya, sehingga siswa KLS XI memiliki kepercayaan diri dan kesiapannya untuk mengembangkan kemampuan diri mereka.

Kesimpulan

Perkembangan dunia informatika yang semakin maju menawarkan kemudahan bagi setiap individu untuk menyelesaikan tugasnya, baik itu kebutuhan ataupun keinginan. Internet adalah salah satu bukti nyata, pesatnya perkembangan dunia informatika. Maka oleh sebab itu para programmer mencoba untuk merancang beberapa pemrograman di Internet, HTML adalah salah satu unsur yang penting di dalam pemrograman Internet.

Dengan adanya pelatihan ini diharapkan lebih banyak yang mendalami pemrograman dan mencoba membuat program yang lebih mempermudah bagi *user* dan *interface* yang dihasilkan lebih baik kedepannya.

Pengakuan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah Avicena Tangerang dan rekan-rekan dosen yang telah membantu dalam pelaksanaan program pengabdian ini.

Referensi

- Maisaroh, S., Fajarianto, O., & Nasir, M. (2019). *Sistem Informasi Lowongan Kerja Kota Tangerang Berbasis Android dan Web Service*. 9(1), 112–117.
- Rahmatika, A., Pradana, F., & Bachtar, F. Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 8, p. 2655-2663, ags. 2020. ISSN 2548-964X.
- Sovia, ini, dan Jimmy Febio. 2011. Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan HTML, PHP SCRIPT, dan MYSQL Database. *Jurnal Processor*, VI(2), 54-38.
- Rivai, D. A., dan Bambang Eka Purnama. 2014. Pembangunan Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Miftahul Huda Ngadirojo. *Indonesian Journal on Networking and Security*, III(2), 25-19.