



Pelatihan pembuatan website sederhana sebagai upaya meningkatkan kemampuan *hard skill* pelajar di SMK Negeri 3 Tegal

Dairoh✉, Slamet Wiyono, Ratono

Politeknik Harapan Bersama Tegal, Tegal, Indonesia

✉ zaroh31@yahoo.co.id

doi <https://doi.org/10.31603/ce.4564>

Abstrak

SMKN 3 Tegal memiliki ICT yang memadai dan terletak di jantung Kota Tegal dan memiliki jurusan komputer jaringan. Pengabdian ini ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan *hard skill* melalui pelatihan *web development*. Kegiatan yang diikuti 30 peserta ini dilaksanakan dengan pemberian teori dasar *web* sederhana, praktik dan pendampingan pembuatan *web*. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta dapat memahami bagaimana membuat *web*, menggunakan, memproses, menjalankan dan mengelola *web* sederhana dengan tingkat keberhasilan sebesar 87%.

Kata Kunci: Pelatihan; Website; ICT; Pelajar

Simple website development training as an effort to improve students' hard skills at SMK Negeri 3 Tegal

Abstract

SMKN 3 Tegal has adequate ICT and is located in the heart of Tegal City and has a computer network major. This dedication is aimed at increasing hard skill knowledge through web development training. The activity which was attended by 30 participants was carried out by providing simple web basic theory, practice and web development assistance. The results of this activity show that participants can understand how to create a web, use, process, run and manage a simple web with a success rate of 87%.

Keywords: Training; Website; ICT; Student

1. Pendahuluan

Sekolah kejuruan adalah bagian salah satu sistem pendidikan yang mana mempersiapkan lulusan siswanya memiliki bekal yang cukup dan dapat digunakan dalam bekerja di perusahaan. Selain itu, lulusannya mampu menguasai satu bidang pekerjaan dari berbagai bidang pekerjaan yang lain. Hal ini dikarenakan lulusan SMK disiapkan untuk siap digunakan atau diterjunkan ke industri (dunia kerja). Berdasarkan pada UU Nomor 20 tahun 2013 bahwa SMK merupakan salah satu bentuk satuan sekolah formal yang didalamnya menyelenggarakan penjurusan sebagai lanjutan dari SMP/MTS/Sederajat dan penjelasan di Pasal 15 UU No 20 tahun 2013 bahwa Pendidikan kejuruan ialah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa didik untuk bekerja pada bidang tertentu (Indonesia, 2003).

Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Tegal bahwa SMKN 3 Kota Tegal adalah satu sekolah menengah kejuruan negeri di Kota Tegal. Dengan kompetensi jurusan di sekolah tersebut antara lain teknik komputer jaringan (TKJ), teknik kendaraan ringan (TKR), teknik dan bisnis sepeda motor (TBSM) dan teknik gambar bangunan (TGB), multimedia, permesinan, dan teknik audio video (TAV). Sekolah tersebut berada di jantung kota dengan salah satu jurusannya adalah jurusan teknik komputer jaringan (TKJ) dengan jumlah siswanya \pm 60 siswa untuk kelas XII. Siswa kelas XII merupakan siswa yang akan sebentar lagi melaksanakan ujian kelulusan. SMK tersebut memiliki sistem ICT yang memadai karena tersedia laboratorium komputer serta jaringan internet. Persaingan dunia kerja pada saat ini sangat ketat baik secara pengalaman *soft skill* dan *hard skill* yang harus dimiliki siswa lulusan SMK khususnya di SMKN 3 Tegal. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi siswa-siswi SMKN 3 Tegal mampu meningkatkan dan memiliki pengalaman lain selain dari jurusan yang dipilih.

Sekolah mendorong dan mampu menyediakan berbagai kegiatan pelatihan untuk peningkatan kompetensi guna meningkatkan *skill* siswa. Hal ini lulusan SMK harus mampu bersaing secara nasional maupun global. Untuk itu, siswa harus dibekali dengan *skill* yang lainnya diantaranya adalah pengetahuan kaitannya dengan *web* salah satunya *web* sederhana. Peningkatan pemahaman terhadap *web* mampu menambah *skill* dan memotivasi siswa SMKN 3 untuk dapat mengetahui lebih dalam pembuatan *web* sederhana yang dapat diterapkan dalam dunia kerja nantinya.

Perkembangan teknologi menuntut kita untuk bisa bersaing dan memiliki kompetensi lebih dalam bidang ilmu teknologi informasi (Dairoh et al., 2019). Teknologi informasi itu sendiri merupakan teknologi yang membantu manusia untuk memudahkan suatu pekerjaan. Teknologi informasi itu sendiri menjadi faktor pendukung yang efektif untuk masa yang akan datang. Salah satu dalam bidang teknologi informasi berupa *web development* (Trimarsiah & Arafat, 2017).

Faktor pendukung menjadikan kita sangat efektif pada masa sekarang dan mendatang nantinya. Hal ini memungkinkan manusia untuk dapat menggunakan serta mampu menikmati berbagai kemudahan dari teknologi informasi yang telah ada. Salah satunya adalah penggunaan dan pemanfaatan *web* yang mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan terbaru. Penggunaan *website* sekarang ini menjadi kebutuhan bagi kita baik untuk informasi pribadi (blog pribadi), media iklan (promosi) dan media pembelajaran yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat (Hasugian, 2018). Salah satunya pemanfaatan *website* yang digunakan siswa sekolah guna untuk peningkatan *skill*.

Web itu sendiri adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen berupa multimedia yang memuat gambar, suara, teks, animasi ataupun video dan yang lainnya (Nurmi, 2009). Sedangkan fungsi *web* itu sendiri merupakan media pembelajaran, media informasi baik dalam bidang pendidikan ataupun media komunikasi (Wibisono & Susanto, 2015). Sedangkan definisi *web* sederhana atau *web* dinamis adalah satu web yang didalamnya berisikan informasi yang ingin di informasikan terhadap khalayak umum, yang mana dalam *web* sederhana isinya dapat diubah sewaktu-waktu tanpa harus melakukan perubahan kode pada fail *web* yang dimiliki (Harminingtyas, 2014). Namun, perubahan tersebut dapat dilakukan dari pengguna maupun admin dan di dalam *web* sederhana tersebut terjadi interaksi, dari pengunjung dengan si pemilik *web* seperti pengunjung dapat memberikan komentar ataupun mengunggah fail (Pranata et al., 2015).

Pada hasil analisis situasi tersebut maka untuk meningkatkan kompetensi *hard skill* lainnya yang perlu dimiliki dari lulusan SMK dilakukan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap *web* sederhana. Adapun perumusan masalahnya yaitu: bagaimana siswa mampu membuat dan menjalankan serta mengelola *web* sederhana yang telah dibuat sebagai bekal setelah lulus SMK untuk menunjang *hard skill* siswa dan sebagai penambahan gambaran penyelesaian dari jurusan yang di ambil dalam bidang *web development*.

2. Metode

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan selama 3 hari yakni pada tanggal 7-9 Juli 2020 dan bertempat di laboratorium komputer SMKN 3 Tegal dengan jumlah peserta sebanyak 30 peserta yang terdiri dari siswa siswi kelas XII jurusan TKJ. Adapun kegiatan PKM ini menggunakan metode presentasi, diskusi tanya jawab, praktik pelatihan, pendampingan dan *post-test*. Secara keseluruhan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan. Kegiatan persiapan dilakukan dengan kunjungan ke mitra. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi mitra, selain itu bertujuan untuk menentukan waktu, lokasi kegiatan pengabdian, peserta yang terlibat.
- b. Tahap *pre-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui terlebih dahulu akan pengetahuan dasar tentang *web* sederhana kepada peserta PKM.
- c. Tahap sosialisasi. Pada tahap sosialisasi atau presentasi materi kepada peserta dengan materi yang diberikan tentang dasar-dasar konsep *web* atau HTML dan *web* dinamis dan bagaimana cara membuatnya.
- d. Tahap pelatihan. Peserta diberikan pelatihan (praktik) bersama bagaimana membuat *web* sederhana bagi blog atau wordpress. Pelatihan praktik ini dilakukan selama satu hari sebelum dilakukan pendampingan.
- e. Tahap pendampingan. Pendampingan dilakukan dua hari yakni peserta didampingi dalam membuat *web* sederhana secara mandiri serta bagaimana mengelola *web* yang telah dibuat oleh peserta.
- f. Tahap *post-test*. Kegiatan *post-test* dimaksudkan untuk mengevaluasi pengetahuan materi yang telah didapatkan dan mengukur seberapa besar pemahaman peserta atas kegiatan PKM dari awal hingga praktik yang telah dilakukan. *Post-test* dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada peserta PKM.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM ini berupa :

3.1. Sosialisasi

Presentasi dilakukan oleh dosen Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama dengan memberikan materi yang berisikan tentang materi antara lain: konsep pengenalan *web*, membuat *blog*, dan konten *web* ([Gambar 1](#)).



Gambar 1. Pemberian materi dasar

3.2. Pelatihan (praktik)

Peserta diberikan pelatihan berupa praktik dari awal pembuatan dasar pembuatan *web* sederhana berupa blog yang didampingi oleh mahasiswa Teknik Informatika (Gambar 2).



Gambar 2. Praktik pembuatan *web* sederhana

3.3. Pendampingan

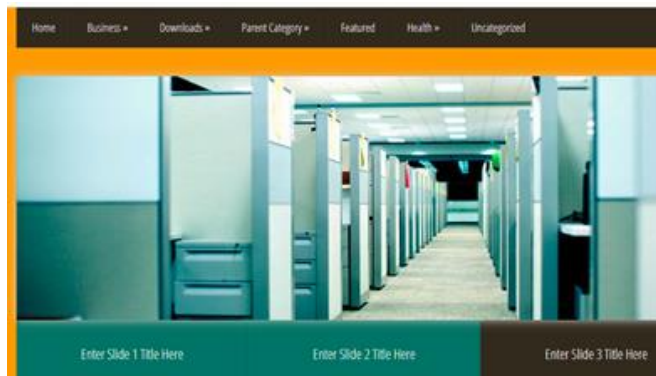
Kegiatan pendampingan dilakukan dengan melibatkan mahasiswa untuk menjadi pendamping kepada peserta PKM agar dapat menyelesaikan hasil dari praktik yang telah didapatkan (Gambar 3).



Gambar 3. Pelaksanaan pendampingan pada pembuatan *web*

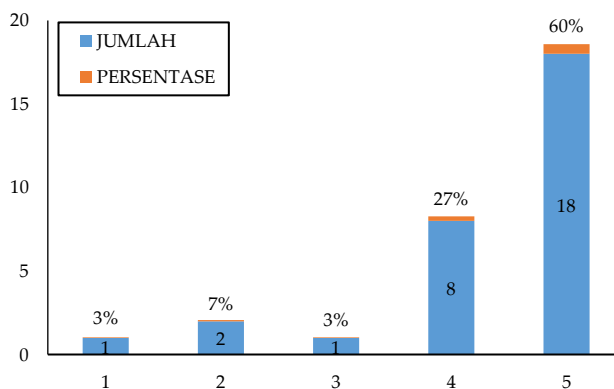
Hasil PKM ini bahwa para siswa kelas XII mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan *web* sederhana berupa blog dan peserta PKM sangat antusias

mengikuti hingga awal dan selesainya kegiatan PKM ini. Adapun contoh hasil blog yang telah dibuat pada kegiatan PKM ini pada [Gambar 4](#) berikut:



[Gambar 4](#). Contoh hasil blog pada kegiatan PKM

Pada kegiatan PKM ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh tingkat keberhasilan kegiatan PKM yang telah dilakukan dengan mengedarkan kuesioner kepada peserta. Kuisisioner ini menggunakan *grade* nilai 1-5; dengan nilai masing-masing gridnya yakni grid 1 = “sangat tdak setuju”, grid 2 = “tidak setuju”, grid 3 = “cukup”, grid 4=“setuju” dan grid 5=“sangat setuju”. Adapun hasil dari kuisisioner evaluasi dari kegiatan PKM pada kuisisioner yang masuk sebanyak 30 responden seperti pada [Gambar 5](#) berikut:



[Gambar 5](#). Hasil *post-test*

Pada [Gambar 5](#) bahwa kegiatan PKM yang telah dilakukan ini dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan kemampuan peserta dalam membuat *web* sederhana. Hasilnya terlihat bahwa dari 30 responden (peserta) diperoleh sebanyak 27% peserta mengatakan “sangat setuju” dan 60 % peserta mengatakan “setuju”. Dari presentase keduanya bahwa didapatkan 87% memberikan penilaian bahwa kegiatan PKM yang telah dilakukan dan materi yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam *web* sederhana.

4. Kesimpulan

Kegiatan PKM yang telah dilakukan di SMKN 3 Kota Tegal dan hasilnya bahwa peserta pada PKM telah dapat mengenal pengetahuan, serta dapat membuat web berupa web sederhana dan mengelola web sederhana yang telah di buat. Hal ini

buktikan pada nilai hasil evaluasi pada kegiatan PKM ini sebanyak 86% peserta merespons sangat baik di kegiatan PKM ini.

Acknowledgement

Pada kesempatan ini tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Harapan Bersama yang telah mendukung dan membiayai kegiatan PKM ini serta kepada mitra SMK Negeri 3 Kota Tegal. Sehingga Kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Dairoh, Yoka, M., Sasmito, G. W., Mc.Chambali, & Laksmono, D. I. A. G. (2019). Peningkatan Pemahaman dalam Pembuatan Web Sederhana Bagi Siswa-Siswi SMKN 1 Bumijawa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 25(3), 117-120.
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Webiste Sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informasi dan Pengaruhnya terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang. *Jurnal STIE Semarang*, 6(3), 37-57.
- Hasugian, penda S. (2018). Perancangan Website sebagai Media Promosi dan Informasi. *Journal Of Informati Pelita Nusantara*, 3(1), 82-86.
- Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Nurmi, H. (2009). Jurnal Edik Informatika Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata Jurnal Edik Informatika. *Jurnal Edik Informatika*, VI(2), 1-6.
- Pranata, D., Hamdani, & K, D. M. (2015). Rancang Bangun Webiste Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus: Progran Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 25-29.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 19(1), 1-10.
- Wibisono, G., & Susanto, W. E. (2015). *Jurnal Evolusi*, 3(2).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
