

Pelatihan Bahasa Pemrograman HTML Dan CSS Bagi Karang Taruna Kelurahan Kedaung, Kota Jakarta Barat

Diki Permana¹, Abdul Jalil², Antony Amsyah³, Bagas Dwi Julianto⁴, Deni Sya'ad Ramdhani⁵, Eddion Pratama Saputra⁶, Egi Kurnianto⁷, Fulki Subhan⁸, Muhammad Virzy Ardiansyah⁹, Ricky Nur Oktavianto¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

Email: ¹dikipermana331@gmail.com, ²jalileo96@gmail.com, ³tomyamsyah43@gmail.com,
⁴bagasdwijulianto68@gmail.com, ⁵Denisyaad.rama@gmail.com, ⁶Eddionpratamasaputra321@gmail.com,
⁷kurniantoegi@gmail.com, ⁸fulkisubhan0@gmail.com, ⁹virzy1928@gmail.com,
¹⁰rickynuroktavianto@gmail.com

Abstrak— Pelaksanaan kegiatan dan pembelajaran ini berkaitan dengan penerapan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi internet. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini ditargetkan untuk memberikan manfaat bagi Anak-anak atau Remaja. Pemberian wawasan pembelajaran dan pengetahuan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah membangun Anak-anak atau Remaja Bijak dalam menggunakan dan memanfaatkan Internet dengan cara pemberian materi dan diskusi. Kegiatan pelatihan berisi materi pengetahuan atau pembelajaran, pemberian penerapan dan contoh-contoh, dan tanya jawab.

Kata Kunci: Internet; Wawasan Pengetahuan; Remaja

Abstract— The implementation of these activities and learning is related to the application of the benefits of internet science and technology. Through this community service activity, it is targeted to provide benefits for Children or Youth. The provision of learning insights and knowledge carried out by students is to build Wise Children or Youth in using and utilizing the Internet by providing materials and discussions. The training activities contain knowledge or learning materials, application and examples, and questions and answers.

Keywords: Internet; Knowledge Insights; Teenager..

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia informatika memang selalu mengalami peningkatan yang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan adanya pengguna internet di berbagai bidang. Mengingat pentingnya dunia internet, para programmer berusaha membuat dan mendesain program-program dan aplikasi yang dibutuhkan saat melakukan *browsing* internet. Web merupakan media untuk menampilkan halaman. Web terbagi menjadi dua yaitu web statis dan web dinamis. Web statis adalah media untuk menampilkan halaman statis atau tetap, tetapi yang mengaturnya adalah web *browser*. Namun dari sekian pemrograman yang ada, yang akan dibahas adalah mengenai pemrograman tentang HTML dan CSS.

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa markah standar untuk dokumen yang dirancang untuk ditampilkan di peramban internet. Ini dapat dibantu oleh teknologi seperti Cascading Style Sheets (CSS) dan bahasa scripting seperti JavaScript dan VBScript. HTML (HyperText Markup Language) dikenal sebagai bahasa kode berbasis teks untuk membuat sebuah halaman web, keberadaannya dikenal dengan adanya ekstensi *.htm atau *.html [1]. HTML merupakan suatu bahasa dari website (www) yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada program browser [2]. Ketika user mengakses web, maka ia mengakses dokumen seseorang yang ditulis dengan gunakan format HTML. Dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan protokol yang digunakan untuk transfer data atau dokumen dari web server ke browser

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. Oleh karena itu, kami berinisiatif untuk memberikan pengenalan serta pelatihan tentang cara membuat tampilan Web menggunakan bahasa

pemrograman HTML dan CSS kepada para anggota Katar Unit 08 Kedaung Kaliangke, Cengkareng, Jakbar. Adapun pelaksanaan kegiatan yang akan kami lakukan adalah pengenalan tentang bahasa pemrograman HTML dan CSS serta pelatihan membuat tampilan halaman Web sederhana. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu syarat mengikuti sidang skripsi yang bersifat wajib bagi mahasiswa untuk melaksanakan sidang skripsi.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tahap persiapan, meliputi:

1. Memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan kepada Remaja Karang Taruna dalam hal ini adalah Komunitas Masyarakat yang tergabung dalam organisasi Karang Taruna di Kelurahan Kedaung Kaliangke Cengkareng Jakarta barat
2. Menyampaikan izin kepada masyarakat yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat disana seperti Ketua Rw/Rt dan Tokoh Masyarakat yang wilayahnya digunakan sebagai lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.
3. Menyiapkan teknologi dan perlengkapan sosialisasi yang akan diterapkan kepada Remaja Karang Taruna yaitu Pemanfaatan Teknologi Informatika.
4. Menyusun jadwal kegiatan dan melakukan pembagian tugas anggota pelaksanaPKM.

2.2 Tahap pelaksanaan, meliputi:

1. Sosialisasi tentang kegiatan pengabdian pada masyarakat yang akan dilakukan kepada Remaja Karang Taruna
2. Pelatihan yang akan diberikan adalah:
 - a. Mengajarkan Bahasa Pemrograman Html & Css
 - b. Pemanfaatan Teknologi Informatika
 - c. Mempresentasikan materi desain \
 - d. Dll.
3. Pendampingan, dilakukan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung selama kurang lebih 1 hari. Kegiatan pendampingan yang akan dilakukan adalah sosialisasi pemanfaatan teknologi informatika.

2.3 Penyusunan Laporan dan Publikasi laporan, meliputi:

1. Penyusunan laporan kemajuan apabila kegiatan sudah tercapai 75% yang jadwalnya disesuaikan dengan yang telah ditentukan.
2. Penyusunan laporan akhir dilakukan setelah seluruh kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini selesai.

Penyusunan artikel ilmiah untuk dipublikasikan dalam media cetak, prosiding, dan jurnal ilmiah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini memberi manfaat edukasi pemahaman dan manfaat tentang Internet, dengan referensi-referensi sampai modul-modul platform pendidikan yang beredar di internet, wawasan pengenalan pengetahuan web. Anggota Karang Taruna Unit 08, Kedaung Kaliangke sangat senang dan serius dalam mengikuti kegiatan PKM dari sesi pengenalan sampai sesi akhir.

Terlihat dari semangat mereka dalam bertanya dan bersosialisasi dalam mengikuti kegiatan acara dan aktif dalam sesi kuis pertanyaan dan games atau permainan. Dimana peserta berhasil menjawab dan mengikuti games dengan baik akan mendapatkan hadiah berupa uang tunai yang akan diberikan setiap peserta di akhir acara.



Gambar 1 : dokumentasi kegiatan



Gamar 2 : penyampaian materi



Gambar 3: penyampaian materi



Gambar 4 : sesi foto bersama anggota karang taruna

Berikut merupakan beberapa tampilan hasil implementasi yang dilakukan oleh peserta karang taruna

```
File Edit View Search Tools Documents Help
Open Save Undo
UjiPraktek-2.html
<html>
<head><title>Nanalengkap 9-naon</title>
<body bgcolor="warna apa az boleh">

disini script teks Huruf besar Berwarna Ditengah-tengah
<br>
disini script Gariss horizontal
disini script Teks lulupatan
disini script Garis horizontal lagi

<br>
disini script Gambar sebanyak 3x berada Ditengah-tengah

<br>
<b> Ini teman-tenanku yg suka nraktir:contekan :D </b>
disini script Bullet atau Nonor

disini boleh nanbar script musik ato video

</body>
</html>
HTML Tab Width: 8 Ln 12, Col 42 INS
```

Gambar 5 : implementasi 1



Gambar 5 : implementasi 2

4. KESIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh mahasiswa-mahasiswi Program Studi Teknik Informatika UNPAM yaitu Kurangnya pemahaman Remaja Karang Taruna mengenai pelatihan pembuatan tampilan Web sederhana dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS. Setelah di lakukan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perumahan Kelurahan Kedaung Kaliangke Cengkareng Jakbar Remaja karang taruna menjadi lebih paham tentang pengetahuan dibidang bahasa pemrograman Web. Kegiatan ini memberikan pengetahuan mengenai teknologi informasi dalam bidang Web.

REFERENCES

- Alipudin, W., Sukmana, R., Putra, A., Suwely, S., Sholikin, M., Ramadhan, I. C., ... & Rosyani, P. (2022). Sosialisasi Pengenalan Lagu Daerah Menggunakan Aplikasi Berbasis Android. *JATIMIKA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2(3).
- Amalia, R. (2020, September). Pearancangan Aplikasi Pengenalan Alat Music Tradisional Berbasis Android. In *PROSIDING SEMINAR INFORMATIKA DAN SISTEM INFORMASI* (Vol. 3, No. 3, pp. 918-924).
- Ardiansyah, H., Amalia, R., Junianto, M. B. S., Sutrisna, E., & Nardiono, N. (2020). Pelatihan Aplikasi Qasir Sebagai Penunjang Kegiatan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Pada Forum Masjid Depok Jaya. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Cordiaz, M., Munaldi, M., & Saprudin, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Komunitas Avanza Xenia Indonesia Club Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *JOAIIA: Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications*, 2(2), 11-21.
- Rosyani, P., Rachmatika, R., Harefa, K., Herry, N. A. S., & Priambodo, J. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi yang Dapat Digunakan Selama Masa Pandemi Covid-19. *Community Empowerment*, 6(3), 476-479.