

Pengenalan Dasar Pembuatan Website HTML Dengan Software Visual Studio Code

Ahmad Fadli¹, Arisky Rahmatulloh², Gunawan Atmaja³, Halim Wijaya⁴, Indrawan⁵, Irwan Ahussalim⁶, Opik Hidayat Abdul Latif⁷, Ramadhana Eka⁸, Rizky Gimnastiar⁹, Ridho Hafiz Maulana¹⁰, Samsoni¹¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹ahmadfadli9g@gmail.com, ²ariskyrahmatulloh12@gmail.com, ³gunawanatmaja019@gmail.com,
⁴halimwijaya1990@gmail.com, ⁵indraone010697@gmail.com, ⁶irwan190696@gmail.com,
⁷opick321.hidayat@gmail.com, ⁸ramadhanaekasaputra75@gmail.com, ⁹rizkygimnastiar5552@gmail.com,
¹⁰maulanarmaul@gmail.com, ¹¹dosen00388@unpam.ac.id

Abstrak—Berdasarkan siklus kehidupan masyarakat dewasa ini yang tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi dan digitalisasi pada seluruh aspek kegiatan. Tidak terkecuali pada penggunaan website untuk berbagai macam hal, mulai dari berbisnis ataupun sekedar menyebarkan informasi yang dimiliki. Namun, banyak dari kalangan masyarakat khususnya pelajar tingkat menengah yang belum mengetahui cara membuat website tersebut. Karenanya kami berniatif untuk memberikan sosialisasi dasar pembuatan website dengan mudah menggunakan software Visual Studio Code kepada peserta sasaran dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kami, yaitu pelajar SMKN 3 Tangerang Selatan. Hasil yang dicapai dari sosialisasi ini adalah para pelajar mampu membuat contoh tampilan website sederhana yang dapat dikembangkan sesuai dengan peruntukan dan tujuannya masing-masing.

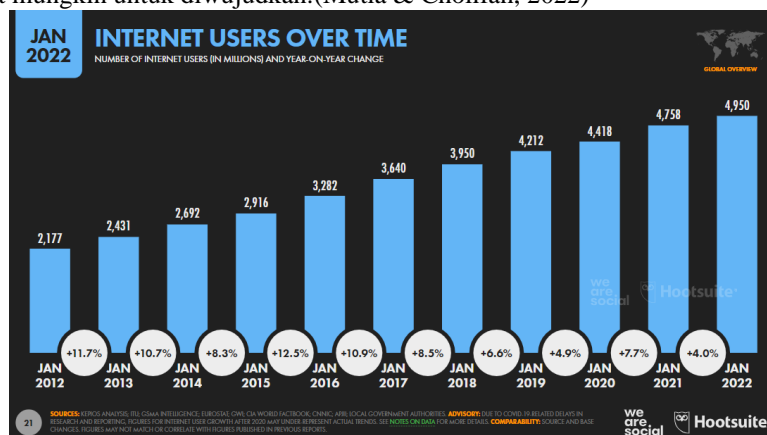
Kata Kunci: Komunikasi, Website, HTML, Teknologi, Software

Abstract—Based on the life cycle of today's society which cannot be separated from the use of technology and digitalization in all aspects of activity. The use of the website is no exception for various things, starting from business or just spreading the information you have. However, many people especially middle-level students don't know how to make a website. Because of that, we took the software to the target obtained from this socialization are that students are able to make simple website display examples that can be developed according to their respective designations and goals.

Keywords: Communication, Website, HTML, Technology, Software

1. PENDAHULUAN

Semakin besarnya keperluan manusia di era saat ini membuat teknologi menjadi penunjang utama bagi segala aspek kehidupan manusia itu sendiri. Hal ini karena kebutuhan manusia akan kemudahan dan kecepatan proses dari semua kegiatan yang mereka lakukan dengan mobilitas individu masing-masing. Tentu saja dengan menggunakan bantuan teknologi, hal tersebut menjadi hal yang sangat mungkin untuk diwujudkan. (Mutia & Cholifah, 2022)



Gambar 1. Grafik Pengguna Internet 2012-2022

Sumber: www.receh.in

Salah satu cabang dari teknologi yang paling sering digunakan adalah internet yang dapat menjadi jembatan penghubung antara seorang manusia dengan orang lain melalui perangkat dan media tertentu. Hal tersebut bisa dilihat dari grafik yang disajikan di atas yang menunjukkan sangat pesatnya perkembangan pengguna internet dari tahun ke tahun yang terdiri dari berbagai kalangan usia. Salah satu media yang digunakan tersebut adalah penggunaan website yang mampu menjadi salah satu penghubung seseorang untuk saling bertukar informasi ataupun digunakan dalam menjalin sebuah relasi bisnis.(Pranita Nasution et al., 2022)

Internet adalah suatu jaringan yang menjadi perantara komunikasi antara seseorang dengan orang lain yang berada di waktu dan tempat yang berbeda. Dengan adanya internet, menjadikan komunikasi dapat dilakukan dengan cara yang instan tanpa harus menempuh jarak dan waktu yang cukup lama.(Kurniawan et al., 2021)

Berkembang pesatnya kemajuan teknologi khususnya internet membuat website menjadi bagian yang penting digunakan untuk berbagai macam hal, baik itu untuk berbisnis ataupun sekedar menyebarkan informasi atau berita yang dimiliki oleh seorang individu atau suatu organisasi. Tidak jarang, website juga digunakan untuk melatih kemampuan seseorang dalam melakukan suatu pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi.

Website dapat didefinisikan sebagai media yang berisi kumpulan data yang terdiri dari berbagai halaman pendukungnya. Data yang terdapat pada website dapat berupa teks, gambar (diam dan bergerak), video, suara, animasi yang dilampirkan dengan tujuan agar informasi yang terdapat di dalamnya dapat dengan mudah dipahami oleh orang yang mengunjungi situs website tersebut.(Andriyan et al., 2020)

Di tengah kebutuhan manusia akan penggunaan website saat ini seringkali membuat seseorang mengeluarkan dana berlebih untuk membeli sebuah website, belum lagi harus mengeluarkan dana juga untuk membayar biaya hostingnya. Hal ini menjadi dasar inisiatif bagi kami untuk mengangkatnya menjadi topik yang akan kami sajikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 3 Tangerang Selatan yang berupa sosialisasi pengenalan dasar tentang bagaimana cara pembuatan desain website dengan mudah menggunakan bahasa markup HTML.

HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan bahasa standar yang paling sering digunakan oleh web programmer dalam membuat atau merancang sebuah aplikasi web atau website. HTML banyak digunakan karena tergolong lebih mudah untuk dimodifikasi pada saat digunakan dan jika terdapat error atau kesalahan tidak mempengaruhi program secara keseluruhan, melainkan hanya di point yang error tersebut saja.(Gumolung et al., 2021)

Kemudian, dengan menggunakan tambahan file atau script CSS (*Cascading Style Sheet*), tampilan web HTML akan menjadi lebih menarik nantinya. Karena CSS berfungsi untuk menambahkan gaya atau style ke dalam website, mulai dari font, warna, jarak dan lain sebagainya ke dalam tampilan website.(Rahmatika et al., 2020)

Website HTML dapat diakses oleh semua orang yang memiliki akses menuju web tersebut, yaitu dengan menggunakan nama domain web agar seseorang bisa terhubung ke website yang dituju. Domain merupakan nama unik yang digunakan untuk mewakili seseorang atau sebuah organisasi yang berfungsi sebagai identitas di internet untuk menghubungkan seseorang yang ingin mengakses alamat web dengan nama domain tersebut.(Nugrahani & Sudarwanto, 2019)

Namun, pemberian nama domain saja belum cukup untuk membuat website dapat diakses oleh banyak orang. Perlu juga dilakukan hosting pada web yang sudah dibuat tersebut. Hosting itu sendiri merupakan layanan berbasis internet yang dapat dikatakan sebagai suatu tempat atau lokasi penyimpanan data dari sebuah website yang di dalamnya terdapat kapasitas ruang penyimpanan, bandwidth dan juga database dari orang yang mengunjungi website tersebut.(Arifin & Krisnadita, 2017)

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang saat ini adalah sebagai pendukung dari semua hal yang ingin dicapai oleh seorang manusia dalam menyelesaikan permasalahannya dengan cepat dan tepat. Maka dari itu, pengenalan dasar pembuatan website ini sebagai salah satu langkah untuk menyelesaikan berbagai isu masalah yang dihadapi oleh orang

banyak, terlebih bagi orang yang ingin memiliki website dengan desain kreatifitasnya masing-masing.

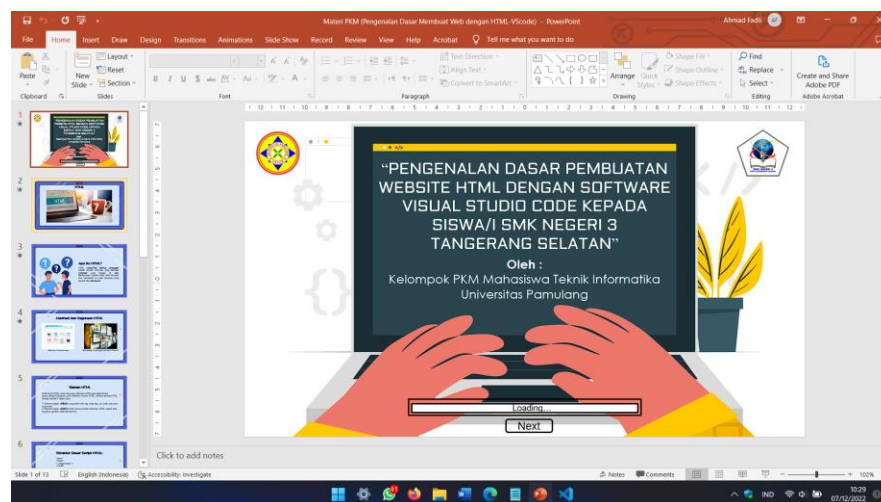
2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Persiapan Kegiatan

Tahap pertama yang kami lakukan setelah menentukan tempat dimana kami akan melakukan kegiatan PKM adalah dengan menyusun beberapa rumusan masalah berupa pertanyaan yang kemudian kami melakukan wawancara secara langsung kepada perwakilan pihak sekolah disertai dengan pengajuan proposal sebagai dokumen pendukung bahwa kegiatan tersebut adalah kegiatan resmi dari kampus sebagai bentuk koordinasi agar kegiatan berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan. Setelah wawancara selesai, pada hari yang sama kami melakukan observasi dengan maksud dan tujuan agar pada saat pelaksanaan kegiatan PKM, kami sudah mengetahui bagaimana gambaran umum situasi dan kondisi yang ada di sekolah tersebut.

Tahap kedua adalah menyusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) dari kegiatan PKM tersebut yang meliputi biaya operasional kegiatan, pengadaan alat dan dokumen pendukung hingga konsumsi pada saat kegiatan PKM dilaksanakan.

Tahap selanjutnya dalam persiapan adalah menyusun materi yang berupa slide power point dan juga praktikum secara langsung sebagai bentuk implementasi dari materi yang sudah dijelaskan, dimana materi tersebut berisi pembahasan yang telah disesuaikan dengan tema yang diangkat pada kegiatan PKM kami, yaitu mengenai dasar pembuatan website HTML dengan menggunakan aplikasi Visual Studio Code.



Gambar 2. Mempersiapkan Materi Power Point

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM kami lakukan pada tanggal 26 Oktober 2022 di SMKN 3 Tangsel yang berlokasi di Jl. Puspittek, Kel. Setu, Kec. Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten 15314. Dengan waktu pelaksanaan sekitar kurang lebih 120 menit yang berisi sambutan, pemaparan materi beserta beberapa kuis berhadiah sebagai penyegar agar kegiatan tidak cenderung monoton dan bertujuan untuk memfokuskan kembali para peserta kepada materi yang kami berikan.

2.3. Evaluasi Kegiatan

Setelah kegiatan selesai hingga tahap pelaksanaan, maka selanjutnya kami melakukan evaluasi dari kegiatan tersebut, mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Selanjutnya kami membuat press release, laporan akhir dan jurnal PKM yang merupakan sebuah kesatuan yang harus dituntaskan oleh

mahasiswa sebagai ketentuan bahwa telah mengikuti kegiatan PKM dengan sesuai prosedur seperti diberikan oleh pihak kampus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Andil Pihak Sekolah pada Kegiatan

Pada saat hari pelaksanaan kegiatan PKM, setelah sampai di lokasi kami langsung mengatur tata ruangan yang sebelumnya pun telah dibantu oleh pihak Sekolah dalam penyediaan ruangan beserta pengaturan posisi bangku, meja dan layar untuk penempatan proyektor. Hal yang kami persiapkan selanjutnya di lokasi adalah mengatur koneksi laptop ke LCD proyektor agar materi dapat ditampilkan dan dipresentasikan.

Selama kegiatan berlangsung, komunikasi interaktif dua arah sebagai bentuk respon dari materi yang diberikan selalu bersahutan sehingga kegiatan berjalan dengan menarik dan menyenangkan. Para pelajar yang hadir juga turut menyumbangkan beberapa pertanyaan kepada pemateri dari apa yang menurut mereka perlu dijelaskan lebih rinci lagi.

Selain itu, para pelajar juga sangat membantu kami dengan menjaga ketertiban selama jalannya kegiatan berlangsung demi membuat situasi tetap kondusif. Mereka juga memperhatikan materi yang diberikan dengan saksama.

3.2 Sambutan Dosen Pembimbing

Setelah rangkaian kegiatan resmi dibuka atas arahan MC, kegiatan pertama adalah mempersilahkan dosen pembimbing, yaitu Bapak Samsoni S.Kom., M.Kom. untuk memberikan sambutannya kepada seluruh panitia dan peserta kegiatan PKM.

3.3 Sambutan Perwakilan Sekolah

Rangkaian kegiatan selanjutnya adalah sambutan yang diberikan oleh perwakilan pihak sekolah, yaitu Bapak Roheman selaku kepala jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMKN 3 Tangerang Selatan.

3.4 Pemaparan Materi

Setelah dua rangkaian sambutan selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah pemaparan materi yang diberikan oleh perwakilan mahasiswa pelaksana kegiatan PKM dengan materi yang telah dipersiapkan sebelumnya.



Gambar 4. Pemaparan Materi

3.5 Penyerahan Cenderamata

Rangkaian kegiatan PKM kami yang terakhir adalah penyerahan cenderamata berupa plakat akrilik secara simbolis yang diberikan oleh Bapak Samsoni, S.Kom., M.Kom selaku perwakilan dari Universitas kepada Bapak Roheman selaku perwakilan dari pihak Sekolah.



Gambar 5. Penyerahan Cenderamata

3.6 Foto Bersama

Setelah semua rangkaian kegiatan PKM yang kami susun telah selesai dilaksanakan satu per satu, sebelum meninggalkan lokasi kegiatan, kami mengadakan foto bersama dengan dosen pembimbing, guru dan para pelajar terlebih dahulu sebagai salah satu bukti autentik dari pelaksanaan kegiatan PKM yang telah kami lakukan.



Gambar 6. Foto Bersama

3.7 Publikasi Press Release

Press release merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai dari sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai bentuk pemenuhan salah satu syarat dari rangkaian kegiatan PKM yang telah ditentukan oleh pihak Universitas agar dilakukan oleh seluruh mahasiswa peserta PKM.



Gambar 7. Publikasi Press Release

Sumber: www.jurnalistika.id

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang kami lakukan berjalan dengan lancar tanpa hambatan, mulai dari tahap penentuan sasaran, berkoordinasi dengan pihak Sekolah hingga pada akhirnya kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2022. Kegiatan ini mendapat respon dan dukungan yang sangat luar biasa besarnya dari seluruh elemen yang terlibat, mulai dari pihak Universitas hingga pihak Sekolah, semuanya mendukung berjalannya kegiatan ini dengan kemudahan.

Hasil yang dicapai dari pelaksanaan PKM ini adalah semakin terbukanya sudut pandang masyarakat, khususnya bagi para pelajar SMKN 3 Tangerang Selatan bahwa membuat website bukanlah hal yang amat sulit dan rumit. Dengan adanya kegiatan PKM ini, mereka berfikir bahwa setiap orang bisa membuat sebuah tampilan website sederhana dengan menggunakan berbagai macam software yang tersedia saat ini, salah satunya seperti yang dicontohkan, yaitu Visual Studio Code.

Kemudian kegiatan PKM ini juga meningkatkan rasa keingintahuan para pelajar SMKN 3 Tangerang Selatan akan ilmu di dunia teknologi dan informasi, khususnya pada bidang pembuatan program seperti website yang pada akhirnya mendorong mereka untuk mempelajari dasar-dasar pembuatan website secara mandiri dengan beberapa sumber yang nantinya dapat dikembangkan dan digunakan oleh diri mereka untuk kepentingannya masing-masing.

Salah satu guru yang hadir sebagai perwakilan Sekolah pun menyampaikan bahwa kegiatan PKM ini sangat bermanfaat dan memotivasi bagi pihak Sekolah untuk mengadakan kegiatan-kegiatan yang serupa di lain kesempatan untuk menambah soft skill bagi para muridnya karena sebelumnya belum pernah ada kegiatan PKM dengan tema seperti itu di sekolah tersebut.

Banyak dari pelajar SMKN 3 Tangerang Selatan yang pada akhirnya merasa tertarik untuk melanjutkan masa belajarnya di dunia perkuliahan nanti dengan memilih program studi yang berkaitan dengan teknologi karena menurut mereka banyak peluang pekerjaan ataupun usaha yang dapat dihasilkan dari program studi tersebut.

Selain itu juga dari kegiatan PKM ini dapat melatih mental kami, para mahasiswa untuk berani berbicara di hadapan orang banyak yang tentunya secara tidak langsung dapat meningkatkan rasa percaya diri saat menghadapi situasi-situasi tertentu yang mengharuskan kami untuk berdialog atau berdiskusi di hadapan orang banyak. Tentunya hal ini sangat bermanfaat untuk kami pada saat uji kompetensi dan sidang skripsi nantinya.

REFERENCES

- Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Arifin, S., & Krisnadita, Y. (2017). Aplikasi Plugin Transfer Domain Di Pt Beon Intermedia. *Jurnal Teknologi Informasi/ISSN*, 8(1), 2086–2989. www.namaanda.com
- Gumolung, S. G. M., Xaverius, B. N. N., & Lumenta, A. S. M. (2021). Analisa Teknologi Hyper Text Markup Language (HTML) Versi 5. *Jurnal Teknik Informatika*, 1–6.
- Kurniawan, R., Alhakim, A., Safero, B., Valeria, J., Angelina, S., Internasional Batam, U., Gajah Mada, J., -Sei Ladi, B., & Riau, K. (2021). Penggunaan Internet yang Sehat dan Aman di Kalangan Masyarakat dan Pelajar. *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 15–21.
- Mutia, I., & Cholifah, W. N. (2022). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENDAHULUAN berhubungan dengan orang lain menjadi lebih mudah . Hal ini dikarenakan kemudahan*. 05(05), 487–493.
- Nugrahani, A., & Sudarwanto, A. S. (2019). Sinkronisasi Pengaturan Nama Domain Dan Hak Merek Di Indonesia. *Jurnal Privat Law*, 7(2), 17. <https://doi.org/10.20961/privat.v7i2.34405>
- Pranita Nasution, F., Oktari Batubara, R., Maulana, M. I., & Utama, U. P. (2022). Dasar Pengenalan HTML pada Desain Web Basic Introduction to HTML in Web Design. *Publidimas*, Vol. 2 No. 1(1), 86–91.
- Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Bachtar, F. A. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(8 Agustus), 2655–2663.