

## WORKSHOP PENGENALAN DASAR HTML DAN CSS KEPADA KARANG TARUNA GRIYA INDAH SERPONG

Achdiyat Ilyasa Samudra<sup>1</sup>, Ahmad Rifa'i<sup>2</sup>, Daffa Dhiya Ulhaq<sup>3</sup>, Dewi Putri Aulia<sup>4</sup>, Ferdi Nur Rochim<sup>5</sup>, Ibnu Hajar<sup>6</sup>, Khairulah Tulfah<sup>7</sup>, Muammar<sup>8</sup>, Rizky Imam Syahputra<sup>9</sup>, Teguh Satrio<sup>10</sup>

<sup>1-10</sup>Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten, 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

e-mail: <sup>1</sup>achdiyat290503@gmail.com, <sup>2</sup>paiahmad0000@gmail.com,  
<sup>3</sup>daffa.dhiyaulhaq11@gmail.com, <sup>4</sup>dewiputriaulia10@gmail.com, <sup>5</sup>ferdinurrochim@gmail.com,  
<sup>6</sup>ibnufaygo999@gmail.com, <sup>7</sup>erul19gaming@gmail.com, <sup>8</sup>muammar.idm008@gmail.com,  
<sup>9</sup>imamsaput55@gmail.com, <sup>10</sup>teguh110403@gmail.com

### Abstract

*This workshop is specifically designed for beginners in web development who want to delve into HTML and CSS. The main focus is on applying this knowledge in responsive web design. Participants will be guided through basic HTML content structure and introduced to CSS, covering layout principles and responsive design implementation skills. In the workshop curriculum, participants will engage in interactive modules and practical projects, integrating theory with practice to build fundamental skills. They will be able to create visually appealing web pages that are responsive to various screen sizes. The key emphasis of this workshop is on practical experience, enabling participants to immediately apply their knowledge. They will not only grasp the basic theories of HTML and CSS but also produce smoothly adaptable web pages across different devices, meeting the demands of modern web design. The workshop provides a solid foundation, instilling confidence in participants to advance in the field of web development after attending the event.*

### Abstrak

Workshop ini ditujukan khusus bagi para pemula dalam pengembangan web yang ingin mendalami HTML dan CSS. Fokus utamanya adalah menerapkan pengetahuan ini dalam desain web responsif. Peserta akan dibimbing melalui materi dasar HTML, termasuk struktur konten, dan pengenalan pada CSS, mencakup prinsip-prinsip tata letak dan keterampilan implementasi desain responsif. Dalam kurikulum workshop, peserta akan terlibat dalam modul interaktif dan proyek praktikum, mengintegrasikan teori dengan praktik untuk membangun keterampilan dasar. Mereka akan dapat menciptakan halaman web menarik secara visual, responsif terhadap berbagai ukuran layar. Penekanan pada pengalaman praktis menjadi kunci dalam pendekatan workshop ini, memungkinkan peserta untuk langsung menerapkan pengetahuan. Mereka tidak hanya memahami teori dasar HTML dan CSS, tetapi juga dapat menghasilkan halaman web yang disesuaikan dengan lancar pada berbagai perangkat, memenuhi tuntutan desain web modern. Workshop ini memberikan dasar yang solid, memberikan peserta keyakinan untuk maju dalam dunia pengembangan web setelah mengikuti acara ini.

Keywords: *Workshop; HTML; CSS; Pemula*

### 1. PENDAHULUAN

PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) merupakan suatu wadah atau kegiatan yang dibentuk oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki oleh mahasiswa Indonesia untuk mengkaji, mengembangkan dan menerapkan ilmu dan teknologi yang telah didapat atau telah

dipelajari mahasiswa didalam perkuliahan kepada masyarakat umum.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan beberapa kegiatan bermanfaat tanpa mengharapkan imbalan apapun. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk terjun langsung dan melakukan

kontribusi yang memiliki dampak positif, manfaat, serta perubahan pada tempat yang dituju.

Perkembangan ilmu pengetahuan dizaman sekarang ini meningkat begitu pesat. Meningkatnya kebutuhan akan informasi mendorong manusia untuk mengembangkan teknologi-teknologi baru agar pengolahan data dan informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Untuk mempermudah semuanya tentu tidak hanya menggunakan tenaga manusia saja, akan tetapi menggunakan teknologi modern, misalnya dengan memanfaatkan teknologi internet, namun pemanfaatan jaringan Internet ini masih belum maksimal dikarenakan kemampuan pemanfaatan teknologi informasi guru dan siswanya masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat belum adanya situs-situs guru dan sekolah baik blog maupun website.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

## 2. METODE

Metode Pelaksanaan workshop yang digunakan untuk perancangan website ini merupakan serangkaian proses kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana yang meliputi tahapan sebagai berikut:

- Konsultasi dengan Dosen pembimbing
- Observasi kondisi riil Karang Taruna
- Pembuatan Proposal PKM dan surat PKM
- Persiapan Materi sebagai bahan ajar
- Persiapan kegiatan edukasi materi
- Pelaksanaan Kegiatan
- Pembuatan laporan akhir

Perangkat keras yang digunakan adalah menggunakan laptop yang dibawa oleh pelaksana

Software yang digunakan dalam workshop adalah:

- Notepad++
- Microsoft visual studio

Metode kegiatan pelaksanaan dan edukasi berupa penyampaian secara offline dan kemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melaksanakan praktik seputar materi yang disampaikan.

Adapun selama kegiatan edukasi berlangsung panitia dan tim praktek bersinergi dengan tujuan:

- Pengenalan materi
- Memudahkan peserta untuk melakukan praktik
- Diharap peserta mampu membuat website dan memberikan materi ini kepada orang lain.

## 3. HASIL

Kegiatan PKM dilaksanakan dalam waktu satu hari. Kegiatan ini dilakukan di Griya Indah Serpong, Gunung Sindur yang dilakukan pada pagi hari. Media belajar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Laptop yang di bawa oleh masing-masing panitia dan membuat kelompok sesuai dengan banyaknya panitia. Selama kegiatan, panitia memberikan materi dan arahan kepada panitia.

Kegiatan pertama adalah mempresentasikan pengenalan terhadap html dan css. kegiatan ini diselenggarakan pada 29 Oktober 2023. Pelaksanaan dengan cara memberikan pengenalan pembuatan html dan css, dll.

### Programming WEB dengan HTML

Teknologi Informatika

Home | Profil | About | Gallery | Kontak

Terimakasih anda telah bergabung dan berkunjung pada situs kami, kami berharap anda memperoleh informasi yang anda inginkan dan anda cari.

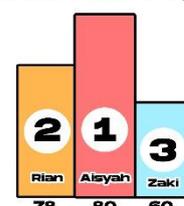
Situs ini berisi informasi sekitar materi yang berhubungan dengan programming web, diantaranya: HTML, CSS, PHP, MySQL dan materi atau artikel lain sekitar web.

Admin Web, Me

Proses selanjutnya yaitu melakukan pelatihan/praktek mengenai html dan css. Pelatihan ini membantu peserta dalam pembuatan website dan memberi minat pada peserta dalam perancangan website.

Berikut adalah ranking dari hasil praktek Peserta:

### Website Terbagus



## 4. PEMBAHASAN

Pembuatan website sendiri dapat dimanfaatkan oleh pemuda-pemudi Karang Taruna untuk dijadikan sebagai media pembelajaran baru

yang menarik, kreatif dan mudah dipahami. dengan ini pemuda-pemudi Karang Taruna dapat membuat website yang mereka mau dengan responsif dan inovatif sesuai berkembangnya zaman teknologi Era 5.0.

Dengan melihat manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari sebuah website sebagai media pembelajaran, maka perlu diadakan pelatihan untuk membuat dan mengelola Website bagi pemuda-pemudi Karang Taruna.

Adapun manfaat dari pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh pemuda karang taruna ataupun orang awam, namun keduanya. Bagi kami selaku mahasiswa tentunya akan memunculkan sikap empati dan tanggung jawab terhadap teman-teman kami para karang taruna, serta memberikan keterampilan dan pengalaman. Selain itu juga sebagai ajang bagi kami untuk menerapkan ilmu yang telah kami dapatkan semasa kuliah. Adapun pemuda-pemudi Karang Taruna akan memperoleh bantuan tenaga dan pikiran dalam menyiapkan website dan landing page yang bisa mereka gunakan nantinya.

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik setelah pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh Mahasiswa-mahasiswa Program Studi Teknik Informatika UNPAM. Berdasarkan hasil PKM ini Siswa/i SMP Muhammadiyah Parakan dapat memahami isi materi yang disampaikan oleh panitia. Kami sebagai mahasiswa/i sangat senang dengan hasil yang didapatkan, dan kami juga senang bisa melaksanakan kegiatan PKM di SMP Muhammadiyah Parakan. Dan kami selaku panitia berharap siswa/i dapat mengoprasikan dan mengaplikasikan materi yang telah kami berikan dengan baik dan benar.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Pengurus Griya Indah Serpong yang telah bersedia memberikan izin kepada kami untuk melakukan kegiatan PKM ini, terimakasih kepada Karang Taruna Griya Indah serpong yang sudah meluangkan waktunya untuk hadir dalam workshop, terima kasih kepada dosen pembimbing yang membantu kami dalam menjalankan kegiatan PKM ini, serta kepada seluruh anggota PKM yang telah bekerja keras untuk kegiatan PKM ini.

## DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1 Foto bersama



Gambar 2 Penyerahan bingkisan ke ketua RT



Gambar 3 Peserta melaksanakan workshop



Gambar 3 Sedang menjelaskan materi

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Diki Permana, dkk, "Pelatihan bahasa pemrograman HTML dan CSS bagi Karang Taruna Kelurahan Kedaung, Kota Jakarta Barat" Vol. 1, no. 01, ISSN 9999-9999, 2022.
- [2] Zainul J, Ahmad F, Azmi M, dkk, "Pelatihan Pembuatan Web Design Dengan Menggunakan HTML dan CSS Di SMK Letris Indonesia 2" Vol. 1, no. 12, ISSN 2828-6634, 2023 A. Qazi, R. G. Raj, G. Hardaker, and C. Standing, "A systematic literature review on opinion types and sentiment analysis techniques," *Internet Res.*, vol. 27, no. 3, pp. 608–630, 2017.
- [4] S. M. Presetifyo, M. I. Prayogi Nugroho, R. L. Putri and O. Fauzi, "Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer Dalam Ruang Lingkup Web Development," *Vols. 01, No. 6*, pp. 1015-1020, 2022.
- [5] Sugiono, S. (2021). Pemanfaatan Chatbot Pada Masa Pandemi Covid-19: Kajian Fenomena *Society 5.0*. *Jurnal Pikom (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, 133-148.
- [6] N. Ratama And Munawaroh, "Perancangan Sistem Informasi Sosial Learning Untuk Mendukung Pembangunan Kota Tangerang Dalam Meningkatkan Smart City Berbasis Android," *Satin – Sains Dan Teknol. Inf.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 59–67, 2019.