

student67 turnitin

Jurnal+PKM

 Skripsi TI

Document Details

Submission ID

trn:oid:::3618:139419350

Submission Date

May 18, 2026, 4:12 PM GMT+7

Download Date

May 18, 2026, 4:24 PM GMT+7

File Name

Jurnal+PKM.docx

File Size

2.9 MB

6 Pages

2,116 Words

14,098 Characters

11% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 8%  Internet sources
- 5%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 8% Internet sources
- 5% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	agustineirma.blogspot.com	1%
2	Internet	repository.pnp.ac.id	<1%
3	Publication	Farhatun Nisa, Tegas Isabdillah Panglima Alam, Annisa Angelita Putri, Annisa Na...	<1%
4	Publication	Sari Aldilawati, Rahmat Hidayat. "Edukasi Vaksinasi Covid-19 dan Penerapan 5M ...	<1%
5	Student papers	Telkom University on 2025-07-07	<1%
6	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-10-30	<1%
7	Internet	ojs.unm.ac.id	<1%
8	Internet	psda.trunojoyo.ac.id	<1%
9	Internet	www.e-journalppmunsa.ac.id	<1%
10	Publication	Fauziatul Halim, YUSDIANA YUSDIANA, Rahma Rahma, Hendri Wan Prala. "Impleme...	<1%
11	Student papers	Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor on 2024-08-04	<1%

12	Internet	cdn.juris.id	<1%
13	Student papers	Sekolah Teknik Elektro & Informatika on 2025-08-06	<1%
14	Internet	lp2m.um.ac.id	<1%
15	Internet	www.scilit.net	<1%
16	Publication	Ridwan Abdullah, Sitti Nurbaya, Irwan Abdullah. "Pengaruh Lingkungan Kerja Da...	<1%
17	Student papers	Universitas Islam Negeri Sumatera Utara on 2024-08-27	<1%
18	Internet	buddhidharma.ac.id	<1%
19	Internet	digilib.isi.ac.id	<1%
20	Internet	radarmalang.co.id	<1%
21	Internet	sekaltim.co	<1%
22	Internet	www.ohtheme.com	<1%
23	Publication	Martaleni Martaleni, Bagus Ibnu Utama, Oddi Soekarno Putra, Yelkotipki Rumold...	<1%
24	Student papers	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka on 2026-04-26	<1%

Pelatihan Pemrograman Web Dasar Di SMK Insan Teratai Tangerang

Yakub¹, Benny Daniawan², Ardie Halim Wijaya^{3*}, Suwitno⁴, Wiyono⁵, Luis Alberto⁶, Vanni Andriana⁷, Kevin Kurniawan⁸, Audrey Valencia Wijaya⁹

^{1,2,3,4,5}Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma

*surel: ardie.h@gmail.com & 085311664926

ABSTRAK

Sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya di era digital. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Buddhi Dharma dengan tema Pemrograman Web Dasar di SMK Insan Teratai Tangerang, yang diikuti oleh 19 siswa. Tujuan kegiatan adalah memberikan pemahaman awal mengenai dasar pengembangan web sebagai bekal menghadapi tantangan era industri 4.0. Metode yang dipilih dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan peserta. Hasil menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh nilai rata-rata di atas 4 dari skala 5, yang mengindikasikan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Relevansi materi, penambahan pengetahuan, dan fasilitas mencapai 89,4%, kualitas penyampaian dan pemahaman sebesar 84,21%, kesesuaian waktu 85,26%, serta minat terhadap pelatihan lanjutan sebesar 92,63%. Secara keseluruhan, kegiatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan minat siswa terhadap pemrograman web dasar.

Kata Kunci: Pengabdian kepada masyarakat, web dasar, kualitas SDM, era digital.

ABSTRACT

As part of the Tri Dharma of Higher Education, community service is carried out with the aim of improving the quality of human resources, particularly in the digital era.. This activity was conducted by lecturers and students of Universitas Buddhi Dharma under the theme Basic Web Programming at SMK Insan Teratai Tangerang, involving 19 students. The objective was to provide fundamental knowledge of web development as an initial foundation for facing the Industry 4.0 era. The chosen method employs a quantitative approach through the distribution of questionnaires to measure participant satisfaction levels. The results indicate that all aspects achieved an average score above 4 on a 5-point scale, reflecting a very high level of satisfaction. Material relevance, knowledge improvement, and facilities reached 89.4%, delivery quality and participant understanding were 84.21%, time suitability was 85.26%, and interest in future training was the highest at 92.63%. Overall, the program was effective in enhancing students' knowledge and interest in basic web.

Keywords: Community service, basic web, human resource quality, digital era.

PENDAHULUAN

Saat ini, era perkembangan teknologi informasi pada kehidupan masyarakat semakin maju. Indonesia dituntut untuk bersaing tentang teknologi informasi dengan berbagai negara dalam bidang sistem informasi di banyak sektor. Kemajuan pesat teknologi informasi di Indonesia menuntut pendalaman materi edukatif guna mendukung ekosistem digital nasional. Selain itu, pengembangan kualitas sumber daya manusia dapat dioptimalkan melalui program pendidikan dan pelatihan, termasuk partisipasi dalam seminar, workshop, serta berbagai pelatihan baik secara internal maupun eksternal (Susilo et al., 2025). Pemrograman merupakan fondasi utama dalam pembentukan sistem informasi, yang melibatkan penulisan skrip atau kode menggunakan bahasa tertentu agar instruksi tersebut dapat dieksekusi oleh komputer. Pemanfaatan bahasa pemrograman komputer memungkinkan pengembangan berbagai jenis perangkat lunak, mulai dari sistem operasi hingga aplikasi pendukung lainnya. Dengan menggunakan Bahasa pemrograman komputer, kita dapat memberikan instruksi-instruksi secara khusus kepada komputer untuk melakukan aksi tertentu (Swastika, 2022).

Kondisi pembelajaran yang beragam dan banyaknya jurusan di sekolah menengah telah menjadi aspirasi untuk menyalurkan minat siswa sesuai dengan kemampuan yang diinginkan. Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan, secara umum tersedia berbagai program keahlian yang beragam, mulai dari multimedia, administrasi perkantoran, dan akuntansi, hingga pariwisata, perhotelan, serta teknik komputer dan jaringan.. Banyaknya jurusan yang ada tidak terlepas dari penggunaan teknologi sehingga diperlukan pemahaman yang lebih baik terutama dalam

memanfaatkan dan menggunakan kemajuan teknologi yang ada.

Upaya Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan wujud nyata kontribusi generasi muda dalam memajukan kecerdasan bangsa. Melalui penyampaian materi dasar sistem informasi yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, kegiatan ini bertujuan untuk memperluas cakrawala pengetahuan para siswa-siswi secara komprehensif. Berdasarkan latar belakang tersebut, Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSI) yang terdiri dari dosen dan mahasiswa berinisiatif menyelenggarakan program Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK Insan Teratai. Fokus utama dari kegiatan ini adalah membekali para siswa dengan pemahaman dasar pemrograman melalui pengenalan bahasa HTML, CSS, dan Javascript, yang merupakan elemen fundamental dalam pembangunan sebuah situs web. Hal ini pun selaras dengan ilmu dasar pemrograman web pada mata kuliah yang akan diperoleh ketika memasuki perkuliahan dengan jurusan Sistem Informasi ataupun jurusan pada teknologi informatika.

HTML, kependekan dari HyperText Mark up Language, berfungsi sebagai bahasa mark up dasar dalam pengembangan kerangka sebuah halaman situs web. HTML menyediakan tag-tag yang digunakan untuk mendefinisikan berbagai elemen pada halaman web, seperti judul, paragraf, tautan, dan gambar(Nursita, 2025). Dalam penerapannya, CSS kerap dihubungkan dengan HTML karena peran keduanya yang saling melengkapi. HTML berperan dalam menyusun struktur atau konten dasar, sedangkan CSS menangani aspek estetika dan tampilan antarmuka halaman tersebut. Sedangkan CSS digunakan untuk tampilan dari halaman web tersebut (Rante Rerung, 2018). CSS berfungsi untuk memformat serta memperindah visual

halaman web, sementara JavaScript berperan sebagai bahasa pemrograman yang menjadikan situs lebih interaktif dan dinamis melalui penerapan berbagai fungsi serta interaksi pengguna. JavaScript, yang secara formal diidentifikasi sebagai ECMAScript, memiliki keunggulan utama berupa kompatibilitas lintas platform pada berbagai peramban web modern, di mana hampir seluruh platform dan browser saat ini telah mendukung penuh fungsionalitas tersebut (Madcoms, 2024). Kombinasi antara HTML, CSS, dan JavaScript memungkinkan terciptanya halaman situs yang tidak hanya memiliki visual bagus, tetapi juga fungsionalitas yang interaktif.

Penggunaan bahasa pemrograman web diharapkan menjadi sarana bagi siswa-siswi SMK untuk memperluas wawasan dalam pengembangan situs web, yang pada gilirannya akan mengasah keterampilan serta kreativitas mereka. Implementasi program pengabdian masyarakat ini ditargetkan dapat memberikan dampak edukatif yang signifikan bagi seluruh peserta didik di SMK Insan Teratai Tangerang.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan yang saling terintegrasi, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan yang digunakan adalah kombinasi antara metode deskriptif dan kuantitatif untuk mengukur efektivitas kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Tahap awal dimulai dengan kegiatan survei lapangan ke lokasi mitra, yaitu SMK Insan Teratai Tangerang. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta, kondisi sarana dan prasarana, serta tingkat pemahaman

awal siswa terkait pemrograman web. Hasil survei digunakan sebagai dasar dalam penyusunan materi pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan peserta (need-based approach).

Selanjutnya dilakukan persiapan sarana dan prasarana yang meliputi penentuan tempat pelaksanaan, penyediaan perangkat pendukung (laptop, proyektor, dan jaringan internet), serta penyusunan modul pelatihan. Selain itu, tim pelaksana juga melakukan pembagian tugas antara dosen dan mahasiswa untuk memastikan kegiatan berjalan efektif.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk pelatihan langsung (hands-on training) dengan pendekatan praktik. Kegiatan ini diikuti oleh 19 siswa dan dilaksanakan secara tatap muka.

Materi yang disampaikan meliputi:

pengenalan konsep dasar web dan internet
struktur dasar HTML

praktik pembuatan halaman web sederhana

Metode pembelajaran yang digunakan adalah:

- ceramah interaktif, untuk menyampaikan konsep dasar
- demonstrasi, untuk menunjukkan langkah-langkah pembuatan kode
- praktik langsung, dimana peserta mencoba secara mandiri
- diskusi dan tanya jawab, untuk memperdalam pemahaman peserta

Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta serta mempermudah pemahaman materi melalui pengalaman langsung (experiential learning).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan dan kepuasan peserta. Metode evaluasi menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh peserta setelah kegiatan selesai.

Instrumen kuesioner menggunakan skala Likert (1–5) dengan beberapa indikator penilaian, yaitu:

- relevansi materi
- kualitas penyampaian materi
- tingkat pemahaman peserta
- penambahan pengetahuan
- kesesuaian waktu pelaksanaan
- fasilitas pendukung
- minat terhadap kegiatan lanjutan

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui rata-rata nilai pada setiap indikator. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menilai efektivitas kegiatan serta sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan program di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema “Pelatihan Dasar Pemrograman Web” yang dilaksanakan di SMK Insan Teratai menunjukkan hasil yang cukup menonjol, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 19 peserta siswa/i, yang seluruhnya berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Dari aspek pelaksanaan, seluruh rangkaian kegiatan berlangsung selaras dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, mulai dari tahap identifikasi kebutuhan, persiapan sarana pendukung, hingga pelaksanaan pelatihan. Materi yang diberikan mencakup pengenalan dasar HTML sebagai fondasi pengembangan web, yang disampaikan secara langsung oleh pemateri dengan pendekatan praktik.

Langkah awal dari rangkaian program ini dimulai pada Oktober 2025 dengan melaksanakan survei pendahuluan guna menghimpun data terkait lokasi pelaksanaan serta kebutuhan spesifik para pengguna di SMK Insan Teratai, Tangerang. Survey ini

untuk menentukan bahwa ada keinginan dari pihak sekolah untuk diadakannya pelatihan pemrograman dasar web ini. Pada tahap survei tersebut, juga dilakukan peninjauan awal terhadap fasilitas dan infrastruktur yang tersedia di sekolah. Tahap berikutnya berupa persiapan sarana dan prasarana dilaksanakan sejak minggu ketiga Oktober 2025 hingga minggu kedua November 2025, mencakup penentuan tempat dan lokasi pelaksanaan, serta disesuaikan dengan tingkat kebutuhan yang ada.

Pada hari pelaksanaan kegiatan PKM pada Kamis, 20 November 2025, dibuka oleh MC untuk mengatur jalannya acara, lalu dilanjutkan oleh sambutan dari guru SMK Insan Teratai, Kaprodi Sistem Informasi, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma, ketua pelaksana, dan ketua umum himpunan mahasiswa sistem informasi untuk memberi tahu tujuan dari kegiatan tersebut.



Gambar 1 Sambutan Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Setelah sambutan selesai, disambung dengan kegiatan pelatihan oleh pemateri dengan pemaparan materi mengenai pemrograman web dasar kepada siswa-siswi SMK Insan Teratai, Tangerang. Usai penyampaian materi, kegiatan berlanjut dengan diskusi interaktif antara peserta dan pemateri. Hal ini membuka kesempatan bagi siswa-siswi apabila terdapat

materi yang belum dimengerti, juga memberikan kesempatan untuk mengetahui lebih lanjut tentang pemrograman web.



Gambar II Proses Pelatihan

Untuk mereview apakah pelatihan ini dipahami oleh peserta, dilakukan tugas praktek bagi siswa-siswi untuk mencoba ilmu yang baru saja diajarkan oleh pemateri. Tugas praktek ini diranking berdasarkan kecepatan, ketepatan, dan kerapian coding sesuai dengan kuis yang diberikan. Terdapat tiga peserta terpilih yang mendapatkan juara 1, 2 dan 3. Para juara ini akan diberikan sertifikat fisik juga hadiah. Adapun para juara, yaitu juara pertama adalah Yolanda, juara kedua adalah Priscilla Raquel, dan juara ketiga adalah Chicco Ariyaputra. Selanjutnya, semua peserta yang hadir diberikan sertifikat digital atas partisipasi dalam pelatihan ini.



Gambar III Proses penyerahan sertifikat dan hadiah kepada juara 1

Selanjutnya sebelum kegiatan ditutup, Ketua Prodi Sistem Informasi dan Dekan Fakultas Sains dan Teknologi memberi motivasi kepada

siswa-siswi mengenai pentingnya melanjutkan perkuliahan ke jenjang yang lebih tinggi. Penutupan juga ditandai dengan penyerahan sertifikat dan plakat oleh Dekan Fakultas Sains dan Teknologi kepada pihak sekolah.



Gambar IV Penyerahan Plakat

Di akhir acara, dilakukan sesi foto bersama oleh seluruh peserta juga pemateri. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah minat coding bagi siswa-siswi Sekolah SMK Insan Teratai.



Gambar V Foto Bersama oleh peserta dan pemateri

Kegiatan ini juga memiliki survey untuk evaluasi kegiatan pelatihan. Hasil survey menunjukkan nilai rata-rata di atas 4 dari maksimal 5. Jika ditarik ke permasalahan awal yang diidentifikasi pada bagian pendahuluan, terdapat dua isu utama. Pertama kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Kedua, rendahnya pemahaman dasar pemrograman web pada siswa. Hasil

kegiatan menunjukkan bahwa kedua permasalahan tersebut berhasil ditangani secara langsung melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik.

Adapun aspek poin penilaian nya yakni pertama adalah Relevansi materi, penambahan pengetahuan, dan fasilitas mendapatkan score 4,47 atau 89,4%. Hal ini membuktikan bahwa materi yang disajikan bukan saja relevan, melainkan juga efektif dalam memenuhi kebutuhan riil para siswa. Selanjutnya kualitas penyampaian dan pemahaman memiliki nilai sebesar 4,21 atau 84,21%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu mengikuti materi serta memahami konsep dasar HTML. Aspek lainnya yakni minat terhadap pelatihan lanjutan memiliki nilai 4,62 atau 92,63%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak sekadar memberikan pemahaman, tetapi juga mampu menumbuhkan minat peserta untuk mendalami materi lebih lanjut. Selain itu, pada aspek kesesuaian waktu diperoleh nilai 4,26 atau setara dengan 85,26%, yang mengindikasikan bahwa durasi serta pelaksanaan kegiatan telah berjalan dengan tepat. Rincian lengkap mengenai aspek penilaian dan nilainya disajikan pada Tabel I berikut.

Tabel 1 Tabel Hasil Survey

No	Pertanyaan	Nilai
1	Menurut anda, apakah materi yang disampaikan ini sudah relevan dengan kebutuhan anda?	4,47
2	Bagaimana pendapat anda mengenai penyampaian materi yang diberikan oleh narasumber?	4,21
3	Apakah anda memahami materi yang disampaikan?	4,21

4	Apakah kegiatan ini menambah pengetahuan dan keterampilan anda?	4,47
5	Apakah waktu pelaksanaan kegiatan sudah sesuai?	4,26
6	Fasilitas dan sarana pendukung selama kegiatan berlangsung	4,47
7	Apakah Anda ingin kegiatan pelatihan seperti ini diadakan lagi di masa mendatang?	4,63

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pemrograman web dasar, para peserta antusias dan menerima materi dengan baik, serta mereka memiliki kemampuan baru terkait web-web dasar. Hal ini dapat terlihat dari hasil survey dengan skor tertinggi 92,63%.

DAFTAR PUSTAKA

- Madcoms. (2024). *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP dan MySQL*. Andi Publisher.
- Nursita, S. (2025). *MASTER HTML, PHP, DAN MYSQL UNTUK PEMULA*. Anak Hebat Indonesia.
- Rante Rerung, R. (2018). *Pemrograman web dasar*. DEEPUBLISH.
- Susilo, P., Darajat, Ilma, Megaster, T., Abdul Rosid, M., Mayratih, S., Sudarmanto, E., Meitry Gunawan, Y., Waluya Jati, A., Hasan, M., Esha, D., Perwithasari, R., & Kaswoto, J. (2025). *The Art of Management*. Minhaj Pustaka Indonesia.
- Swastika, W. (2022). *Modul Pembelajaran CODING untuk Sekolah Menengah Pertama*. Teknik Informatika Universitas Ma Chung.