

**PELATIHAN USER INTERFACE HTML DAN CSS
SISWA SMK CAKRA KUSUMA**

**DESA REJOAGUNG
KECAMATAN NGORO KABUPATEN JOMBANG**

**LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA
MASYARAKAT**

**Untuk Memenuhi Tugas
Matakuliah Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat**

Oleh:

**MAULANA PRAYOGA
NIM 20.52.0004**



PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PELATIHAN USER INTERFACE HTML DAN CSS
SISWA SMK CAKRA KUSUMA
KECAMATAN NGORO KABUPATEN JOMBANG**

**Oleh:
MAULANA PRAYOGA
NIM 20.52.0004**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 2 Januari 2024**

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM



**Heri Purnomo, S.Kom., MMSI
NIK 02.08.01.043**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



**SAMSUL ARIFIN, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004**

LEMBAR PENGESAHAN

**PELATIHAN USER INTERFACE HTML DAN CSS SMK CAKRA
KUSUMA DESA REJOAGUNG KECAMATAN NGORO
KABUPATEN JOMBANG**

Oleh:
MAULANA PRAYOGA
NIM 20.52.0004

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 2 Januari 2024**

Menyetujui,
Dewan Penguji



Heri Purnomo, S.Kom., MMSI
NIK 02.08.01.043

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



SAMSUL ARIFIN, S.Kom., MMSI

NIK 11.10.25.004

RINGKASAN

SMK Cakra Kusuma, yang merupakan bagian dari Yayasan Sunan Pekik, adalah sebuah lembaga pendidikan yang mayoritas siswanya adalah santri. Sebelumnya, para siswa telah memahami dasar-dasar desain untuk jurusan multimedia, tetapi pemahaman mereka tentang antarmuka pengguna (User Interface/UI), HTML, dan CSS masih terbatas. Pembelajaran mengenai dasar pemrograman hanya dilakukan secara teoritis dan bisa dibilang tertinggal, disebabkan oleh kurangnya tenaga pendidik dan keterbatasan fasilitas pembelajaran.

Sebagai akibat dari hal tersebut, program PMKM ini telah dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai desain antarmuka pengguna (User Interface/UI), HTML, dan CSS. Pelatihan ini disusun secara khusus dengan tujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa dalam mengembangkan tampilan dan pengalaman pengguna yang optimal melalui penggunaan HTML dan CSS.

Hasil dari pelatihan yang diselenggarakan menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, praktik, diskusi interaktif, dan kuis, menunjukkan bahwa para siswa telah berhasil memahami konsep dasar UI/UX, struktur dasar HTML, elemen-elemen HTML seperti tag, atribut, dan tata letak, serta pengenalan dasar CSS seperti selektor, properti, pengaturan gaya, dan proses konversi desain antarmuka ke dalam bentuk HTML.

KATA PENGANTAR

Dengan ungkapan rasa syukur dan patuh, telah berhasil diselesaikan laporan kegiatan Program Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) yang berjudul "Pelatihan User Interface, HTML, dan CSS bagi Siswa SMK Cakra Kusuma di Desa Rejoagung, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang" dengan dedikasi yang tinggi dan sesuai batas waktu yang ditetapkan.

Laporan ini memberikan gambaran rinci tentang pelaksanaan kegiatan, pencapaian yang telah dicapai, serta refleksi dan evaluasi yang dilakukan untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang implementasi PMKM yang telah dilakukan.

Terima kasih tulus disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam pelaksanaan program ini. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan manfaat yang nyata, terutama bagi siswa dan siswi SMK Cakra Kusuma, serta menjadi sumber inspirasi untuk kegiatan serupa di masa depan.

Laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman dan pengembangan ilmu pengetahuan, serta menjadi pedoman berharga bagi pihak-pihak terkait. Selain itu, laporan ini juga diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi dan perbaikan guna meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan PMKM di masa yang akan datang.

Terakhir, kami berharap agar upaya dan pengabdian ini selalu mendapatkan berkah dan ridha dari Allah SWT. Semoga semua usaha ini menjadi nyata sebagai wujud komitmen untuk memberikan kontribusi yang berarti kepada masyarakat dan pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

Contents

Untuk Memenuhi Tugas.....	1
Oleh:.....	1
PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI	1
PPKIA PRADNYA PARAMITAMALANG	1
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
Oleh:.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
Oleh:.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	Error! Bookmark not defined.
RINGKASAN	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Analisis Permasalahan.....	11
1.3 Solusi Permasalahan	13
1.4 Tujuan Pengabdian.....	13
BAB II METODE PELAKSANAAN	14
2.1 Tinjauan Iptek.....	14
2.2 Kerangka Kerja.....	16
2.3 Indikator	19
BAB III PELAKSANAAN DAN HASIL	21
3.1 Pelaksanaan Pengabdian	21
3.2 Hasil Pengabdian.....	34
BAB IV PENUTUP	35
4.1 Kesimpulan.....	35
4.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3 . 1 Kegiatan	17
Tabel 3 . 2 Silabus Pembelajaran	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja	14
Gambar 3 . 1 Pengenalan Excel	19
Gambar 3 . 2 Memulai Excel	19
Gambar 3 . 3 Cell	20
Gambar 3 . 4 Conditional Formatting	20
Gambar 3 . 5 Fungsi	21
Gambar 3 . 6 Grafik	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa.....	25
Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan.....	26
Lampiran 3 Kuisisioner	26
Lampiran 4 Dokumentasi.....	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pondok Pesantren Yayasan Sunan Pekik yang terletak di Ngoro Jombang, merupakan sebuah yayasan yang memiliki berbagai institusi pendidikan, termasuk pondok pesantren serta tiga jenjang sekolah, yaitu SD Islam Trunojoyo, SMP Cakra Kusuma, dan SMK Cakra Kusuma Ngoro. Meskipun semua institusi tersebut berada di bawah naungan yayasan yang sama, setiap jenjang sekolah memiliki manajemen yang berbeda namun tetap berada di bawah pengawasan yayasan. Selain itu, ketiga jenjang sekolah ini berbagi lingkungan yang sama dengan pondok pesantren, hanya terpisah oleh bangunan atau lantai.

Dari ketiga jenjang sekolah yang ada di Yayasan Sunan Pekik, fokus utama dari program PMKM ini adalah siswa-siswa di jenjang SMK. SMK dipilih sebagai lokasi pelaksanaan PMKM karena mata pelajaran web atau desain website di sekolah ini belum sepenuhnya optimal dalam proses pembelajaran, serta pemahaman siswa dalam skala rata-rata masih terbilang minim.

PMKM (Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat) merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam Program Studi Sistem Informasi di STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang. Tujuan dari mata kuliah ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang telah mereka peroleh di perguruan tinggi dan mengimplementasikannya dalam konteks PMKM yang sesuai dengan bidang studi mereka.

Sebagai bagian dari upaya untuk mendukung mata pelajaran web atau desain website, serta memenuhi tuntutan mata kuliah PMKM, kami melaksanakan pelatihan yang difokuskan pada topik Pelatihan User Interface, HTML, dan CSS.

1.2 Analisis Permasalahan

Pengajaran mata pelajaran website dan desain website di SMK Cakra Kusuma masih belum optimal dan mengalami berbagai kendala dalam proses pembelajarannya. Salah satu kendala utama adalah kurangnya jumlah guru dan keterbatasan media serta fasilitas pembelajaran yang tersedia. Kurangnya jumlah guru mengakibatkan setiap guru harus mengampu beberapa mata pelajaran sekaligus, menghadirkan tantangan dalam metode pengajaran dan pembelajaran yang efektif. Lebih lanjut, fokus utama guru di

SMK Cakra Kusuma cenderung terarah pada pelajaran seperti desain grafis percetakan, produksi sinema, dan ilmu agama, sehingga mata pelajaran yang berkaitan dengan desain website, terutama yang menekankan kebutuhan industri saat ini, belum mendapatkan perhatian yang cukup.

Di era digital dan derasnya laju informasi saat ini, mata pelajaran seperti desain web semakin maju dan menjadi semakin penting. Namun, terbatasnya media pembelajaran, termasuk kurangnya jumlah guru dan materi yang memadai, serta keterbatasan sarana penunjang seperti laboratorium komputer yang hanya ada satu dan harus digunakan oleh tiga angkatan di SMK Cakra Kusuma, menyebabkan keterbelakangan dalam penguasaan teknologi.

Sebagai akibatnya, siswa-siswa di SMK Cakra Kusuma menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang memadai dalam desain web. Keterbatasan akses terhadap fasilitas dan guru yang berkualitas menyulitkan mereka untuk mengikuti perkembangan terbaru dalam industri desain web. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih intensif dan solusi yang kreatif untuk mengatasi kendala ini dan memperkuat pembelajaran dalam mata pelajaran website dan desain website di SMK Cakra Kusuma.

1.3 Solusi Permasalahan

Untuk mendukung mata pelajaran desain website di sekolah tersebut, telah diadakan sebuah pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam merancang antarmuka pengguna serta mengimplementasikannya melalui pembuatan website atau portofolio. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat menjadi dasar pengetahuan yang berguna untuk pembelajaran lanjutan di jenjang perguruan tinggi. Dengan mengikuti pelatihan ini, diharapkan siswa-siswi dapat memperoleh kesadaran dan motivasi yang lebih tinggi dalam belajar serta memperbarui keterampilan di bidang teknologi.

1.4 Tujuan Pengabdian

Pengabdian ini bertujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah PMKM dan menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan di dalam kelas kepada siswa SMK Cakra Kusuma. Sebagai pendukung mata pelajaran desain website, dilakukan kegiatan pelatihan khusus untuk siswa-siswi. Pengenalan dimulai dengan penerapan desain antarmuka pengguna. Selain itu, siswa-siswi juga diberikan kuis sederhana dan studi kasus yang harus diselesaikan berdasarkan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Pelatihan User Interface (UI), HTML, dan CSS dalam program Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) di SMK Cakra Kusuma merupakan bagian integral dari upaya institusi pendidikan untuk memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan siswa. Fokus utama dari pelatihan ini adalah mengembangkan pemahaman mendalam dan penerapan konseptual yang efektif terkait desain antarmuka pengguna (UI) serta penggunaan bahasa pemrograman HTML dan CSS.

Tujuan utama dari program ini adalah memberikan manfaat sekaligus mempersiapkan siswa untuk menghadapi persyaratan dan tantangan yang ditimbulkan oleh perkembangan industri digital yang terus meningkat. Pelatihan UI bertujuan untuk memberikan siswa pemahaman yang komprehensif mengenai prinsip-prinsip desain UI yang efektif. Dalam proses ini, siswa akan mempelajari aspek fundamental, termasuk tata letak, pilihan warna, tipografi, dan interaksi pengguna. Pemahaman yang kokoh tentang prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar yang diperlukan bagi siswa untuk merancang antarmuka pengguna yang intuitif, estetis, dan berkinerja tinggi.

Selanjutnya, pelatihan HTML bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada bahasa pemrograman HTML yang digunakan untuk membangun struktur dan konten halaman web. Siswa akan mendapatkan pemahaman tentang sintaks dasar, elemen, dan atribut dalam HTML. Mereka juga akan mengembangkan keterampilan dalam mengorganisir informasi dengan menggunakan tag HTML yang relevan, sehingga menghasilkan halaman web yang terstruktur dan dapat diakses dengan mudah.

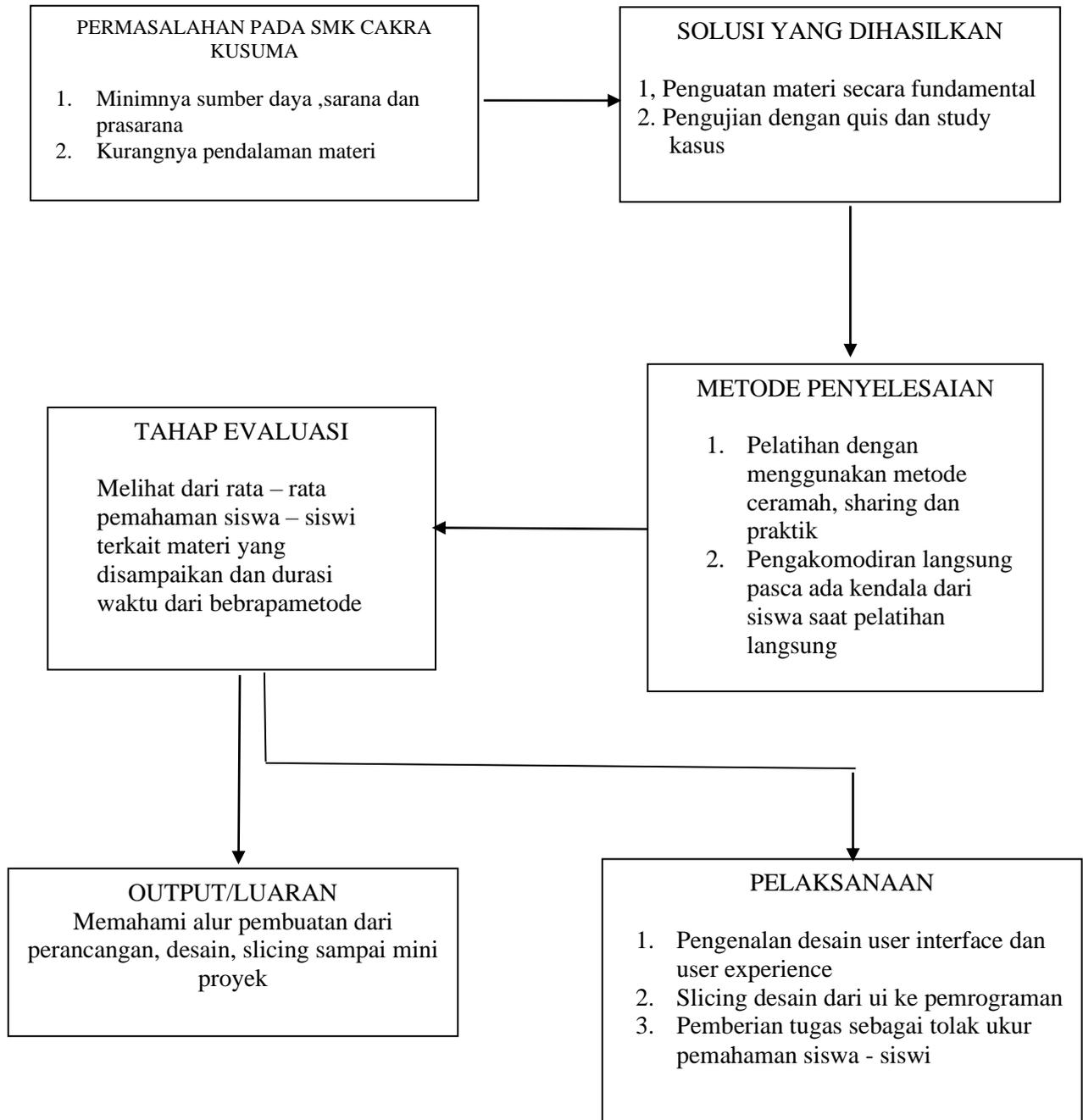
Pelatihan CSS juga menjadi bagian penting dari program ini, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bahasa pemrograman CSS yang digunakan untuk mengatur tampilan dan gaya visual halaman web. Siswa akan mempelajari tentang selektor CSS, properti, dan nilai-nilai yang digunakan untuk mengubah tampilan elemen-elemen HTML. Mereka akan diberikan pelatihan untuk menerapkan CSS secara efektif, dengan tujuan menciptakan tampilan yang konsisten, menarik, dan responsif pada halaman web yang mereka bangun.

Pelatihan ini didesain dengan pendekatan praktis yang melibatkan siswa

dalam serangkaian latihan dan proyek yang relevan. Siswa diberikan kesempatan untuk merancang dan mengimplementasikan antarmuka pengguna sederhana menggunakan HTML dan CSS. Mereka akan belajar untuk merancang tata letak yang tepat, memilih warna yang sesuai, menggunakan tipografi yang efektif, serta mengatur elemen desain lainnya guna menciptakan pengalaman pengguna yang positif.

Selain itu, pelatihan ini juga memberikan pemahaman tentang desain responsif yang penting. Hal ini memungkinkan halaman web yang dibangun oleh siswa dapat menyesuaikan diri dengan baik di berbagai perangkat, termasuk dekstop, tablet, dan ponsel genggam.

2.2 Kerangka Kerja



Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja

Kerangka Kerja Pelatihan User Interface HTML dan CSS di SMK Cakra Kusuma, Desa Rejoagung, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang

1. Identifikasi Masalah :

Masalah : Minimnya pemahaman siswa tentang pembuatan User Interface (UI) menggunakan HTML dan CSS.

2. Tujuan Pelatihan:

Tujuan Utama : Meningkatkan pemahaman siswa tentang pembuatan UI menggunakan HTML dan CSS.

Tujuan Spesifik :

Mengajarkan prinsip dasar HTML dan CSS.

Memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan ini dalam proyek mini.

3. Metode Penyelesaian :

Pendalaman Materi :

Pendekatan: Pembelajaran berbasis proyek.

Isi Materi : Pengenalan HTML dan CSS, struktur dasar HTML, styling dengan CSS, pemahaman selektor CSS, dan tata letak dasar.

Praktik : Siswa akan mengerjakan tugas yang melibatkan pembuatan UI sederhana menggunakan HTML dan CSS.

4. Pelaksanaan:

Lokasi : Ruang kelas SMK Cakra Kusuma, Desa Rejoagung.

Waktu: Program pelatihan berlangsung selama 3 minggu dengan 2 pertemuan per minggu.

Instruktur : Instruktur yang berpengalaman dalam pengembangan web.

5. Evaluasi :

Metode Evaluasi :

Ujian akhir untuk mengukur pemahaman siswa tentang HTML dan CSS.

Penilaian proyek mini yang mencakup desain UI sederhana menggunakan HTML dan CSS.

Kriteria Keberhasilan : Minimal 80% siswa harus mencapai nilai yang memadai dalam ujian dan berhasil menyelesaikan proyek mini.

6. Output/Luaran:

Siswa dapat merancang dan mengimplementasikan UI sederhana menggunakan HTML dan CSS.

Siswa dapat memahami konsep dasar dalam pembuatan UI yang dapat diterapkan dalam proyek-proyek berikutnya.

7. Tahap Evaluasi Akhir:

Menganalisis hasil ujian dan penilaian proyek mini.

Mengevaluasi tingkat pemahaman siswa tentang HTML dan CSS.

Mengidentifikasi kekurangan dan area di mana perbaikan dapat dilakukan di masa mendatang.

8. Tindak Lanjut:

Menyusun rekomendasi untuk meningkatkan program pelatihan di masa mendatang.

Memastikan bahwa siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam proyek-proyek nyata.

2.3 Indikator

Indikator Kesuksesan Pelatihan User Interface HTML dan CSS di SMK Cakra Kusuma

1. Pemahaman Materi :

- Minimal 80% siswa dapat menjelaskan prinsip dasar HTML dan CSS.
- Minimal 80% siswa dapat mengidentifikasi struktur dasar HTML dan penggunaan CSS dalam styling.

2. Penerapan Praktik:

- Minimal 80% siswa dapat menyelesaikan tugas yang melibatkan pembuatan UI sederhana menggunakan HTML dan CSS dengan benar.

3. Ujian Akhir:

- Minimal 80% siswa mencapai nilai memadai dalam ujian akhir yang mengukur pemahaman mereka tentang HTML dan CSS.

4. Penilaian Proyek Mini:

- Minimal 80% siswa berhasil menyelesaikan proyek mini yang mencakup desain UI sederhana menggunakan HTML dan CSS dengan baik.

5. Output/Luaran:

- Siswa dapat merancang dan mengimplementasikan UI sederhana menggunakan HTML dan CSS.

6. Pemahaman Konsep Dasar:

- Minimal 80% siswa memahami konsep dasar dalam pembuatan UI yang dapat diterapkan dalam proyek-proyek berikutnya.

7. Evaluasi Akhir:

- Hasil analisis ujian akhir menunjukkan tingkat pemahaman siswa tentang HTML dan CSS minimal mencapai 80%.
- Hasil penilaian proyek mini menunjukkan bahwa minimal 80% siswa berhasil menyelesaikan proyek dengan baik.

8. Tindak Lanjut:

- Rekomendasi untuk meningkatkan program pelatihan disusun berdasarkan evaluasi akhir.
- Siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam proyek-proyek nyata, seperti membuat UI web sederhana.

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Sebelum memulai pelaksanaan kegiatan pengabdian, langkah-langkah persiapan yang matang sangat penting untuk memastikan kelancaran program. Berikut adalah tahapan persiapan yang dilakukan:

3.1.1 Pemilihan Instruktur

Instruktur yang berpengalaman dalam pengembangan web dipilih untuk mengajar dan membimbing siswa dalam pembelajaran HTML dan CSS.

3.1.2 Penyusunan Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran yang terinci disusun untuk memastikan materi diajarkan secara terstruktur dan efisien.

3.1.3 Penyediaan Sarana dan Prasarana

Ruang kelas di SMK Cakra Kusuma dipersiapkan dengan peralatan yang diperlukan, seperti komputer, proyektor, dan akses internet.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, kegiatan pelatihan user interface HTML dan CSS di SMK Cakra Kusuma dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Langkah-langkah pelaksanaan termasuk:

3.1.4 Pengajaran Materi

Instruktur memulai pengajaran dengan mengenalkan HTML dan CSS kepada siswa. Pengenalan materi dilakukan melalui penggunaan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran.

3.1.5 Pembelajaran Berbasis Proyek

Setelah pengenalan materi, siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan pembuatan UI sederhana menggunakan HTML dan CSS. Mereka

akan diberi tugas-tugas yang melibatkan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari.

3.1.6 Jadwal Pertemuan

Program pelatihan berlangsung selama 3 minggu dengan 2 pertemuan per minggu. Ini memungkinkan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami dan menguasai materi.

Selama pelaksanaan kegiatan, proses monitoring dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa program berjalan sesuai dengan rencana. Koreksi dan penyesuaian dilakukan jika ditemukan ketidaksesuaian atau masalah dalam pelaksanaan. Instruktur dan koordinator program bertanggung jawab untuk memastikan kelancaran dan kualitas pelaksanaan.

3.5 Dokumentasi Pelaksanaan

Selama pelaksanaan kegiatan, dokumentasi yang lengkap dan akurat dibuat untuk mencatat perkembangan, partisipasi siswa, hasil praktik, dan umpan balik dari siswa. Dokumentasi ini akan digunakan dalam tahap evaluasi akhir.

Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan bersama manajemen yayasan:

Tabel 3 . 1 Kegiatan

Aktivitas	Alokasi Waktu
Pengenalan Lingkungan Yayasan Sunan Pekik	60 Menit
Diskusi bersama manajemen yayasan	120 Menit
Pengembangan Sistem	630 Menit (90 Menit x 7 Hari)
Diskusi kelompok	300 Menit (30 Menit x 2 Sesi x 5 Hari)

Berikut merupakan silabus pembelajaran yang diberikan kepada siswa:

Tabel 3 . 2 Silabus Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Alokasi Waktu
1.1 Pengenalan User Interface (UI)	<ul style="list-style-type: none"> • pengertian user interface 	<ul style="list-style-type: none"> • mampu memahami apa itu user interface • mengerti tentang prinsip user interface • Memahami prinsip dasar User Experience 	30 Menit
1.2 Penggunaan HTML dan CSS	<ul style="list-style-type: none"> • Peran HTML dalam membangun struktur halaman • web • Peran CSS dalam mengatur tampilan dan desain • halaman web 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menggunakan HTML untuk membuat • Mampu mengatur tata letak teks, mengatur ukuran font, ataupun mengganti warna huruf elemen dasar pada halaman web • Mampu menggunakan CSS untuk mengatur tampilan elemen-elemen HTML 	150 Menit
1.3 Penggunaan Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media pembelajaran dalam konteks • pengajaran HTML dan CSS 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengenali penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran HTML dan CSS 	30 Menit

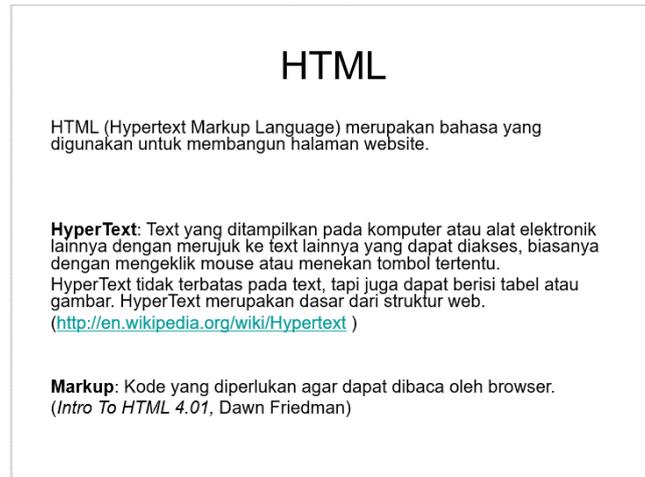
<p>1.3 Pembuatan User Interface Sederhana (HTML dan CSS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan membuat User Interface (UI) • sederhana menggunakan HTML dan CSS 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu merancang dan membuat user CSS • Mampu menerapkan prinsip dasar User • Interface (UI) dalam desain web 	<p>180 Menit</p>
--	---	--	----------------------

1.6 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengukuran pemahaman materi HTML, CSS, UI, dan UX oleh siswa melalui tugas atau proyek praktik • Pengukuran keterampilan siswa dalam merancang dan mengimplementasikan User Interface (UI) sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengukur sejauh mana pemahaman materi HTML, CSS, UI, dan UX oleh siswa melalui tugas atau proyek praktik • Dapat mengukur sejauh mana keterampilan siswa dalam merancang dan mengimplementasikan User Interface (UI) sederhana 	90 Menit
-----------------	---	---	----------

Kompetensi dasar di atas mencakup aspek-aspek penting yang diajarkan kepada siswa sehubungan dengan pengenalan HTML, CSS, dan penggunaan Microsoft Excel. Anda dapat mengadaptasi dan mengkustomisasi kompetensi dasar ini sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran

Berikut screenshot materi yang diberikan kepada siswa:

1. Pengenalan HTML (Hyper Text Markup Language)



Gambar 3 . 1 Pengenalan HTML

Pada slide ini dijelaskan mengenai pengertian dasar tentang apa itu HTML (Hypertext Markup Language). Kemudian dipecah lagi menjadi pengertian mengenai apa itu hypertext dan juga markup.

2. Struktur dari HTML



Gambar 3 . 2 Struktur dari HTML

Setelah dasar – dasar mengenai HTML dijelaskan, kemudian masuk ke materi lanjutan dari HTML yaitu struktur. Struktur dasar yang dijelaskan seperti head, body, title, h1, dan juga comment.

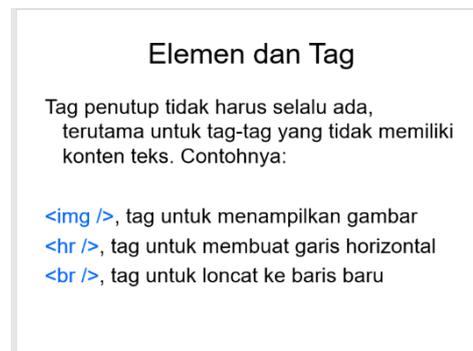
3. Elemen dan tag html



Gambar 3 . 3 elemen dan tag HTML

Pada slide ini dijelaskan mengenai elemen dan tag html. Dan bagaimana cara penulisannya yang benar.

4. Tag tanpa penutup



Gambar 3 . 4 tag tanpa penutup

Pada slide ini dijelaskan bahwa ada juga tag yang tidak memiliki penutup seperti tag untuk menampilkan gambar ``, tag untuk membuat garis horizontal `<hr>` dan juga tag untuk membuat baris baru `
`.

5. Karakter khusus HTML

Non-breaking space		
Copyright	©	©
Trademark	™	™
Registered	®	® or ®
Less Than	<	<
Greater Than	>	>
Ampersand	&	&
Quote	"	"
Apostrophe	'	'
Cent	¢	¢
Euro	€	€ or €
One quarter	¼	¼
One half	½	½
Three quarters	¾	¾
Degrees	°	°
Larger middle dot	•	•

Karakter Khusus

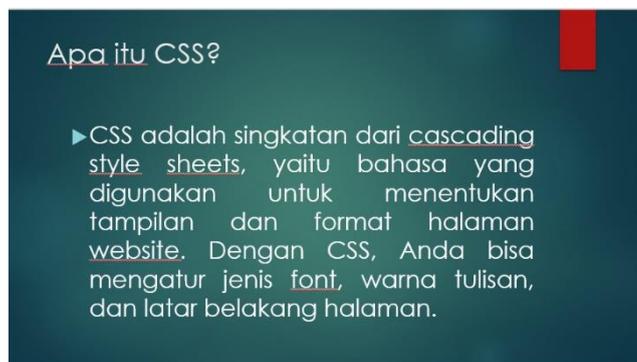
Dalam HTML dapat digunakan simbol tertentu yang dapat digunakan untuk mewakili/mengganti suatu karakter.

Sebagai contoh, tag html menggunakan karakter < dan >. Maka, agar browser dapat menampilkan karakter tersebut, digunakan simbol khusus, yaitu **<** untuk karakter < dan **>** untuk karakter >

Gambar 3 . 5 karakter khusus HTML

Pada slide ini dijelaskan mengenai karakter khusus yang ada di dalam HTML. Karakter khusus tersebut bisa digunakan untuk membuat simbol – simbol tertentu.

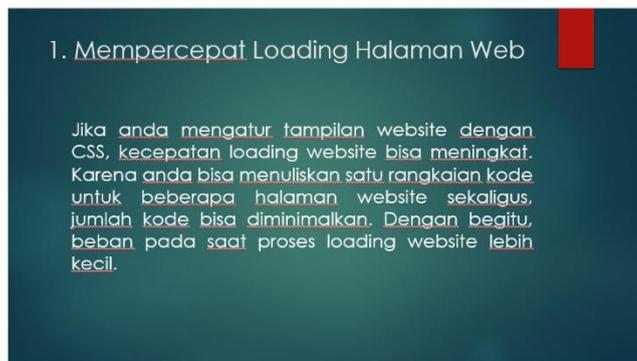
6. Pengenalan CSS (Cascading Style Sheets)



Gambar 3 . 6 Pengenalan CSS

Pada materi selanjutnya merupakan pengenalan tentang apa itu CSS (Cascading Style Sheets). Di slide ini juga dijelaskan juga apa fungsi dasar dari CSS.

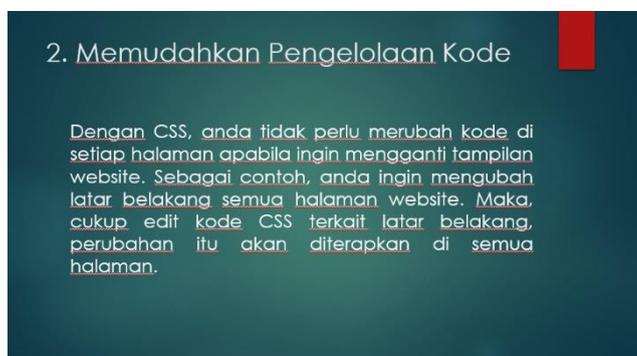
7. Fungsi lanjutan CSS



Gambar 3 . 7 Fungsi CSS

Pada materi selanjutnya dijelaskan mengenai fungsi lanjutan dari CSS yaitu mempercepat loading halaman web.

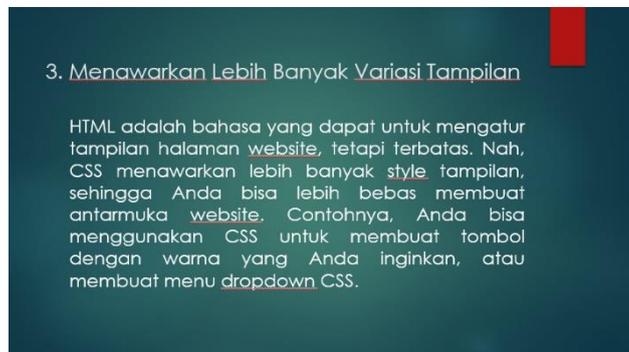
8. Fungsi lanjutan CSS



Gambar 3 . 8 Fungsi CSS kedua

Kemudian dijelaskan fungsi CSS yang kedua yaitu memudahkan pengelolaan kode dalam mengembangkan website.

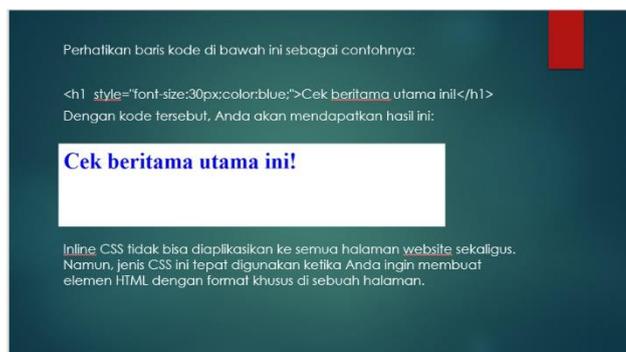
9. Fungsi lanjutan CSS



Gambar 3 . 9 Fungsi CSS ketiga

Di slide selanjutnya dijelaskan mengenai fungsi ketiga dari CSS, yaitu menawarkan lebih banyak variasi tampilan dalam mengembangkan website.

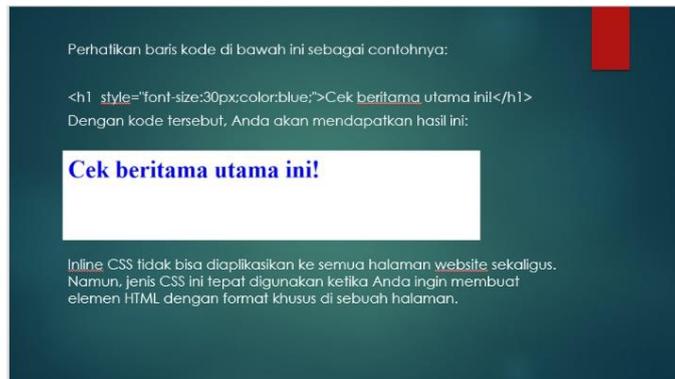
10. Inline CSS



Gambar 3 . 10 inline CSS

Pada slide ini dijelaskan mengenai apa itu inline CSS. Dijelaskan juga cara penulisan dari inline CSS. Di slide ini juga disertakan contoh dari inline CSS.

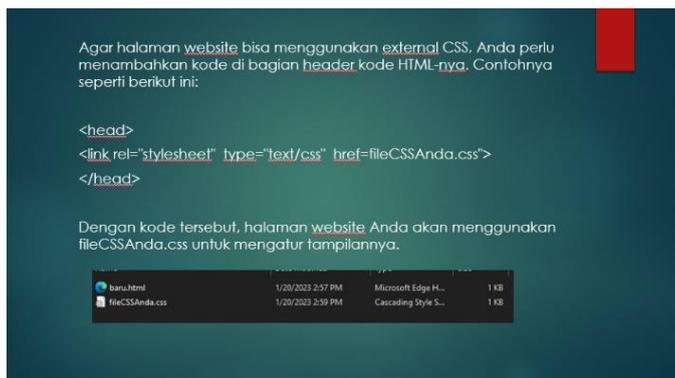
11. Internal CSS



Gambar 3 . 11 internal CSS

Di slide selanjutnya dijelaskan apa itu internal CSS. Pada slide ini juga dijelaskan bagaimana cara menulis internal CSS dan juga contoh dan hasilnya.

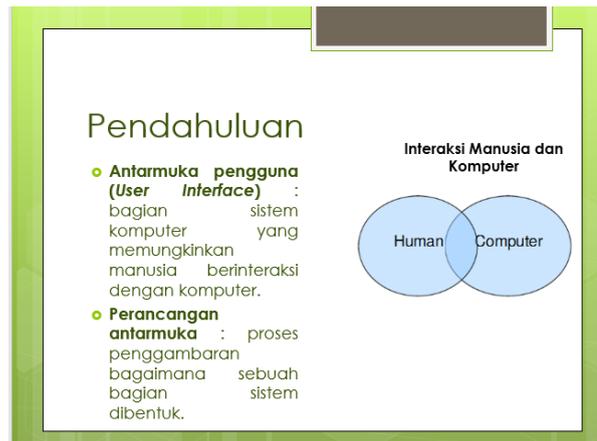
12. External CSS



Gambar 3 . 12 External CSS

Pada slide ini dijelaskan bagaimana cara menggunakan external CSS. Di slide ini juga ada cara penulisan dari external CSS dan juga contoh penggunaannya.

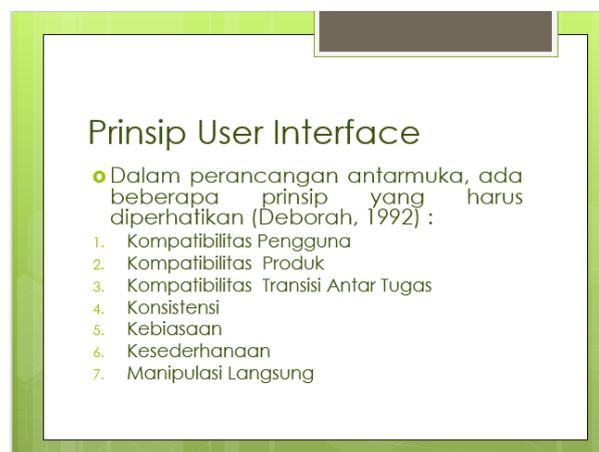
13. Dasar User Interface



gambar 3.13 user interface

Di slide ini dijelaskan mengenai dasar dan juga pengenalan mengenai user interface. Slide ini menyajikan informasi penting tentang fondasi serta pemahaman awal terkait antarmuka pengguna, memberikan landasan yang kuat untuk memahami interaksi yang lebih kompleks di masa depan

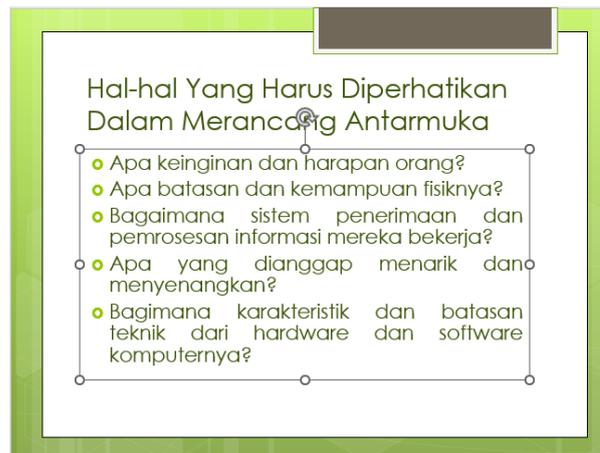
14. Prinsip user interface



Gambar 3.14 prinsip user interface

Di slide ini disebutkan mengenai prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam merancang user interface. Dalam slide ini, dipaparkan prinsip-prinsip esensial yang menjadi landasan dalam membentuk antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan bagi pengguna akhir.

15. Hal – hal yang perlu diperhatikan saat merancang user interface



Gambar 3.15 hal yang harus diperhatikan

Pada slide ini dijelaskan mengenai hal – hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam merancang user interface. Misalnya seperti apa ekspektasi dari end user saat menggunakan aplikasi yang dibuat, apa batasan dari sistem komputer yang digunakan, apa yang dapat membuat suatu design user interface menarik

16. Faktor agar tata letak tampilan baik



Gambar 3.16 faktor agar tata letak tampilan baik

Di slide ini disebutkan 6 faktor agar tata letak suatu user interface menjadi lebih baik. Seperti contoh urutan penyajian, tata letak yang baik memiliki urutan penyajian yang rapi. Kemudian ada konsistensi, seperti penggunaan font atau warna yang konsisten dapat membuat tata letak tampilan menjadi lebih bersahabat ke pengguna.

3.2 Hasil Pengabdian

Pembelajaran dan pelatihan kepada siswa SMP Cakra Kusuma memberikan dampak yang baik bagi siswa. Setelah diberikan pengajaran, siswa mulai belajar mandiri untuk mencoba mengerjakan soal-soal yang diberikan. Tugas yang diberikan kepada siswa membuat siswa merasa penasaran dan ingin belajar lebih banyak lagi. Disamping itu, terdapat siswa yang kurang mampu memahami dikarenakan tidak bertanya, kemungkinan yang terjadi siswa tersebut merasa malu untuk bertanya. Selain itu, pemberian materi kurang maksimal dikarenakan kurangnya sarana prasarana yang terdapat pada SMP Cakra Kusuma sehingga beberapa siswa diharuskan berkelompok.

Pemahaman siswa terkait materi yang diberikan terhitung 39 siswa dari 45 siswa berhasil menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan benar dan dapat mengimplementasikan dengan mencoba mencari contoh soal lain yang ada di internet dan dikerjakan di laboratorium komputer.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada analisis dan pembahasan kegiatan PMKM yang telah diuraikan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapat adalah pembelajaran dan pelatihan ini bertujuan memberikan ilmu baru pada siswa yang sebelumnya belum pernah diberikan oleh tenaga pendidik di sekolah tersebut dan sekaligus sebagai penunjang untuk mata pelajaran TIK baik secara teori maupun praktikum.

Hasil dari pembelajaran yang dilakukan yakni banyak siswa yang sudah bisa memahami dan menerima materi yang telah diberikan. Tetapi, disisi lain terdapat siswa-siswi yang belum memahami dikarenakan malu bertanya saat pengajaran dilakukan. Tercatat 39 siswa mampu memahami materi dan studi kasus yang diberikan dan 6 siswa kurang mampu memahami materi ataupun studi kasus yang diberikan.

4.2 Saran

Harapan untuk model pembelajaran dilakukan secara mandiri atau individual dan tidak berkelompok agar siswa bisa lebih fokus dan lebih memahami materi yang diberikan. Dan juga diharapkan kedepannya, media penunjang (laptop/komputer) tersedia lebih banyak lagi untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 3 Nomor 1*, 101-109.

LAMPIRAN

CV Mahasiswa

Dokumentasi

