

**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:

**MOH SYAMSUL ARIFIN
NIM 20.52.0006**



PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

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

LEMBAR PERSETUJUAN

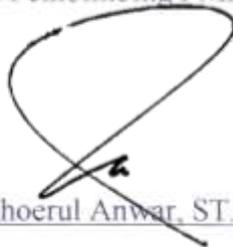
**PELATIHAN USER INTERFACE HTML DAN CSS
SISWA SMK CAKRA KUSUMA
KECAMATAN NGORO KABUPATEN JOMBANG**

**Oleh:
MOH SYAMSUL ARIFIN
NIM 20.52.0006**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 14 Oktober 2023**

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM



Dr. Khoerul Anwar, ST., M.T

00.12.01.009

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



SAMSUL ARIFIN, S.Kom., MMSI

NIK 11.10.25.004

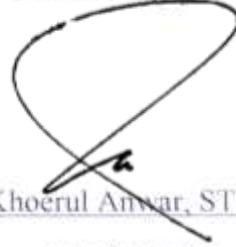
LEMBAR PENGESAHAN

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

Oleh:
MOH SYAMSUL ARIFIN
NIM 20.52.0006

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 14 Oktober 2023

Menyetujui,
Dewan Penguji



Dr. Khoerul Anwar, ST., M.T

00.12.01.009

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



SAMSUL ARIFIN, S.Kom., MMSI

NIK 11.10.25.004

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah saya tulis merupakan hasil pemikiran saya sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 14 Oktober 2023

Pembuat Laporan



Moh Syamsul Arifin
20.52.0006

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

LEMBAR PERSETUJUAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	4
RINGKASAN	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
BAB I.....	11
PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Analisis Permasalahan.....	11
1.3 Solusi Permasalahan.....	12
1.4 Tujuan Pengabdian.....	12
BAB II.....	13
METODE PELAKSANAAN	13
2.1 Tinjauan Iptek.....	13
2.2 Kerangka Kerja.....	14
2.3 Indikator	15
BAB III.....	16
PELAKSANAAN DAN HASIL	16
3.1 Pelaksanaan Pengabdian.....	16
3.2 Hasil Pengabdian	22
BAB IV	23
PENUTUP.....	23
4.1 Kesimpulan.....	23
4.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24

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 User Interface dan User Experience	19
Gambar 3 . 2 Struktur dari HTML	19
Gambar 3 . 3 Penggunaan media pembelajaran	20
Gambar 3 . 4 tag tanpa penutup	20

DAFTAR LAMPIRAN

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

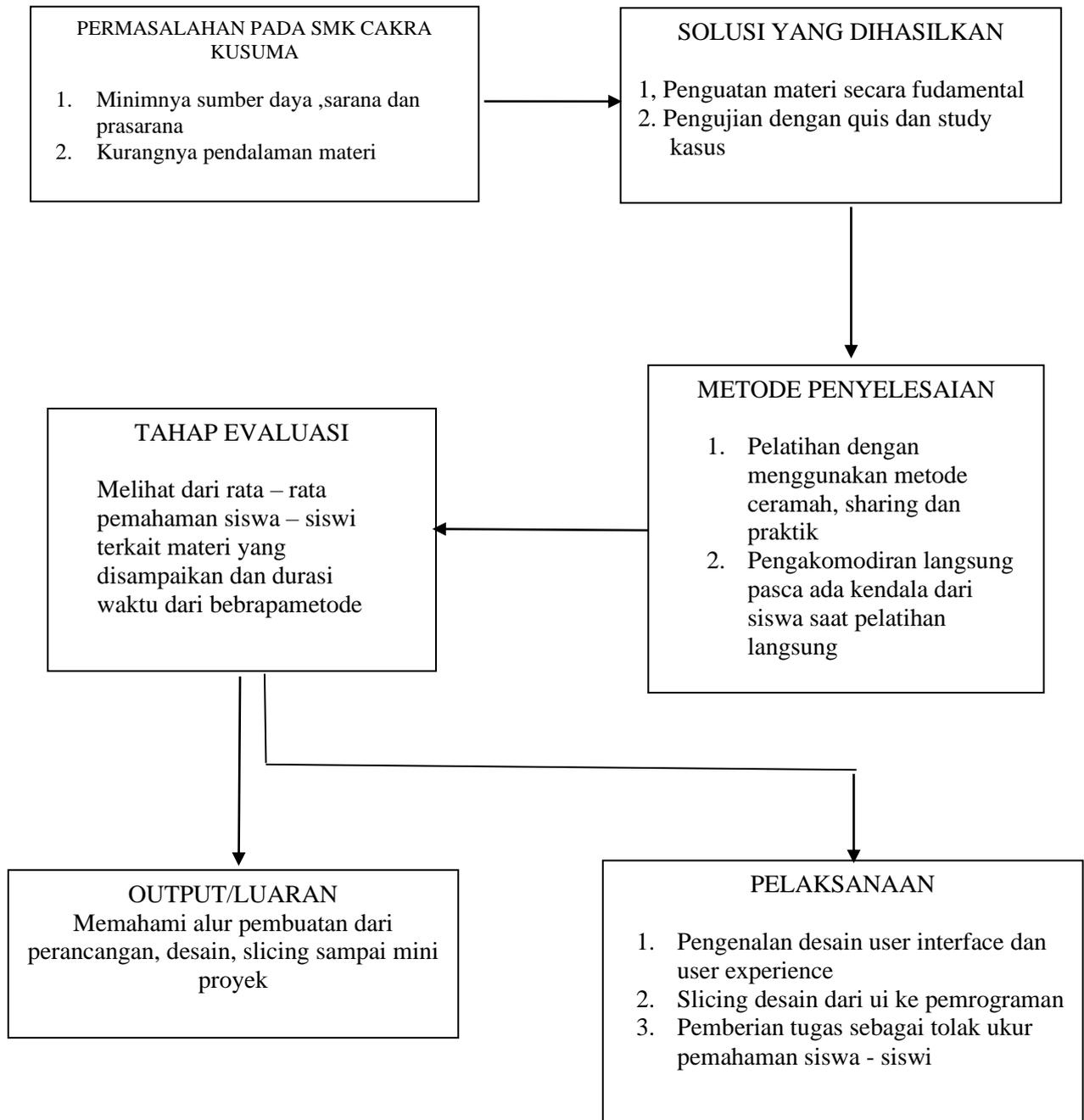
Pelatihan CSS juga menjadi bagian penting dari program ini, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bahasa pemrograman CSS yang digunakan untuk mengatur tampilan dan gaya visual halaman web. Siswa akan mempelajari tentang selektor CSS, properti, dan nilai-nilai yang digunakan 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 desktop, tablet, dan ponsel. Dengan demikian

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 Laboratorium SMK Cakra Kusuma, Desa Rejoagung.

Waktu: Program pelatihan berlangsung selama 7 hari

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 7 hari dengan kurun 3 jam perhari. 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

1.4 Pembuatan User Interface Sederhana (HTML dan CSS)	<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 	180 Menit
1.5 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. Anda dapat mengadaptasi dan mengkustomisasi kompetensi dasar ini sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran

Berikut screenshot materi yang diberikan kepada siswa:

1. Pengenalan User Interface (UI)

Pendahuluan

- **Antarmuka pengguna (User Interface)** : bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer.
- **Perancangan antarmuka** : proses penggambaran bagaimana sebuah sistem dibentuk.

Interaksi Manusia dan Komputer

Human Computer

Prinsip User Interface (2)

8. Kontrol
9. Efektivitas (tepat dalam penggunaan)
10. Efisien dalam penggunaan
11. Keamanan dalam penggunaan
12. Kesesuaian Fungsi
13. Mudah dipelajari
14. Mudah diingat

Konsistensi

- Kadang pengguna dihadapkan pada sejumlah tampilan yang penuh informasi, sehingga perancang harus konsisten dalam menggunakan ruang tampilan yang tersedia.
- Misalnya pada sistem dengan tampilan dialog berbasis pengisian borang (frame).

Gambar 3.1 Pengenalan User Interface dan User Experience

Pada gambar 3.1 menunjukkan slide yang menjelaskan tentang pendahuluan User Interface (antarmuka pengguna) dan perancangan antarmuka, dijelaskan bahwa prinsip fundamental (dasar) dari Intraksi Manusia dan komputer yang melingkup pada antarmuka pengguna serta perancangan user Experience.

2. Struktur dari HTML

STRUKTUR HTML

- `<html>` merupakan *root* atau induk dari seluruh tag html.
- `<head>` ,merupakan kepala dari halaman html, pada bagian ini biasanya digunakan untuk elemen-elemen yang tidak ditampilkan oleh browser.
- `<body>`, merupakan isi dari halaman website, apa pun yang akan ditampilkan oleh browser, ditempatkan di bagian ini.

ELEMEN DAN TAG HTML

Ini merupakan isi/konten

`<title>This is a title</title>`

Ini merupakan Tag Awal

Ini merupakan tag akhir/tag penutup

The diagram shows a green arrow pointing down from the text 'Ini merupakan isi/konten' to the content 'This is a title' within the HTML tag. Two pink arrows point up from the text 'Ini merupakan Tag Awal' and 'Ini merupakan tag akhir/tag penutup' to the opening and closing angle brackets of the tag, respectively.

Apa itu CSS?

- ▶ CSS adalah singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu bahasa yang digunakan untuk menentukan tampilan dan format halaman website. Dengan CSS, Anda bisa mengatur jenis font, warna tulisan, dan latar belakang halaman.

Contohnya, jika Anda ingin agar halaman memiliki latar belakang biru dan teks berukuran 20px yang berwarna putih, kodenya seperti di bawah ini:

```
<head>
<style>
Body { background-color:blue; }
P { font-size:20px; color:white; }
</style>
</head>

<p>Ini adalah contoh kalimat.</p>
```

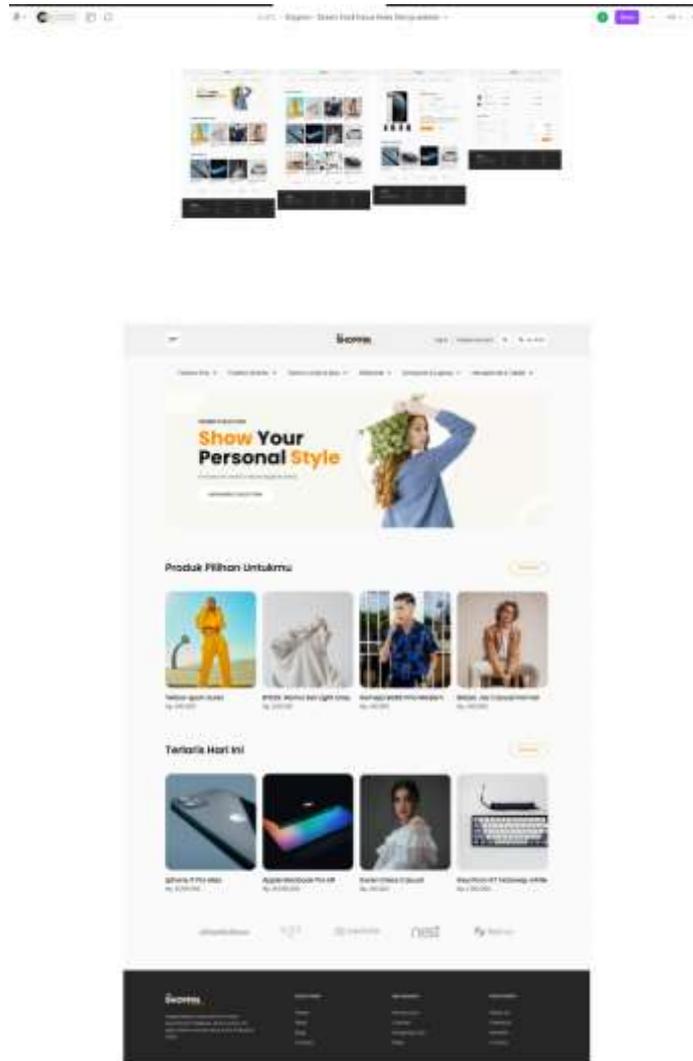
Ini adalah contoh kalimat.

Internal CSS sangat membantu ketika Anda ingin membuat halaman website yang tampilannya berbeda dari halaman lain.

Gambar 3 . 2 Struktur dari HTML

Pada gambar 3.2 dijelaskan tentang struktur HTML serta Elemennya, kemudian masuk ke materi lanjutan yaitu pengertian CSS serta penggunaan CSS internal line sampai CSS eksternal.

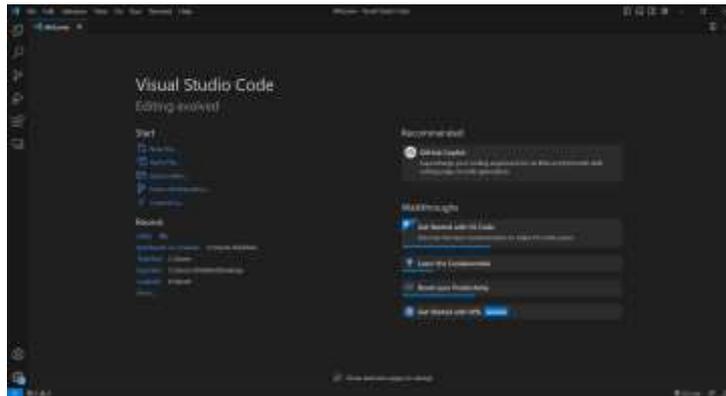
3. Penggunaan media pembelajaran



Gambar 3 . 3 Penggunaan media pembelajaran

Pada gambar 3.3 penggunaan media pembelajaran, mencontohkan pada siswa/ siswi bagaimana penggunaan serta beberapa cara menggunakan aplikasi figma untuk mendesain dan membuat desain antara pengguna.

4. Pembuatan User Interface sederhana dan penggunaan HTML dan css



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 `
`.

3.2 Pengabdian

Hasil dari kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan HTML, CSS, UI, dan UX

Siswa berhasil memahami konsep dasar User Interface (UI) dalam pengembangan web. Mereka juga mampu memahami prinsip-prinsip dasar User Interface (UI) dan prinsip dasar User Experience (UX) dalam desain web.

2. Penggunaan HTML dan CSS

Siswa dapat mengenal peran HTML dalam membangun struktur halaman web dan peran CSS dalam mengatur tampilan dan desain halaman web. Mereka mampu menggunakan HTML untuk membuat elemen-elemen dasar pada halaman web dan mengatur tampilan elemen-elemen HTML dengan CSS.

3. Penggunaan Media Pembelajaran

Siswa dapat mengenali penggunaan media pembelajaran, seperti PowerPoint, dalam konteks pengajaran HTML dan CSS. Mereka dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk memahami materi dengan lebih baik.

4. Pembuatan User Interface Sederhana

Siswa berhasil merancang dan membuat user interface (UI) sederhana menggunakan HTML dan CSS. Mereka dapat menerapkan prinsip dasar User Interface (UI) dalam desain web sederhana.

5. Evaluasi

Melalui kuis dalam bentuk studi kasus, kami dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi HTML, CSS, UI, dan UX. Selain itu, kami juga dapat menilai sejauh mana keterampilan siswa dalam merancang dan mengimplementasikan user interface (UI) sederhana.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam silabus pembelajaran. Mereka memiliki pemahaman yang baik tentang HTML, CSS, UI, dan UX, serta mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam merancang user interface sederhana. Evaluasi studi kasus juga membantu kami dalam mengukur pencapaian mereka dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari.

Dokumentasi yang telah dibuat selama pelaksanaan kegiatan ini akan menjadi sumber yang berguna dalam tahap evaluasi untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan pengabdian telah tercapai.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pengabdian ini telah membuktikan bahwa pengenalan HTML, CSS, User Interface (UI), dan User Experience (UX) kepada siswa SMK Cakra Kusuma telah menghasilkan hasil yang positif. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, kami menyimpulkan:

1. Siswa telah berhasil memahami konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam pengembangan web. Mereka dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar UI dan UX dalam desain web sederhana.
2. Siswa telah mampu menggunakan HTML dan CSS untuk membangun struktur halaman web dan mengatur tampilan elemen-elemen HTML. Mereka juga memahami peran penting CSS dalam mengatur desain halaman web.
3. Penggunaan media pembelajaran, seperti PowerPoint, dalam konteks pengajaran HTML dan CSS, telah membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
4. Melalui evaluasi berupa kuis studi kasus, kami dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi HTML, CSS, UI, dan UX. Mereka juga mampu merancang dan mengimplementasikan user interface sederhana.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil pengabdian ini, kami ingin memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Melanjutkan Pelatihan: Kegiatan pengabdian ini sebaiknya diteruskan dengan pelatihan lanjutan dalam pengembangan web. Ini dapat melibatkan materi lebih lanjut seperti JavaScript, responsive design, dan pengembangan web yang berfokus pada UX.
2. Penggunaan Sumber Daya Digital: Dalam pengajaran HTML dan CSS, memanfaatkan sumber daya digital seperti tutorial online, platform e-learning, dan alat-alat pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan efisiensi pengajaran.
3. Kolaborasi dengan Industri: Menjalinkan kerjasama dengan industri web development lokal dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengenal lebih dekat dunia kerja sekaligus mendapatkan wawasan tentang tren terkini dalam pengembangan web.

4. Evaluasi Terus Menerus: Terus melakukan evaluasi terhadap program pengajaran adalah kunci untuk memastikan bahwa siswa terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Dengan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, program dapat ditingkatkan secara berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif bagi siswa SMK Cakra Kusuma dalam memahami dan menguasai konsep dasar HTML, CSS, UI, dan UX. Kami berharap bahwa langkah-langkah berikutnya akan terus memperkaya pengetahuan dan pengalaman mereka dalam pengembangan web dan desain user interface.

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

Lampiran 1 CV Mahasiswa



Moh. Syamsul Arifin

Mahasiswa Stimik ppkia pradnya paramita semester akhir. Pemikir kreatif, pemerhati detail dan suka menganalisa. Memiliki skill komunikasi dan mudah ber adaptasi

KEMAMPUAN

- Komunikasi
- Kreatif
- Berfikir Analisa
- Adaptasi
- Manajemen Waktu
- Pekerja Keras.
- Mampu Bekerja Dalam Tim.

Telepon
081-914-722-463

Email
arifinesyamsul@gmail.com

Alamat
Jl. jaksa agung suprapto no 49
rampal celaket Kota Malang

EDUKASI

SMK Putra Bangsa Waru
Rekayasa Perangkat Lunak (2017 - 2020)

Stimik PPKIA Pradnya Paramita
S1 Teknologi Informasi (2020 - Sekarang)

PENGALAMAN

- EDUKATOR** 2021
menjadi edukator Kelas Privat di Ilhami Bimbel One
- MAGANG**
- EDUMEDIA SAMPANG** 2019
- PT KASTARA DIGITAL TEKNOLOGY** 2023

ORGANISASI

- BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA 2021**
- UKM HIPMIS (HIMPUNAN MAHASISWA ISLAM STIMATA)**
- ANGGOTA UKM CLAN486**
- ANGGOTA UKM INDIS**

Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan

- a. PMKM di SMP Cakra Kusuma, Desa Rejoagung, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang

Lampiran 3 Dokumentasi



