

**Pengembangan Kompetensi IT melalui Pembelajaran Web
Development, Desain UI/UX, WordPress
dan Pembentukan Karakter**

LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT

**Untuk Memenuhi Tugas Pengabdian Mahasiswa
Kepada Masyarakat**

Oleh:

**NOVA DWI ANGGRAINI
NIM 22.52.0005**



PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengembangan Kompetensi IT melalui Pembelajaran Web Development, Desain UI/UX, WordPress dan Pembentukan Karakter

Oleh:
Nova Dwi Anggraini
NIM 22.52.0005

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 31 Desember 2024**

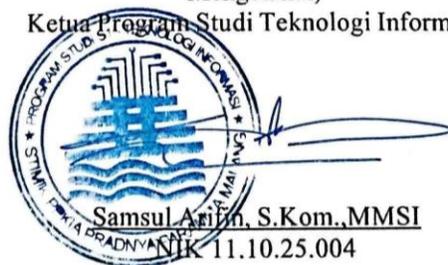
Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM



Dinny Wahyu Widarti, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



Samsul Arief, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Kompetensi IT melalui Pembelajaran Web Development, Desain UI/UX, WordPress dan Pembentukan Karakter

Oleh:
Nova Dwi Anggraini
NIM 22.52.0005

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 31 Desember 2024**

Menyetujui,
Dewan Penguji



Dinny Wahyu Widarti, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



Samsul Hidayat, 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, 31 Desember 2024
Pembuat Laporan



Nova Dwi Anggraini
22.52.0005

RINGKASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi IT di kalangan siswa, membentuk karakter positif dalam penggunaan media sosial, dan meningkatkan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri.

Di SD Negeri 1 Sugihan, fokus kegiatan adalah pembentukan karakter dan etika dalam penggunaan media sosial. Siswa diajarkan untuk memahami manfaat dan risiko media sosial sehingga dapat menggunakan platform tersebut secara bijak dan bertanggung jawab.

Selanjutnya, di MTsN 2 Trenggalek, kegiatan difokuskan pada pengembangan keterampilan web dan desain *UI & UX*. Siswa dilatih menggunakan *HTML*, *CSS*, serta perangkat desain seperti *Figma*. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan prinsip-prinsip dasar desain dan mengembangkan keterampilan teknis siswa dalam menciptakan tampilan web yang menarik.

Di SMK Telkom Malang, dengan berperan sebagai penguji dalam Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) bagi siswa yang melakukan instalasi *WordPress* menggunakan *Virtual Private Cloud (VPC)*. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam mengelola platform web, yang sangat relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

Secara keseluruhan, kegiatan ini dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam teknologi informasi, karakter positif dalam penggunaan media sosial, serta keterampilan teknis dalam pengembangan web dan desain, yang diharapkan memberikan dampak positif bagi perkembangan kompetensi siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan pengabdian masyarakat ini dapat disusun dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam bidang Teknologi Informasi, serta membentuk karakter melalui pemahaman etika dalam penggunaan media sosial.

Pengabdian kepada masyarakat adalah bagian penting dari pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya terampil secara akademis, tetapi juga memiliki kepedulian sosial. Melalui berbagai kegiatan yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, dan SMK Telkom Malang, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang upaya mengintegrasikan pembelajaran dengan pengabdian sosial, serta menginspirasi berbagai pihak untuk terus berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif di lingkungan sekitar.

Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat dan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pembaca. Terima kasih.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Analisis Permasalahan.....	2
1.3 Solusi Permasalahan	4
1.4 Tujuan Pengabdian	5
BAB II	6
METODE PELAKSANAAN	6
2.1 Tinjauan Iptek.....	6
2.2 Kerangka Kerja.....	8
2.3 Indikator	10
BAB III	13
PELAKSANAAN DAN HASIL.....	13
3.1 Pelaksanaan Pengabdian.....	13
3.2 Hasil Pengabdian	19
BAB IV	24
PENUTUP.....	24
4.1 Kesimpulan	24
4.2 Saran	25
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	28

DAFTAR TABEL

2.1 Tinjauan Iptek	6
Tabel 1.1 Tinjauan Iptek	6

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pemberian Materi	14
Gambar 3.2 Pembelajaran Di kelas	15
Gambar 3.3 Pemberian soal berhadiah	15
Gambar 3.4 Senam Bersama	16
Gambar 3.5 Pemberian Materi Pembelajaran	17
Gambar 3.6 Susana Pembelajaran	18
Gambar 3.7 Pelaksanaan Pengujian	19
Gambar 3.8 Hasil Pengerjaan soal dari siswa	20
Gambar 3.9 Hasil Desai Website Siswa	21
Gambar 3.10 Presentasi siswa	23
Gambar 3.11 Catatan Penilaian Pengujian	23

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	28
1. Curriculum Vitae (CV).....	28
2. Materi Pembelajaran SD Negeri 1 Sugihan (Pembentukan Karakter Diri)	29
3. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (UI/UX)	35
4. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (HTML & CSS)	47
5. Rubik Penilaian Pengujian UKK SMK Telkom Malang	52
6. Sertifikat Sebagai Penguji Yang Diberikan PT Stendesck Netword Indonesia.....	53
7. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di SD Negeri 1 Sgihan	54
8. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MTsN 2 Trenggalek	55
9. Bukti Bimbingan PMKM kepada Dosen Pembimbing	56
10. Lembar Formulir Detail Bimbingan PMKM.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian kepada masyarakat adalah suatu bentuk keterlibatan langsung untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat melalui berbagai program dan kegiatan. Dalam konteks laporan ini, pengabdian masyarakat difokuskan pada beberapa institusi pendidikan di Trenggalek, Jawa Timur, yang meliputi SD Negeri 1 Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, dan SMK Telkom Malang.

SD Negeri 1 Sugihan merupakan lembaga pendidikan dasar yang melayani siswa dari lingkungan sekitar dengan visi mencetak generasi yang cerdas, berakhlak baik, dan mampu bersaing di era global. Dalam kegiatan pengabdian ini, pembelajaran berfokus pada pembentukan karakter siswa, terutama dalam penggunaan teknologi dan media sosial yang semakin dominan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bimbingan guru-guru berkompeten, siswa diharapkan mampu memahami etika berinteraksi di dunia digital, sehingga menjadi generasi yang bijak dalam memanfaatkan teknologi.

MTsN 2 Trenggalek adalah lembaga pendidikan menengah yang menyelenggarakan program pembelajaran Teknologi Informasi (TIK) guna membekali siswa dengan pengetahuan yang relevan dalam dunia digital. Pengabdian yang dilakukan mencakup keterampilan dasar seperti pengembangan web dan desain *UI/UX*. Program ini dirancang untuk memberi siswa kesempatan mempelajari teknologi yang relevan, sehingga dapat mendukung mereka di masa depan, terutama dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif.

SMK Telkom Malang adalah sekolah menengah kejuruan yang berfokus pada pengembangan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan fasilitas yang memadai, sekolah ini memiliki program unggulan dalam instalasi dan pengelolaan sistem informasi. Dalam kegiatan ini, peran sebagai penguji dalam Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) kelas XII pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) diberikan dengan fokus pada pengujian instalasi *WordPress* menggunakan *Virtual Private Cloud (VPC)*. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan keterampilan siswa dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari, sekaligus menilai kesiapan mereka dalam menghadapi tuntutan dunia industri.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk mendukung pengembangan kompetensi teknis dan karakter siswa di era digital. Diharapkan, keterampilan yang diberikan dapat membantu siswa menjadi pribadi yang tidak hanya terampil secara teknis tetapi juga memiliki etika dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

1.2 Analisis Permasalahan

Di SD Negeri 1 Sugihan, permasalahan utama yang dihadapi adalah pembentukan karakter siswa dalam penggunaan media sosial. Banyak siswa yang kurang memahami etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi secara online, yang dapat berdampak pada sikap dan perilaku mereka dalam penggunaan teknologi. Hal ini terjadi karena kurangnya pendidikan mengenai etika digital yang sesuai dengan usia siswa. Edukasi tentang etika digital yang diberikan melalui pengabdian masyarakat diharapkan dapat menanamkan pemahaman tentang penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab.

Di MTsN 2 Trenggalek, keterbatasan keterampilan teknis siswa dalam pengembangan web dan desain *UI/UX* menjadi tantangan utama. Faktor penyebabnya adalah fasilitas yang kurang memadai serta minimnya pengalaman praktis yang dimiliki oleh siswa. Kesempatan untuk belajar *HTML*, *CSS*, dan alat desain seperti *Figma* diharapkan dapat membantu mengatasi kendala ini. Namun, tanpa akses terhadap sumber daya yang memadai, siswa cenderung kesulitan untuk memahami aplikasi praktis dari teori yang diajarkan. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut, memberikan pelatihan yang diperlukan, serta memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip desain yang dapat membantu mereka dalam membangun keterampilan dasar di bidang teknologi.

Di SMK Telkom Malang, tantangan yang dihadapi adalah memastikan siswa kelas XII jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) memiliki keterampilan yang memadai dalam instalasi dan pengelolaan *WordPress* di lingkungan berbasis *Virtual Private Cloud (VPC)*. Sebagai bagian dari Ujian Kompetensi Keahlian (UKK), siswa diuji dalam kemampuan mereka menerapkan teori ke dalam praktik nyata. Pengujian ini tidak hanya menilai kemampuan teknis, tetapi juga menguji kesiapan siswa dalam memenuhi standar industri. Tantangan bagi penguji adalah memberikan penilaian yang objektif serta umpan balik yang konstruktif, sehingga siswa dapat memahami area keterampilan yang perlu ditingkatkan sebelum memasuki dunia kerja. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini juga berperan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi kebutuhan industri yang terus berkembang di bidang teknologi informasi.

1.3 Solusi Permasalahan

Untuk mengatasi masalah kurangnya pemahaman siswa mengenai etika dan tanggung jawab dalam penggunaan media sosial di SD Negeri 1 Sugihan, solusi yang diterapkan adalah memberikan edukasi khusus tentang penggunaan media sosial yang bijak dan bertanggung jawab. Program ini dirancang secara interaktif, meliputi pembelajaran tentang etika digital, keamanan online, serta dampak positif dan negatif dari media sosial. Dengan pendekatan edukatif yang menarik dan relevan, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami pentingnya menggunakan media sosial secara aman dan bertanggung jawab.

Di MTsN 2 Trenggalek, peningkatan keterampilan teknis siswa dalam pengembangan web dan desain *UI/UX* dilakukan melalui penyediaan sesi pelatihan yang dilengkapi dengan alat bantu dan fasilitas belajar yang memadai. Selain itu, kolaborasi dengan praktisi teknologi yang memiliki keahlian di bidang pengembangan web dan desain *UI/UX* memberikan siswa kesempatan untuk belajar langsung dari para profesional. Dengan adanya sesi pelatihan praktis, siswa diharapkan dapat mengasah keterampilan teknis mereka dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang penerapan desain yang fungsional dan estetis.

Di SMK Telkom Malang, sebagai penguji Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) untuk siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), solusi yang diterapkan mencakup pemberian sesi praktik tambahan yang lebih mendekati situasi nyata di dunia industri. Program ini juga dilengkapi dengan bimbingan langsung dari tenaga ahli di bidang instalasi dan pengelolaan *WordPress* pada lingkungan *Virtual Private Cloud (VPC)*. Dengan pembimbingan yang

intensif, siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan praktis yang relevan serta siap menghadapi tantangan dalam industri teknologi informasi setelah lulus.

1.4 Tujuan Pengabdian

Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi teknologi informasi dan membangun kesadaran sosial di kalangan siswa dan masyarakat. Di SD Negeri 1 Sugihan, tujuan utama adalah mengedukasi siswa tentang penggunaan media sosial yang bijak serta membekali mereka dengan nilai-nilai karakter positif. Melalui program ini, siswa diharapkan dapat memahami etika dalam berinteraksi di dunia digital dan mampu menggunakan media sosial secara bertanggung jawab.

Untuk MTsN 2 Trenggalek, kegiatan ini bertujuan memberikan pelatihan praktis dalam pengembangan web dan desain *UI/UX*. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan teknis yang relevan dan siap menghadapi tantangan di dunia digital. Dengan kemampuan ini, siswa akan lebih percaya diri dalam menjelajahi berbagai peluang di bidang teknologi informasi.

Di SMK Telkom Malang, tujuan pengabdian ini adalah untuk melatih siswa dalam instalasi WordPress serta mendampingi mereka sebagai penguji dalam Ujian Kompetensi Keahlian (UKK). Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat memperkuat keahlian praktis dan teoritis dalam manajemen *website*, sehingga mereka siap untuk terjun ke dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan mereka.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, beberapa aspek ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang digunakan dan diterapkan mencakup pengembangan keterampilan teknologi informasi, penggunaan media sosial secara bijak, serta implementasi dalam pengujian dan manajemen website. Berikut adalah penjelasan mengenai IPTEK yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian, Tinjauan Iptek bisa dilihat pada Tabel 1.1, berikut:

Tabel 1.1 Tinjauan Iptek

Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
Pengembangan Web	Penggunaan bahasa pemrograman <i>HTML</i> , <i>CSS</i> , dan <i>JavaScript</i> dalam pengembangan web sebagai dasar bagi siswa untuk membangun situs web interaktif dan responsif.	Chen, X., & Wang, Y. (2022). <i>Web Development Fundamentals: HTML, CSS, and JavaScript</i> . Journal of Computer Science Education.	Siswa memperoleh kemampuan dasar dalam pengembangan web menggunakan <i>HTML</i> , <i>CSS</i> , dan <i>JavaScript</i> untuk menciptakan situs web interaktif dan responsif.

Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
Desain UI/UX	Penerapan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk menciptakan aplikasi web yang <i>user-friendly</i> dan menarik.	Smith, J. (2023). <i>User Experience Design: Principles and Practices</i> . International Journal of Design.	Siswa mampu menerapkan prinsip desain <i>UI/UX</i> dalam membangun aplikasi web yang menarik, <i>user-friendly</i> , dan berorientasi pada pengalaman pengguna yang optimal.
Etika Digital	Edukasi tentang penggunaan media sosial yang bertanggung jawab, termasuk isu-isu privasi, <i>cyberbullying</i> , dan dampak negatif media sosial terhadap perkembangan karakter anak.	Thompson, K. (2024). <i>Digital Citizenship: Teaching Responsible Use of Social Media</i> . Journal of Educational Technology.	Siswa memiliki pemahaman mendalam tentang pentingnya etika digital, termasuk penggunaan media sosial yang bijak, privasi, dan dampak negatif yang perlu dihindari.
Manajemen Website	Pengenalan konsep instalasi dan pengelolaan WordPress, termasuk penggunaan <i>Virtual Private Cloud (VPC)</i> untuk meningkatkan keamanan dan kontrol dalam pengelolaan <i>website</i> .	Johnson, L. (2023). <i>WordPress Security and Management: Best Practices for Developers</i> . Journal of Web Engineering.	Siswa menguasai instalasi dan pengelolaan <i>WordPress</i> dengan pendekatan aman menggunakan <i>VPC</i> , yang meningkatkan kompetensi mereka dalam manajemen <i>website modern</i> .

2.2 Kerangka Kerja

Sebagai bagian dari pengabdian masyarakat, juga terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Setiap kegiatan dirancang untuk memberikan manfaat, untuk siswa dan bisa memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

A. Penetapan *Base-line* Kegiatan Berdasarkan Kondisi Eksisting dari Mitra

SD Negeri 1 Sugihan

1. Kondisi *Eksisting* : Banyak siswa yang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang penggunaan media sosial yang aman dan bijak.
2. Kebutuhan : Diperlukan pembelajaran yang interaktif dan praktis mengenai media sosial untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa.
3. Waktu Pelaksanaan : SD Negeri 1 Sugihan, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek, Mengajar di kelas 4,5 dan 6 pada tanggal 12 Agustus, mulai pukul 07.00 sampai 12.00

MTsN 2 Trenggalek

1. Kondisi *Eksisting* : Siswa memiliki ketertarikan dalam desain grafis dan pengembangan web, tetapi kurang pengalaman praktis.
2. Kebutuhan : Materi ajar yang mencakup praktik langsung menggunakan *Figma* dan *VS Code* agar siswa dapat memahami dan mengimplementasikan desain secara nyata.
3. Waktu Pelaksanaan : MTsN 2 Trenggalek, Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek mengajar pada :
 - a. Kelas 8I & 8D pada tanggal 13 Agustus mulai pukul 07.00 – 14.00.
 - b. Kelas 8C,9D,8A pada tanggal 14 Agustus mulai pukul 07.00-15.00.

- c. Kelas 9G,9F,8G dan 8A pada tanggal 15 Agustus mulai pukul 07.00 – 15.00
- d. Kelas 8F & 9A ,pada tanggal 17 Agustus mulai pukul 07.00 – 14.00

SMK Telkom Malang

1. Kondisi *Eksisting* : Siswa membutuhkan seorang penguji dari industri untuk presentasi hasil UKK mereka, terutama terkait dengan penggunaan *WordPress* dan *VPC*.
2. Kebutuhan : Sesi tanya jawab dan evaluasi presentasi yang efektif agar siswa dapat menampilkan hasil kerja mereka dengan percaya diri.
3. Waktu Pelaksanaan : SMK Telkom Sandhy Putra Malang,setiap kelas yang memiliki 30 anak lebih terbagi dalam beberapa kelompok, dan melakukan pengujian pada :
 - a. Kelas XII TKJ 1 & 2,pada tanggal 28 Oktober mulai pukul 07.00 – 17.00
 - b. Kelas XII TKJ 3 & 4,pada tanggal 29 Oktober mulai pukul 07.00 – 17.00

B. Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan

SD Negeri 1 Sugihan

1. Merancang modul pembelajaran yang menarik.
2. Mengadakan sesi diskusi interaktif tentang media sosial.
3. Menyediakan tugas praktik berkelompok untuk penerapan materi.

MTsN 2 Trenggalek

1. Mengembangkan materi ajar yang mencakup teori dan praktik.
2. Melakukan workshop langsung di *Figma* dan *VS Code*.

3. Memberikan umpan balik individual untuk proyek desain siswa.

SMK Telkom Malang

1. Menyiapkan kriteria penilaian yang jelas untuk presentasi.
2. Mengorganisir sesi latihan presentasi sebelum hari H.
3. Memberikan umpan balik konstruktif setelah presentasi.

C. Uraian Bagaimana Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian

SD Negeri 1 Sugihan

1. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan praktik.
2. Guru memberikan dukungan dan masukan selama proses pembelajaran.

MTsN 2 Trenggalek

1. Siswa terlibat langsung dalam praktik menggunakan *Figma* dan *VS Code*.
2. Para guru mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan alat dan fasilitas yang diperlukan.

SMK Telkom Malang

1. Siswa bertanggung jawab untuk menyiapkan presentasi mereka.
2. Saya menyediakan bimbingan dan evaluasi saat sesi presentasi berlangsung.

2.3 Indikator

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pengabdian di SD Negeri 1 Sugihan dan MTsN 2 Trenggalek mencakup beberapa aspek penting yang menilai pemahaman dan keterampilan siswa lalu di SMK Telkom dilihat dari presentasi pemahaman kompetensi yang dimiliki diatas rata-rata yang membuat hasilnya terlihat cukup memuaskan.

Di SD Negeri 1 Sugihan, diharapkan minimal 80% siswa dari kelas 4, 5, dan 6 dapat menjawab pertanyaan tentang media sosial dengan baik, yang menunjukkan pemahaman yang solid terhadap materi yang diajarkan mengenai penggunaan media sosial yang bijak dan aman. Keberhasilan ini penting untuk membangun kesadaran siswa tentang etika digital dan keamanan online.

Sementara itu, di MTsN 2 Trenggalek, indikator keberhasilan diukur dari kemampuan minimal 80% siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan terkait desain menggunakan Figma dan pengembangan web dengan *HTML/CSS*. Hal ini mencerminkan peningkatan keterampilan teknis siswa dalam bidang yang diminati, yang akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital saat ini. Praktik langsung dalam penggunaan alat desain dan pengkodean diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengembangkan proyek mereka sendiri.

Di SMK Telkom Malang, semua siswa diharapkan dapat mempresentasikan hasil kerja Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) mereka, dengan penilaian rata-rata minimal 75 dari skala 100. Indikator ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka secara praktis dan berkomunikasi dengan efektif di depan audiens. Dengan adanya bimbingan dari penguji dan dukungan dalam persiapan presentasi, siswa akan lebih siap untuk menunjukkan keahlian mereka di bidang manajemen *website* dan instalasi *WordPress*.

Dengan semua indikator ini, diharapkan dampak positif dari program pengabdian dapat dievaluasi dengan baik. Peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa di SD Negeri 1 Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, dan SMK Telkom Malang akan memberikan

manfaat signifikan bagi mereka, serta mendorong keterlibatan aktif dalam dunia digital yang semakin berkembang. Program ini diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih paham teknologi dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial.

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sugihan untuk siswa kelas 4, 5, dan 6 berlangsung dalam satu hari dengan tujuan memberikan materi pembentukan karakter diri. Meskipun dilakukan dalam waktu singkat, kegiatan ini dirancang secara menarik agar siswa tetap antusias dan memperoleh manfaat maksimal. Pada usia dini, sangat penting untuk mengenalkan penggunaan media sosial yang baik dan benar. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan sesi pembelajaran interaktif dan berbagi pengetahuan mengenai media sosial, termasuk definisi media sosial, dampaknya, dan cara penggunaannya secara bijak. Penulis juga memberikan peribahasa terkait penggunaan media sosial dan handphone untuk memotivasi siswa agar mampu membedakan dampak positif dan negatif dari teknologi. Sebagai bagian dari kegiatan, siswa diperkenalkan dengan beberapa aplikasi media sosial serta permainan daring. Penulis memberikan contoh penggunaan aplikasi tersebut, membahas manfaat serta risiko penggunaannya. Selain itu, materi tambahan berupa pembelajaran matematika juga diberikan untuk meningkatkan kemampuan logika siswa. Pengabdian ini diawali dengan kegiatan senam bersama selama 30 menit, yang tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan semangat dan kebugaran siswa, tetapi juga menciptakan suasana keakraban antara penulis dan siswa. Setelah itu, siswa diarahkan ke dalam kelas untuk menerima materi pembentukan karakter diri. Materi disampaikan secara menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami pentingnya memiliki karakter positif dalam kehidupan sehari-hari. Setelah sesi pembentukan karakter, kegiatan dilanjutkan dengan pembelajaran matematika yang bertujuan untuk mengasah logika dan

pemahaman siswa terhadap pelajaran yang dianggap penting untuk mendukung kemampuan berpikir kritis. Sebagai penutup, penulis mengadakan kuis dengan hadiah menarik untuk memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan. Strategi ini terbukti mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta produktif. Meskipun kegiatan ini hanya berlangsung satu hari, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menghadirkan materi yang relevan dan metode pengajaran yang menyenangkan. Dengan kombinasi materi yang diberikan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada pembentukan karakter, tetapi juga mendukung perkembangan intelektual siswa melalui pembelajaran matematika dan diskusi interaktif tentang teknologi. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat mulai pada gambar 3.1 sampai 3.4 sebagai berikut :



Gambar 3.1 Pemberian Materi



Gambar 3.2 Pembelajaran Di kelas



Gambar 3.3 Pemberian soal berhadiah



Gambar 3.4 Senam Bersama

Pelaksanaan pengabdian di MTsN 2 Trenggalek dilakukan selama empat hari, di mana penulis mendapatkan kesempatan untuk mengajar di berbagai kelas mulai dari kelas 7 hingga kelas 9, dengan total 11 kelas. Pada kegiatan ini, penulis memberikan pembelajaran mengenai desain *UI/UX* menggunakan aplikasi Figma, serta materi dasar *HTML* dan *CSS* menggunakan aplikasi *Visual Studio Code (VS Code)*. Hari pertama dimulai dengan pengenalan konsep dasar *UI/UX* melalui materi yang disampaikan secara interaktif. Setelahnya, penulis melibatkan siswa dalam sesi tanya jawab untuk mendalami pemahaman mereka. Penulis kemudian memberikan contoh desain yang dapat diikuti oleh siswa, serta memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur Figma. Proses ini bertujuan untuk memastikan setiap siswa mampu mengaplikasikan materi yang telah diajarkan. Pada hari kedua, pembelajaran berlanjut dengan materi *HTML* dan *CSS*. Penulis memberikan pengenalan tentang perintah-perintah

dasar *HTML* melalui presentasi yang dilengkapi dengan contoh pembuatan website sederhana. Siswa diajak untuk mempraktikkan pembuatan website tersebut secara langsung menggunakan *VS Code*. Selama proses ini, penulis memberikan panduan terkait penggunaan warna untuk objek seperti teks, pengaturan ukuran elemen, serta penambahan gambar ke dalam website. Untuk mendorong semangat siswa, penulis memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang mampu menciptakan desain website yang menarik. Sistem kerja kelompok diterapkan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama dalam tim, sekaligus mengasah nilai-nilai karakter seperti kolaborasi dan tanggung jawab. Metode ini berhasil membuat siswa merasa tertantang untuk menghasilkan desain yang kreatif dan inovatif. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat mulai gambar 3.5 dan 3.6 sebagai berikut:



Gambar 3.5 Pemberian Materi Pembelajaran



Gambar 3.6 Susana Pembelajaran

Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk menjadi penguji Ujian Akhir Sekolah (UAS) di SMK Telkom Malang untuk kelas XII. Pengujian berlangsung selama dua hari, melibatkan empat kelas dengan pembagian kelompok beranggotakan 2-3 siswa. Setiap kelompok mempresentasikan hasil tugas akhir mereka, yang berupa proyek pembuatan *WordPress* dan *Vulnweb* menggunakan *platform AWS*. Penilaian dilakukan secara individu meskipun presentasi dilakukan secara berkelompok. Setelah presentasi, penulis melanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menguji pemahaman setiap siswa. Penulis memberikan pertanyaan seputar isi kode yang telah dibuat, langkah-langkah instalasi *WordPress*, lokasi penyimpanan database *WordPress*, perintah-perintah dasar *Linux*, cara penulisan nama *VPC*, pembuatan skrip otomatisasi (*playbook*) untuk *WordPress* dan *Vulnweb*, serta kegunaan *auto-scaling*. Selain itu, penulis juga memastikan siswa memahami apakah aplikasi mereka dapat diakses melalui *Application Load Balancer*

(ALB).Aspek lain yang dinilai mencakup kelancaran presentasi dan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Bagi siswa yang mendapatkan poin kurang memuaskan, penulis memberikan saran, kritik, dan masukan untuk perbaikan. Semua penilaian dicatat dengan rapi pada spreadsheet yang telah disediakan oleh sekolah.Kegiatan pengujian ini tidak hanya bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, tetapi juga untuk memberikan pengalaman nyata kepada mereka tentang pentingnya keterampilan presentasi, kolaborasi, dan kemampuan teknis dalam dunia kerja. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.7 sebagai berikut :

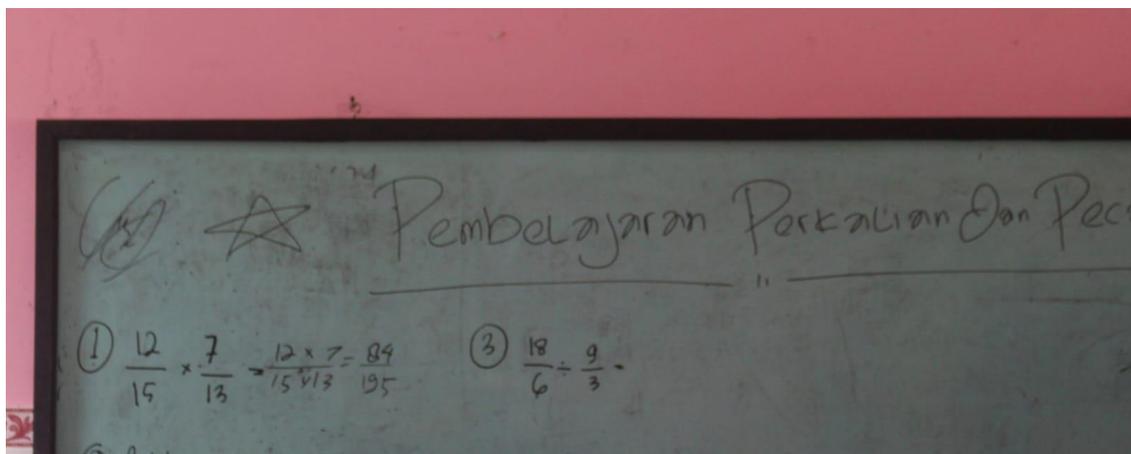


Gambar 3.7 Pelaksanaan Pengujian

3.2 Hasil Pengabdian

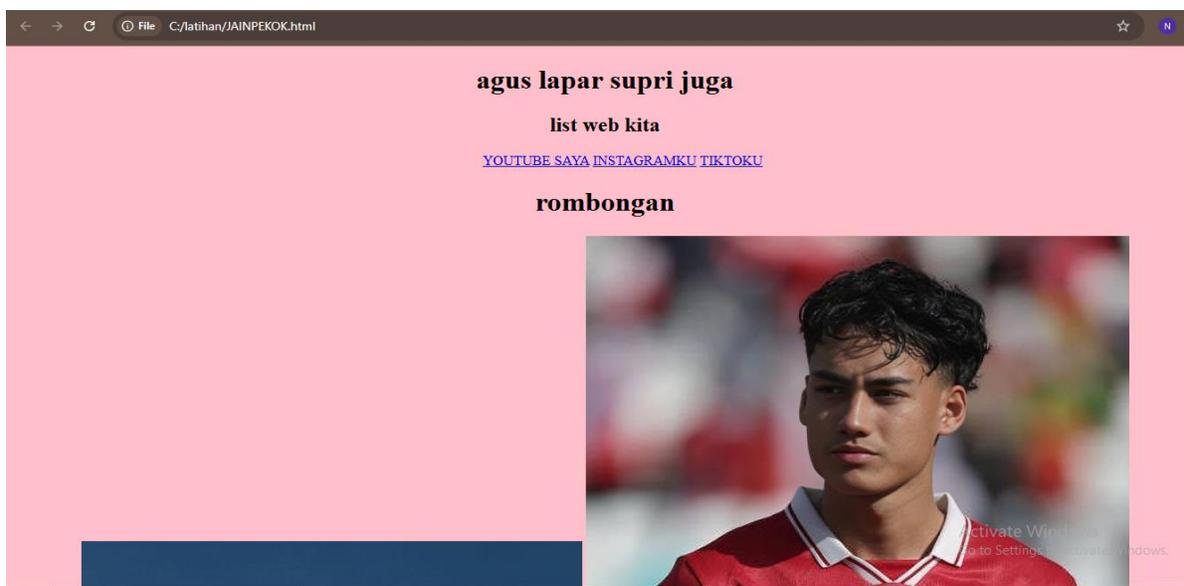
Evaluasi keseluruhan pembelajaran yang penulis lakukan di SD Negeri 1 Sugihan berjalan dengan lancar. Hal ini didukung oleh antusiasme para siswa yang sangat

kompetitif selama proses pembelajaran. Penulis menyajikan materi menggunakan desain presentasi (PPT) yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih mudah mencerna informasi yang diberikan. Dalam pembelajaran matematika, penulis menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi, serta sering melibatkan siswa dalam diskusi dengan melemparkan pertanyaan terkait materi. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan siswa benar-benar memahami alur pembelajaran. Selain itu, penulis memberikan hadiah berupa uang maupun alat tulis untuk siswa yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Strategi ini berhasil meningkatkan semangat belajar siswa. Meskipun kegiatan ini hanya berlangsung selama satu hari, pembelajaran dirancang semenarik mungkin agar siswa mendapatkan pengalaman baru yang berkesan. Dengan kombinasi metode pembelajaran interaktif dan insentif, diharapkan kegiatan ini mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan karakter dan pengetahuan para siswa. Salah satu hasil pengerjaan soal oleh siswa dapat dilihat pada gambar 3.8 sebagai berikut :



Gambar 3.8 Hasil Pengerjaan soal dari siswa

Pada pembelajaran di MTsN 2 Trenggalek, kegiatan dilaksanakan selama empat hari, yang memberikan cukup waktu bagi penulis untuk menyampaikan materi secara maksimal kepada para siswa. Dengan dukungan dari guru IT di sekolah tersebut, penulis dapat memberikan materi yang tidak diajarkan dalam kurikulum sekolah, namun sangat bermanfaat untuk menambah wawasan siswa dalam bidang informatika. Materi yang diberikan mencakup pembuatan desain *UI/UX* menggunakan Figma dan pengembangan website sederhana dengan *HTML* dan *CSS* menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*. Proses pembelajaran dirancang secara terstruktur, mulai dari penyampaian teori, sesi tanya jawab, hingga praktik langsung yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep dan penerapannya dengan baik. Hasilnya, sebagian besar siswa mampu menghasilkan website sederhana dan memahami dengan jelas fungsi serta langkah-langkah pembuatan website tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya dapat menangkap materi yang diajarkan, tetapi juga menerapkannya dalam praktik. Salah satu hasil dari pembuatan website sederhana oleh para siswa bisa dilihat pada gambar 3.9 sebagai berikut:



Gambar 3.9 Hasil Desai Website Siswa

Pengujian yang dilakukan oleh penulis di SMK Telkom Malang selama dua hari pelaksanaan UAS berjalan dengan lancar. Hal ini didukung oleh kesiapan siswa dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan sebelumnya. Meskipun terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya berhasil menyelesaikan tugas mereka, mereka tetap mampu mengidentifikasi letak kesalahan serta memahami cara memperbaikinya ketika penulis memberikan arahan. Selain itu, penulis memberikan tantangan tambahan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Misalnya, tantangan untuk mematikan *WordPress* agar tidak dapat diakses melalui browser seperti *Chrome*, atau meminta siswa menjelaskan tata letak beberapa kode yang digunakan dalam instalasi. Tantangan ini bertujuan untuk melatih kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa dalam situasi nyata. Hasil kerja siswa dinilai berdasarkan poin-poin yang telah ditentukan dan dicatat dalam spreadsheet yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Dalam proses penilaian, penulis juga memberikan catatan berupa saran dan kritik membangun untuk membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan hasil kerja mereka. Berikut adalah beberapa contoh penilaian yang diberikan oleh penulis, Dokumentasi kegiatan juga kriteria pengujian dapat dilihat pada gambar 3.10 samapi 3.12 sebagai berikut:



Gambar 3.10 Presentasi siswa

docs.google.com/spreadsheets/d/1jKqOzz5NF_Jqutbpx81q6ZF8zMS1M9T/edit?gid=1253745190&gid=1253745190

INDUSTRI - XIITKJ4 - PENILAIAN 2024/2025

A1	B	C	D	E	F	G	H	I
6	2	DARFUL RINUTU UKHTANSYAH	88,75	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
7	3	CALLYSTA ASYNA HIZA AULIA TSAQIB	88,75	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
8	4	CHRISTIAN BAYU PUTRA WIJAYA	88,75	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
9	5	DANESA ERI SABETA	81,25	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
10	6	DANIUZ RADITYA SAPUTRA	72,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
11	7	FAHRUK AFRA NADA	88,75	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
12	8	FARHAN DWAN ANANTA	93,75	SANGAT KOMPETEN	hasbiabdullah27@gmail.com			
13	9	FAZA NAILUFAR	83,33	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
14	10	HUDA MAULANA ANBAR	72,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
15	11	JOWIAN TRI NAOVAL	72,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
16	12	KHUSNUL KHOTIMAH	81,25	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
17	13	M.NABIL CHOLILURROHMAN	72,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
18	14	MAHESA SATHIA KAYANA UNTARA	77,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
19	15	MELVYN PUTRA NAIDA AL GHIFARI	87,08	KOMPETEN	hasbiabdullah27@gmail.com			
20	16	MUHAMMAD ABIYUY ATHA	77,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
21	17	MUHAMMAD ATHO' ELBARKA	88,75	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
22	18	MUHAMMAD FIRMANSYAH	91,25	SANGAT KOMPETEN	hasbiabdullah27@gmail.com			
23	19	MUHAMMAD NOUVAL RAFFI RABANI	72,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
24	20	MUHAMMAD RIZKY ADITYA	88,75	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
25	21	NI PUTU CAYADEWI WIDYADHANA FANIYA	92,50	SANGAT KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
26	22	HYDIA MARISA ARIZONA ASHARI	88,75	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
27	23	PUTRA ATHALLAH RACHMAN DITO	77,50	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
28	24	RAFFI MUHAMMAD QAF SAVERO	73,75	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
29	25	RAVIGA ARINGGO PAMUNGKAS	87,08	KOMPETEN	hasbiabdullah27@gmail.com			
30	26	RIZKY ZULHAM SYAH	88,75	KOMPETEN	hasbiabdullah27@gmail.com			
31	27	SYAHRIAN AHMAD ROBBANI	76,25	CUKUP KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
32	28	WILDAN DITYA PRATAMA	84,58	KOMPETEN	hasbiabdullah27@gmail.com			
33	29	ZAHWA CAIESA WIHATA	83,33	KOMPETEN	quenovada@gmail.com			
34	30		0,00	BELUM KOMPETEN				

PEDOMAN PREDIKAT	
Skor	Predikat
< 60	Belum Kompeten
70 - 79	Cukup Kompeten
80 - 90	Kompeten
91 - 100	Sangat Kompeten

tidak paham sama sekali akan bagaimana cara instalasi dan perintah-perintahnya seperti ls, dasar-dasar linux

tidak paham sama sekali tentang kodenya, saat ditanya pasif kurang paham

tidak paham sama sekali akan bagaimana cara instalasi dan perintah-perintahnya seperti ls, dasar-dasar linux

- Kebingungan ketika diminta menampilkan hasil dari wordpress dan vulnweb lewat browser hingga memakan waktu sampai 3-4 menit hanya untuk menampilkan has

- kurang paham dengan materi presentasi, ketika diminta menunjukkan screenshot hasil yang ada di presentasi tidak bisa

- Kebingungan ketika diminta menampilkan hasil dari wordpress dan vulnweb lewat browser hingga memakan waktu sampai 3-4 menit hanya untuk menampilkan has

- kurang paham dengan materi presentasi, ketika diminta menunjukkan screenshot hasil yang ada di presentasi tidak bisa

- Kebingungan ketika diminta menampilkan hasil dari wordpress dan vulnweb lewat browser hingga memakan waktu sampai 3-4 menit hanya untuk menampilkan has

- kurang paham dengan materi presentasi, ketika diminta menunjukkan screenshot hasil yang ada di presentasi tidak bisa

- sangat pasif sekali dalam presentasi maupun tanya-jawab

- ditanya beberapa perintah dasar linux tidak tau

- diminta menunjukkan beberapa hasil pengerjaan yang diresentasikan tidak bisa

- dan yang berhasil diujikan hanya wordpress saja, untuk vulnweb tidak jalan

- dan yang berhasil diujikan hanya wordpress saja, untuk vulnweb tidak jalan

- sedikit kurang memahami materi yang di demokan

- kebingungan ketika diminta mendemonkan dan menjelaskan load balancing dan auto scaling

- dan yang berhasil diujikan hanya wordpress saja, untuk vulnweb tidak jalan

- sedikit kurang memahami materi yang di demokan

- kebingungan ketika diminta mendemonkan dan menjelaskan load balancing dan auto scaling

Gambar 3.11 Catatan Penilaian Pengujian

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, penulis telah berhasil memberikan kontribusi positif di SD Negeri 1 Sugihan. Materi yang diberikan mencakup pembentukan karakter diri serta pembelajaran matematika. Untuk meningkatkan motivasi siswa, penulis mengadakan sesi soal berhadiah, di mana siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar diberikan hadiah menarik. Dari kegiatan ini, terdapat lima siswa yang mendapatkan hadiah berupa uang dan alat tulis, dan hal ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih semangat dan antusias, meskipun kegiatan hanya berlangsung selama satu hari.

Di MTsN 2 Trenggalek, penulis memberikan pembelajaran desain *UI/UX* menggunakan Figma serta pengenalan *HTML* dan *CSS* melalui aplikasi *VS Code*. Untuk mendorong kreativitas dan daya saing siswa, penulis mengadakan kompetisi pembuatan website terbaik. Dari 11 kelas yang mengikuti, masing-masing kelas dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 hingga 3 orang. Setelah melalui penilaian, dua kelompok terbaik dari setiap kelas diberikan penghargaan berupa uang tunai sebagai motivasi tambahan. Kegiatan ini memberikan siswa pengalaman praktis dalam teknologi informatika, terlihat dari hasil karya mereka berupa website sederhana yang mampu mereka buat secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat memahami dan mengimplementasikan materi yang telah diberikan dengan baik.

Sementara itu, di SMK Telkom Malang, penulis melaksanakan pengujian UAS dengan lancar. Pengujian dilakukan secara kelompok, tetapi penilaian diberikan secara individu. Penulis juga memberikan tantangan tambahan kepada siswa, seperti mengubah konfigurasi pada instalasi *WordPress*, menjelaskan tata letak kode, serta memahami fungsi elemen-elemen teknis seperti

Virtual Private Cloud (VPC) dan *Application Load Balancer (ALB)*. Tantangan ini dirancang untuk mengasah keterampilan teknis siswa secara lebih mendalam. Selain itu, siswa mendapatkan masukan yang membangun untuk pengembangan kompetensi mereka di bidang teknologi.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan wawasan siswa di berbagai jenjang pendidikan, sekaligus melatih mereka untuk memahami dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan serta teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Saran

Agar kegiatan pengabdian di masa mendatang dapat berjalan lebih optimal, berikut rekomendasi untuk masing-masing jenjang pendidikan:

Untuk kegiatan di SD Negeri 1 Sugihan, disarankan untuk:

1. Melakukan persiapan materi yang lebih menarik, misalnya dengan penggunaan media visual seperti video atau animasi untuk memperkuat pemahaman siswa.
2. Menambahkan durasi kegiatan agar siswa memiliki waktu lebih banyak untuk menyerap materi dan melakukan latihan interaktif.
3. Memberikan pengawasan tambahan dalam proses pembelajaran untuk memastikan setiap siswa dapat mengikuti materi dengan baik.

Untuk kegiatan di MTsN 2 Trenggalek, direkomendasikan untuk:

1. Melibatkan guru IT dalam perencanaan dan pelaksanaan materi seperti *UI/UX*, *HTML*, dan *CSS*, agar siswa mendapatkan pendampingan yang lebih intensif.
2. Menambahkan praktik penggunaan alat lain seperti *JavaScript* atau dasar-dasar *WordPress* untuk memperluas cakupan pengetahuan siswa.

3. Melakukan evaluasi hasil pembelajaran siswa secara langsung, seperti membuat sesi presentasi atau demonstrasi hasil karya mereka.

Untuk pengujian di SMK Telkom Malang, saran yang dapat diberikan adalah:

1. Meningkatkan kerjasama dengan pihak sekolah untuk menyusun kriteria penilaian yang lebih detail dan terukur.
2. Memberikan tantangan tambahan yang relevan, seperti integrasi WordPress dengan AWS atau pengelolaan keamanan data menggunakan *VPC*.
3. Menyediakan sesi diskusi kelompok atau workshop pasca-ujian untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diuji.

Dengan penerapan rekomendasi ini, diharapkan kegiatan pengabdian berikutnya dapat berjalan lebih efektif dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dan pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, X., & Wang, Y. (2022). Web Development Fundamentals: HTML, CSS, and JavaScript. *Journal of Computer Science Education*.
- Smith, J. (2023). User Experience Design: Principles and Practices. *International Journal of Design*.
- Thompson, K. (2024). Digital Citizenship: Teaching Responsible Use of Social Media. *Journal of Educational Technology*.
- Johnson, L. (2023). WordPress Security and Management: Best Practices for Developers. *Journal of Web Engineering*.

LAMPIRAN

1. Curriculum Vitae (CV)



NOVA DWI ANGGRAINI

MAHASISWI S1
TEKNOLOGI INFORMASI

📞 085895444598

✉ novadwianggraini0@gmail.com

🏠 Lemahbang, kemiri, jabung, malang

Tentang Saya

Saya adalah mahasiswa di kampus STMIK PKKIA Pradnya Paramita Malang, yang memulai tahun ajaran dari tahun 2022. Saya adalah orang yang bisa bekerjasama dalam sebuah tim terbukti dari beberapa organisasi yang saya ikuti sebelum saya masuk pada jurusan teknik komputer jaringan saat SMK.

Kemampuan

- Memahami administrasi server Linux (instalasi & konfigurasi Ubuntu Server).
- Mampu mengelola web server (Nginx, Apache, SSL, reverse proxy).
- Menguasai deployment CMS WordPress dengan database & object storage.
- Berpengalaman menggunakan Docker & Docker Compose.
- Mampu otomatisasi deployment dengan Ansible.
- Mengelola layanan cloud (compute, database, CDN, load balancer).
- Menggunakan Git & GitHub untuk version control.
- Memahami keamanan web dengan Cloudflare & WAF.
- Menguasai virtualisasi menggunakan Proxmox.
- Membuat server hosting menggunakan CyberPanel.
- Mengelola proyek pengembangan web dengan CMS WordPress.

Sertifikasi & Fasilitas

- Lisensi Navicat Premium dan domain gratis.
- Kredit DigitalOcean senilai \$200 untuk praktik selama 1 tahun.
- Sertifikat kompetensi di bidang cloud computing dan DevOps.

Pengalaman

Dalam Berorganisasi

- Anggota dari Jotaz Education Lembaga yang bergerak di bidang sosial.
- Menjabat sebagai Sekertaris UKM Ikatan Seni dan Budaya STIMATA (INDIS) periode (2023-2024)
- Menjabat sebagai Sekertaris Kabinet BEM kampus STIMATA periode (2024-2025)
- Dan aktif dalam banyak kegiatan kepanitiaan baik dalam internal kampus maupun luar.

Pengabdian Masyarakat

- Melakukan pengabdian di SDN 1 Sugihan dengan memberikan pelatihan mengenai penggunaan sosial media yang baik
- Melakukan Pengabdian di MTsN 2 Trenggalek dengan mengajar tentang pembuatan website sederhana

Pengalaman Evaluasi Akademik

- Mengikuti Studi Independen Cloud Computing Fundamental di PT Stendesk Indonesia
- Menjadi penguji di SMK Telkom Malang untuk ujian kenaikan kelas dengan pengujian pembuatan wordpress dan vulnweb menggunakan aws

2. Materi Pembelajaran SD Negeri 1 Sugihan (Pembentukan Karakter Diri)





GAMES

Games adalah permainan yang bisa kita mainkan di komputer, ponsel, atau konsol game.

Contoh : mlbb, ff, dll



SAHABAT / MUSUH

Hmmm menurutmu?

Dengan adanya sosial media, kita bisa melihat foto, video. Selain itu kita juga bisa sharing momen kita ke dalamnya. Tetapi, negatifnya bisa kecanduan, adanya hoax dan terkenal cyberbullying.



SAHABAT / MUSUH

Hmmm menurutmu?

Dengan adanya game, kita bisa belajar hal baru, melatih otak, refreshing. Tetapi, negatifnya bisa kecanduan, adanya hoax, dan terkena cyberbullying.

ATURAN MAIN HP

Jadi gimana dong cara main hp yang benar?

- 01 Minta izin orang tua
- 02 Batasi waktu bermain
- 03 Jaga privasi
- 04 Laporkan jika ada yang mengganggu
- 05 Berteman dengan bijak
- 06 Jangan abaikan ibadah



TIPS MAIN SOSMED & GAMES

01

Gunakan kata-kata yang sopan

03

Lindungi mata

02

Jangan mudah percaya

04

Jaga kesehatan



SERU TAPI BIJAK !!

Dunia digital itu seru, tapi kita harus bijak dalam menggunakannya. Dengan mengikuti aturan dan tips yang sudah dijelaskan, kita bisa menikmati dunia digital dengan aman dan nyaman.





AYO BERMAIN !!

0 Apa saja media sosial yang kamu tahu?

01 Apa manfaat dan bahaya bermain game?

03 Bagaimana cara aman berteman di dunia maya?



SAATNYA MEMILIH

Jadi mau tetap ngegame terus, apa ngegame tapi tahu waktu?





3. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (UI/UX)



PENGENALAN UI/UX

Dalam perkembangan teknologi saat ini, pembuatan UI/UX yang efektif baik untuk website maupun aplikasi mobile, UI (User Interface) dan UX (User Experience).

User Interface (UI)
UI adalah cara membuat tampilan sebuah produk aplikasi digital yang memiliki estetika dan mudah digunakan dan menyangkut sebuah informasi dapat ditampilkan. Desain UI fokus pada elemen visual seperti tata letak, warna, ikon, tombol, dan elemen grafis lainnya untuk menciptakan antarmuka yang estetis, mudah digunakan, dan memberi pengalaman visual yang baik bagi setiap pengguna

The illustration is a circular graphic with a dark blue background. It contains various icons representing digital devices and design tools: a laptop, a smartphone, a tablet, a mouse, a keyboard, a document, and a pencil. The text 'UI/UX DESIGN' is written in the center of the circle.

PENGENALAN UI/UX

User Experience (UX)

Menciptakan pengalaman yang menyenangkan, efisien, dan memuaskan user dengan memahami, memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna.

Desain UX fokus pada aspek kemudahan, proses navigasi, dan efisiensi keseluruhan proses interaksi user dengan produk, membuat produk agar pengguna merasa nyaman dan mudah menggunakannya dari awal hingga akhir.



Perbedaan UI & UX

User Interface

Berkaitan dengan kualitas visual yang dimiliki suatu produk.

Memiliki komponen artistik yang berkaitan dengan desain dan antarmuka produk. Hal ini mempengaruhi apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan oleh pengguna

User Experience

Berkaitan dengan tujuan dan fungsionalitas produk

Memiliki lebih banyak komponen sosial untuk riset pasar dan berkomunikasi dengan pengguna untuk memahami apa kebutuhan mereka.

Perbedaan UI & UX

User Interface

- Layout
- Color
- Typography
- Visual Element
- Illustrations
- Branding
- etc

User Experience

- User Persona
- User Journey
- User Research
- Analysis
- Competitive research
- Flow
- Wireframe

Jadi?

UI ≠ UX

Kesimpulan yang bisa di ambil dari contoh barusan adalah User Interface itu berbeda/tidak sama dengan User Experience.

Belum tentu sebuah produk yang memiliki tampilan/visual yang bagus memiliki pengalaman pengguna yang baik, dan juga sebaliknya.

Contoh Sederhana



TEORI WARNA

"Color Theory"

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dari yang namanya warna. Dimana setiap hal yang kita lihat dapat kita gambarkan melalui sebuah warna yang sudah kita pelajari sejak kecil. Namun, khususnya pada dunia desain, unsur warna ini menjadi sangatlah penting.



KATEGORI WARNA

Dalam serarah Sir Isaac Newton membagi warna menjadi 3 kelompok yaitu :



PSIKOLOGI COLOR

Psikologi warna adalah cabang dari ilmu psikologi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh warna terhadap perasaan, suasana hati, dan emosi. Tak hanya tentang emosi, warna juga bisa memengaruhi perilaku manusia dan reaksi fisiologis.



RAGAM ARTI WARNA MENURUT TEORI PSIKOLOGI WARNA

Tak hanya tentang emosi, warna juga bisa memengaruhi perilaku manusia dan reaksi fisiologis, sebagai contoh

MERAH

Merah identik dengan gairah, keberanian, dan kekuatan. Tak hanya itu, warna ini juga dianggap sebagai warna yang paling kuat.



BIRU

- Biru membangkitkan perasaan tenang dan rileks. Sering digambarkan sebagai warna yang damai, tenteram, aman, dan teratur.
- Biru dipandang sebagai tanda stabilitas dan keandalan. Bisnis yang ingin menampilkan citra keamanan sering kali menggunakan warna biru dalam upaya periklanan dan pemasaran mereka.



HITAM

- Dalam psikologi warna, hitam berarti kekuasaan dan kendali, berpegang teguh pada informasi



Icon



Typography

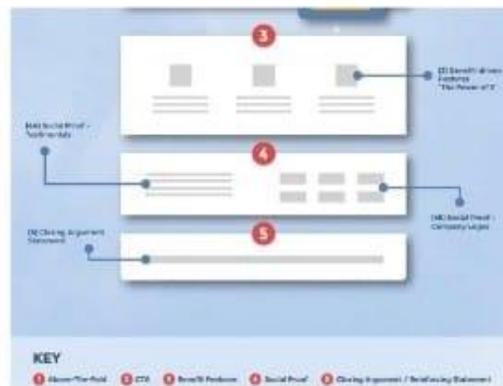
Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

NAME	TOKEN	SIZE	WEIGHT	EXAMPLE
Default font family	\$font-family			Proxima Nova, sans-serif
Heading large desktop	\$font-size-desktop-1	60pt	800	Aa
Heading default desktop	\$font-size-desktop-2	36pt	800	Aa
Heading small desktop	\$font-size-desktop-3	30pt	400	Aa
Heading x-small desktop	\$font-size-desktop-4	24pt	400	Aa
Heading large mobile	\$font-size-mobile-1	36pt	800	Aa
Heading default mobile	\$font-size-mobile-2	24pt	800	Aa
Heading small mobile	\$font-size-mobile-3	21pt	800	Aa
Heading x-small mobile	\$font-size-mobile-4	18pt	800	Aa
Paragraph large	\$font-size-para-1	18pt	400	Aa
Paragraph default	\$font-size-para-2	16pt	400	Aa
Paragraph small	\$font-size-para-3	14pt	800	Aa
Text small default	\$font-size-text-1	12pt	800	Aa
Text button default	\$font-size-button	14pt	800	Aa

Anatomi Landing Page



Anatomi Landing Page



FIGMA

Figma adalah aplikasi desain UI/UX berbasis cloud yang memungkinkan akses online dan kolaborasi real-time tanpa perlu instalasi tambahan. Ini memudahkan kerja tim dengan fitur pembuatan prototipe interaktif untuk visualisasi dan pengujian desain.

Antarmuka intuitif dan fitur komponen Figma menjaga konsistensi desain. Aplikasi ini juga mendukung integrasi dengan alat lain, plugin, serta menawarkan keamanan data dan manajemen versi untuk melindungi informasi dan melacak perubahan.

Refrensi Design

Instagram

@halodesigners
@tokopediadesign
@designjam.id
@kukuhaldy
@hey_detya
@ux_indonesia
@dunladalamdesign
Dan masih banyak
lagi.

Website

<https://chamjo.design>
www.awwwards.com
<https://mobbin.design>
www.uisources.com
<https://dribbble.com>
www.behance.net
<https://land-book.com>
Dan masih banyak lagi.

Example



“Design is not just what it looks like and feels like.
Design is how it works.”

- Steve Jobs -

**THANKS FOR YOUR
ATTENTION**

4. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (HTML & CSS)



Atribut ID & CLASS

★ ID

Atribut id pada pembuatan website adalah atribut unik yang digunakan untuk mengidentifikasi satu elemen spesifik dalam dokumen HTML.

★ Class

Atribut class dalam pembuatan website digunakan untuk mengelompokkan elemen-elemen yang memiliki kesamaan gaya atau fungsionalitas. Dengan menggunakan atribut class, Anda dapat menerapkan gaya CSS atau fungsionalitas JavaScript yang sama pada beberapa elemen sekaligus.

Hyperlink

Hyperlink dalam HTML sering disebut sebagai link. Hyperlink digunakan untuk menghubungkan satu halaman web dengan halaman web lain, baik dalam situs web yang sama atau situs web yang berbeda. Fungsi utama dari hyperlink adalah untuk navigasi. Pengguna dapat mengklik hyperlink untuk berpindah dari satu halaman atau dokumen ke halaman atau dokumen lainnya.

★ Navigasi

Hyperlink memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain dengan mudah.

★ SEO

Hyperlink, baik internal maupun eksternal, membantu mesin pencari untuk mengindeks halaman web dengan lebih baik.

★ Menghubungkan Sumber Daya

Hyperlink dapat digunakan untuk menghubungkan berbagai sumber daya seperti dokumen, gambar, video, dan file lain.

Praktek Hyperlink

Cara Menggunakan Code di samping:

- Salin kode di atas.
- Tempelkan ke dalam editor teks seperti Notepad atau VSCode.
- Simpan file dengan ekstensi .html, misalnya Index.html.
- Buka file tersebut di browser (misalnya, Chrome, Firefox).

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Contoh Hyperlink Sederhana</title>
</head>
<body>
<h1>Contoh Hyperlink dalam HTML</h1>

<p><a href="https://www.example.com">Kunjungi Example.com</a></p>

<p><a href="halaman-lain.html">Buka Halaman Lain di Situs Ini</a></p>

<p><a href="#section2">Lompat ke Bagian 2</a></p>

<!-- Hyperlink untuk kembali ke atas -->
<p><a href="#top">Kembali ke Atas</a></p>
</body>
</html>
```

CSS



CSS (Cascading Style Sheets) adalah bahasa stylesheet yang digunakan untuk mendesain tampilan dan tata letak halaman web. Dengan CSS, Anda dapat mengatur elemen-elemen HTML seperti warna, font, jarak, tata letak, dan banyak lagi.

- Selektor
- Properti dan Nilai
- Cascade dan Spesifisitas
- Box Model

PRAKTEK HTML & CSS

Buatlah sebuah halaman web sederhana yang berfungsi sebagai profil kelompok. Halaman ini harus mencakup informasi dasar seperti nama anggota kelompok, foto profil, dan deskripsi singkat tentang kelompok kalian. Gunakan HTML untuk struktur halaman dan CSS untuk menata tampilan.

Contoh Bentuk



Terima Kasih

BEM STIMATA MALANG 2024

5. Rubik Penilaian Pengujian UKK SMK Telkom Malang

RUBRIK PENILAIAN				
NAMA:				
NO:				
Komponen Penilaian		Total Score	Point	
A. Network and Security		Max: 25	Range	Point
1	Penulisan nama VPC benar	0,00	0-2	0 ▾
2	CIDR pada subnet publik dan privat di VPC benar		0-2	0 ▾
3	NAT Gateway dibuat secara manual		0-2	0 ▾
4	Security groups ControlNode benar		0-2	0 ▾
5	Security groups WordPress benar		0-2	0 ▾
6	Security groups VulnWeb benar		0-2	0 ▾
B. Compute		Max: 10	Range	Point
1	Instance name ControlNode benar	0,00	0-2	0 ▾
2	Instance name WordPress benar		0-2	0 ▾
3	Instance name VulnWeb benar		0-2	0 ▾
C. Automation		Max: 15	Range	Point
1	Skrip playbook WordPress berjalan dengan	0	0-2	0 ▾
2	Skrip playbook VulnWeb berjalan dengan		0-2	0 ▾
D. Load Balancer		Max: 10	Range	Point
1	Membuat ALB WordPress dengan benar	0	0-2	0 ▾
2	Membuat ALB VulnWeb dengan benar		0-2	0 ▾
E. Auto Scalling Group		Max: 10	Range	Point
1	Auto Scalling Group WordPress benar	0	0-2	0 ▾
2	Auto Scalling Group VulnWeb benar		0-2	0 ▾
F. Testing and Verification		Max: 15	Range	Point
1	WordPress dapat diakses lewat ALB	0	0-2	0 ▾
2	VulnWeb dapat diakses lewat ALB		0-2	0 ▾
3	Vulnerability patches berjalan dengan sukses		0-2	0 ▾
G. Presentation and Q&A		Max: 15	Range	Point
1	Presentasi	0	0-2	0 ▾
2	Tanya-Jawab		0-2	0 ▾
Total Score		0,00		

6. Sertifikat Sebagai Penguji Yang Diberikan PT Stendesk Network Indonesia



PT. STENDESK NETWORK INDONESIA
NPWP : 531591485654000
LICENSE : AHU-001886.AH.01.30.Tahun 2021

SURAT TUGAS

Nomor: **STG/1298/2024**

Tanggal: 25 Oktober 2024

Perihal: Tugas Menjadi Penguji Ujian Kompetensi

Kepada Yth.

Nova Dwi Anggraini

Di Tempat

Dengan ini, kami menugaskan saudara untuk menjadi **Penguji Ujian Kompetensi** yang diselenggarakan oleh **SMK Telkom Sandhy Putra Malang**, pada:

- **Tanggal:** 28 Oktober 2024 - 29 Oktober 2024
- **Tempat:** SMK Telkom Sandhy Putra Malang
- **Peran:** Penguji

Harap melaksanakan tugas ini dengan penuh tanggung jawab. Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Hormat kami,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Erni Tri Hastuti".

Erni Tri Hastuti

Direktur Operasional

7. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di SD Negeri 1 Sgihan



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA
STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA**
Jl. Laksda Adi Sucipto No. 249 A Malang – 65154
Telp.(0341) 412699, Fax (0341) 412782
Official Website : www.stimata.ac.id E-mail : bem@stimata.ac.id



Nomor : 009/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024
Perihal : Pengesahan kegiatan PMKM BEM

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SD Negeri 1 Sugihan
Di Tempat

Dengan Hormat,

Kami mengucapkan terima kasih atas izin dan dukungan yang telah diberikan kepada kami, Badan Eksekutif Mahasiswa Kampus STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang, untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) di SD Negeri 1 Sugihan. Kegiatan Penyuluhan dengan tema “Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi” telah dilaksanakan dengan baik pada:

Tanggal : 14 s/d 15 Agustus 2024
Tempat : SD Negeri 1 Sugihan

Dengan ini, kami mengesahkan bahwa kegiatan tersebut telah berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan respon yang sangat positif dari seluruh pihak yang terkait. Kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan terutama pada aspek digitalisasi.

Demikian surat pengesahan ini kami buat sebagai bentuk pertanggungjawaban kami atas pelaksanaan kegiatan PMKM. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.



Trenggalek, 16 Agustus 2024,
Ketua Pelaksana

Arnoldew Ray Ruby
NIM 22.51.0009

8. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MTsN 2 Trenggalek



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA
STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA**
Jl. Laksda Adi Sucipto No. 249 A Malang – 65154
Telp.(0341) 412699, Fax (0341) 412782
Official Website : www.stimata.ac.id E-mail : bem@stimata.ac.id



Nomor : 007/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024
Perihal : Pengesahan kegiatan PMKM BEM

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
MTsN 2 Trenggalek
Di Tempat

Dengan Hormat,

Kami mengucapkan terima kasih atas izin dan dukungan yang telah diberikan kepada kami, Badan Eksekutif Mahasiswa Kampus STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang, untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) di MTsN 2 Trenggalek. Kegiatan Penyuluhan dengan tema “Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi” telah dilaksanakan dengan baik pada:

Tanggal : 13,14,15,19 Agustus 2024
Tempat : MTsN 2 Trenggalek

Dengan ini, kami mengesahkan bahwa kegiatan tersebut telah berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan respon yang sangat positif dari seluruh pihak yang terkait. Kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan terutama pada aspek digitalisasi.

Demikian surat pengesahan ini kami buat sebagai bentuk pertanggungjawaban kami atas pelaksanaan kegiatan PMKM. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.



Drs. Widodo Setyadi

Trenggalek, 16 Agustus 2024,
Ketua Pelaksana

Arnoldew Rav Ruby
NIM 22.51.0009

9. Bukti Bimbingan PMKM kepada Dosen Pembimbing

	STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA Kampus : Jl. Laksda Adi Sucipto 249 A Malang Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782	
	FORMULIR BIMBINGAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT	No. Dokumen : FORM/PS/016/02 No. Revisi : 00 Tgl. Dibuat : 18 Maret 2022 Tgl. Berlaku : 18 Maret 2022 Penanggung Jawab : Ka. Prodi

BIMBINGAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT (PMKM) TA : 2021/22

Nama : Maria Dwi Anugerani
 NIM : 202120004
 Tempat PMKM : Desa Sugihan dan SMA Telkom
 Alamat PMKM : Desa Sugihan Kecamatan Komplek Tragedan dan Selo Telkom
 Judul Laporan : Pengembangan Kompetensi IT melalui Pembelajaran Web
 PMKM : Development Domain UI/UX, Wordpress dan Pambantuan Karakter
 Dosen Pembimbing : Dina Wahyu Widarti, S.Kom, MMSI

Pertemuan ke	Tanggal Bimbingan	Materi Pembahasan	Batas waktu perbaikan	Paraf Pembimbing
1	30/12/24	konsultasi bab 1	1 minggu	<i>(Signature)</i>
2	23/12/24	ACC bab 1. konsultasi bab 2	1 hari	<i>(Signature)</i>
3	24/12/24	ACC bab 2	3 hari	<i>(Signature)</i>
4	27/12/24	konsultasi bab 3	1 hari	<i>(Signature)</i>
5	27/12/24	revisi bab 3 konsultasi bab 4	3 hari	<i>(Signature)</i>
6	27/12/24	ACC bab 3 ACC ACC bab 4 ACC	-	<i>(Signature)</i>
7	30/12/24	daftar pustaka, lamp ACC sajikan presentasi.	-	<i>(Signature)</i>



Dosen Pembimbing PMKM

(Signature)
DINA WAHYU W
Nik. 11.05.25.001

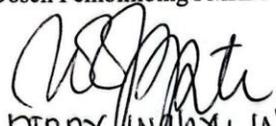
10. Lembar Formulir Detail Bimbingan PMKM

	STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA Kampus : Jl. Laksda Adi Sucipto 249 A Malang Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782	
	FORMULIR DETAIL BIMBINGAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT	No. Dokumen : FORM/PS/016/03 No. Revisi : 00 Tgl. Dibuat : 18 Maret 2022 Tgl. Berlaku : 18 Maret 2022 Penanggung Jawab : Ka. Prodi

Hari/ Tanggal : Rabu / 30-10-24 Tempat Bimbingan : Kampus
 Bimbingan ke : 1 Jam Bimbingan : 14.00

BAB	Materi Bimbingan
1	- Semua kegiatan ditulis pada masing ² paragraf. - Isibab 1 adalah <ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang - Analisis Permasalahan - Solusi permasalahan - Tujuan Pengabdian

Malang, 30-10-24
 Dosen Pembimbing PMKM


 (Denny Wahyu W.)

	STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA Kampus : Jl. Laksda Adi Sucipto 249 A Malang Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782	
	FORMULIR DETAIL BIMBINGAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT	No. Dokumen : FORM/PS/016/03 No. Revisi : 00 Tgl. Dibuat : 18 Maret 2022 Tgl. Berlaku : 18 Maret 2022 Penanggung Jawab : Ka. Prodi

Hari/ Tanggal : Goloka/24-12-24 Tempat Bimbingan : Kampus
 Bimbingan ke : 3 Jam Bimbingan : 13.30

BAB	Materi Bimbingan
2	ACC.
3	Lanjutkan bab 3 - pelaksanaan pengabdian - Hasil pengabdian

Malang, 24-12-24
 Dosen Pembimbing PMKM


 (.....)



STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA
Kampus : Jl. Laksda Adi Sucipto 249 A Malang
Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782

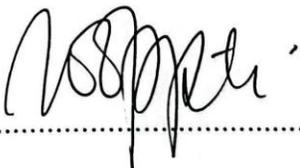
**FORMULIR DETAIL
BIMBINGAN
PENGABDIAN MAHASISWA
KEPADA MASYARAKAT**

No. Dokumen : FORM/PS/016/03
No. Revisi : 00
Tgl. Dibuat : 18 Maret 2022
Tgl. Berlaku : 18 Maret 2022
Penanggung Jawab : Ka. Prodi

Hari/ Tanggal : Jumat/27-12-24 Tempat Bimbingan : Kampus.
Bimbingan ke : 4 Jam Bimbingan : 09.00

BAB	Materi Bimbingan
3	<ul style="list-style-type: none">- Cek penulisan & spasi → rapikan.- Kata dlm bhs asing dicetak miring- Foto / gambar dipisah. <p>Pelaksanaan :</p> <ul style="list-style-type: none">- Kegiatan mengajar- Asistensi <p>Hasil :</p> <ul style="list-style-type: none">- Evaluasi- Score / nilai.

Malang, 27 des 2024
Dosen Pembimbing PMKM


(.....)

	STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA Kampus : Jl. Laksda Adi Sucipto 249 A Malang Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782	
	FORMULIR DETAIL BIMBINGAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT	No. Dokumen : FORM/PS/016/03 No. Revisi : 00 Tgl. Dibuat : 18 Maret 2022 Tgl. Berlaku : 18 Maret 2022 Penanggung Jawab : Ka. Prodi

Hari/ Tanggal : Jumat/27-12-24 Tempat Bimbingan : Kampus
 Bimbingan ke : 5 Jam Bimbingan : 12.00

BAB	Materi Bimbingan
4	<p>- kesimpulan di bagi per paragraf pada tiap kegiatan.</p> <p>→ c/ memberikan hadiah u/ <u>brp org</u>. km prestasi apu?</p> <p>- Saran spisah per kegiatan.</p>

Malang, 27 Des 2024 .
 Dosen Pembimbing PMKM


 (.....)

m
ar

	STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA Kampus : Jl. Laksda Adi Sucipto 249 A Malang Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782	
	FORMULIR DETAIL BIMBINGAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT	No. Dokumen : FORM/PS/016/03 No. Revisi : 00 Tgl. Dibuat : 18 Maret 2022 Tgl. Berlaku : 18 Maret 2022 Penanggung Jawab : Ka. Prodi

ju
t

Hari/ Tanggal : Jumat / 27-12-24 Tempat Bimbingan : Kampus
 Bimbingan ke : 6 Jam Bimbingan : 14.00

BAB	Materi Bimbingan
3	<ul style="list-style-type: none"> - Nomor gambar urut 3.1, 3.2, 3.3, dst dlm 1 bab. - Dalam paragraf harus disebutkan dan jelaskan nomor gambar & jelaskan.
Daftar Pustaka	cek di buku pedoman
Lampiran	& trabaikan.

Malang, 27-12-2024
 Dosen Pembimbing PMKM

W. Spate
 (.....)