

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

**LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA
MASYARAKAT**

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

Oleh:

**HASBI ABDULLAH
NIM 22.51.0003**



PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

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

**Oleh:
Hasbi Abdullah
NIM 22.51.0003**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 8 Januari 2025**

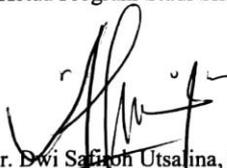
Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM



Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.Kom., MMSI
NIK 14.02.25.003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Dr. Dwi Safitri Utalina, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

LEMBAR PENGESAHAN

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

**Oleh:
Hasbi Abdullah
NIM 22.51.0003**

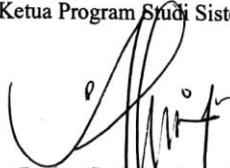
**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 8 Januari 2025**

Menyetujui,
Dewan Penguji



Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.Kom., MMSI
NIK 14.02.25.003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

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, 8 Januari 2024
Pembuat Laporan



Hasbi Abdullah
22.51.0003

RINGKASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi IT di kalangan siswa, membentuk karakter positif dalam penggunaan media sosial, dan meningkatkan semangat sosial melalui berbagai aksi pengabdian masyarakat.

Di MI 1 Sugihan, Memberikan pembelajaran tentang pembentukan karakter dan etika dalam penggunaan media sosial. Siswa diajarkan untuk memahami manfaat dan risiko dari media sosial, agar dapat menggunakan platform tersebut secara bijak dan bertanggung jawab.

Selanjutnya, di MTsN 2 Trenggalek, fokus kegiatan adalah pada web development dan desain UI & UX. Siswa dilatih dalam penggunaan HTML, CSS, dan perangkat desain seperti Figma. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkenalkan prinsip desain yang penting untuk menciptakan tampilan web yang menarik.

Di SMK Telkom Malang, berperan sebagai penguji dalam Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) untuk siswa yang melakukan instalasi WordPress menggunakan Virtual Private Cloud (VPC), yang berjumlah 120 peserta ujian Ukk. 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 kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan untuk menyelesaikan laporan kegiatan Program Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) dengan judul " *Pengembangan IT melalui pembelajaran Web Development, Desain UI/UX, Wordpress dan Pembentukan Karakter Usia Dini* " dengan baik dan tepat waktu

Dalam laporan ini, adanya pemaparan secara rinci kegiatan yang telah dilakukan, hasil yang telah dicapai, serta refleksi dan evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan kegiatan PMKM yang telah dilakukan.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan program ini. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat khususnya siswa-siswi MTSN 2 Trenggalek, MI Sugihan, SMK TELKOM Malang, dan juga sebagai inspirasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

Pengembangan IT melalui Pembelajaran Web Development, Desain UI/UX, WordPress.....	i
dan Pembentukan Karakter Usia Dini	i
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
Pengembangan IT melalui Pembelajaran Web Development, Desain UI/UX, WordPress.....	Error! Bookmark not defined.
dan Pembentukan Karakter Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
Pengembangan IT melalui Pembelajaran Web Development, Desain UI/UX, WordPress.....	Error! Bookmark not defined.
dan Pembentukan Karakter Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	Error! Bookmark not defined.
RINGKASAN	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
BAB I	10
PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Analisis Permasalahan	11
1.3 Solusi Permasalahan	12
1.4 Tujuan Pengabdian	13
BAB II	14
METODE PELAKSANAAN	14
2.1 Tinjauan Iptek	14
2.2 Kerangka Kerja	16
2.2.1. Penetapan <i>Base-line</i> Kegiatan Berdasarkan Kondisi Eksisting dari Mitra	16
2.2.2 Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan	18
2.3 Indikator	19
BAB III	21
3.1 Pelaksana Pengabdian	21
Gambar.3.1.1 Pembicaraan Materi dengan Guru	22
Gambar3.1.2 Pemberian Materi	23
Gambar 3.1.3 Pemberian Game	23
Gambar 3.1.4 Memberikan Meteri	25
Gambar 3.1.5 Memberi arahan.....	25

Gambar 3.1.6 Pelaksanaan Ujian.....	26
3.2. Hasil Pengabdian	27
Gambar 3.1.7 Hasil pembelajaran	27
Gambar 3.1.9 Hasil Presentasi Peserta.....	30
Gambar 3.1.10 Presentasi Project.....	30
Gambar 3.1.11 Catatan Penilaian Pengujian.....	31
Gambar 3.1.12 Tipe Penilaian	31
BAB IV	32
4.1 Kesimpulan	32
4.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35
1. Lampiran Dokumentasi Kegiatan	35
2. Curriculum Vitae (CV)	39
3. Materi pembelajaran MI Sugihan (pembetukan karakter usia dini)	40
5.Materi Pembelajaran MTSN 2 Trenggalek (Html & Css)	58
6. Rubik Penilaian Pengujian UKK SMK Telkom Malang.....	63
7. Sertifikat Sebagai Penguji Yang Diberikan PT Stendesk Netword Indonesia.....	64
8. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MI Sugihan	65
9. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MTsN 2 Trenggalek.....	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian kepada masyarakat adalah suatu bentuk keterlibatan langsung dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat melalui berbagai program dan kegiatan. Dalam konteks laporan ini, objek pengabdian masyarakat adalah beberapa institusi pendidikan dan komunitas di daerah Trenggalek, Jawa Timur, yang mencakup MI Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, SMK Telkom Malang, bakti sosial di gereja yang berada di Bantur.

MI Sugihan merupakan lembaga pendidikan dasar yang melayani siswa dari lingkungan sekitar. Sekolah ini memiliki visi untuk mencetak generasi yang cerdas, berakhlak baik, dan mampu bersaing di era global. Dalam proses belajar mengajar, sekolah ini berfokus pada pembentukan karakter siswa, terutama dalam penggunaan teknologi dan media sosial yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Dengan didukung oleh guru-guru yang berkompeten, MI Sugihan berupaya memberikan pendidikan yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga membentuk sikap positif siswa dalam berinteraksi di dunia digital.

MTsN 2 Trenggalek adalah lembaga pendidikan menengah yang menawarkan program pendidikan agama dan umum. Sekolah ini memiliki komitmen untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang relevan, termasuk keterampilan di bidang Teknologi Informasi. Dengan memfokuskan pada pembelajaran web development dan desain UI & UX, MTsN 2 Trenggalek terdiri dari kelas 7, 8 dan 9 berupaya menjadikan siswanya siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif.

SMK Telkom Malang merupakan sekolah menengah kejuruan yang berfokus pada pengembangan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan fasilitas dan sumber daya manusia yang memadai, SMK Telkom Malang memiliki program unggulan dalam instalasi dan pengelolaan sistem informasi, termasuk WordPress. Sekolah ini menjadi tempat bagi siswa untuk mengasah keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan di dunia industri.

Kegiatan bakti sosial juga dilakukan di gereja di Bantur, Malang, di mana kami berpartisipasi dalam membersihkan lingkungan gereja. Kegiatan ini dilaksanakan dengan dukungan UKM PMK STIMATA, yang bertujuan untuk meningkatkan kebersihan dan kenyamanan tempat ibadah serta mempererat tali persaudaraan di antara anggota komunitas.

1.2 Analisis Permasalahan

Di MI 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.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MTSN 2 Trenggalek masih belum maksimal dalam proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena kurangnya tenaga pendidik dan terbatasnya media pembelajaran. Kurangnya tenaga pendidik mengakibatkan setiap guru harus mengampu lebih dari satu mata pelajaran. Sehingga mata pelajaran umum dan khususnya mata pelajaran yang berkaitan dengan TIK masih dirasa kurang diperhatikan, sedangkan di era digital, teknologi saat ini semakin maju dan semakin dibutuhkan. Akan tetapi, terbatasnya media pembelajaran seperti minimnya materi serta sarana penunjang berupa laboratorium komputer dan alat komputer yang hampir semua tidak berfungsi dengan baik dan digunakan untuk tiga angkatan di MTSN 2 Trenggalek sekaligus menyebabkan tertinggalnya penguasaan TIK.

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

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 MI 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 MI 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.

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 siswa siap untuk terjun ke dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan.

BAB II METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

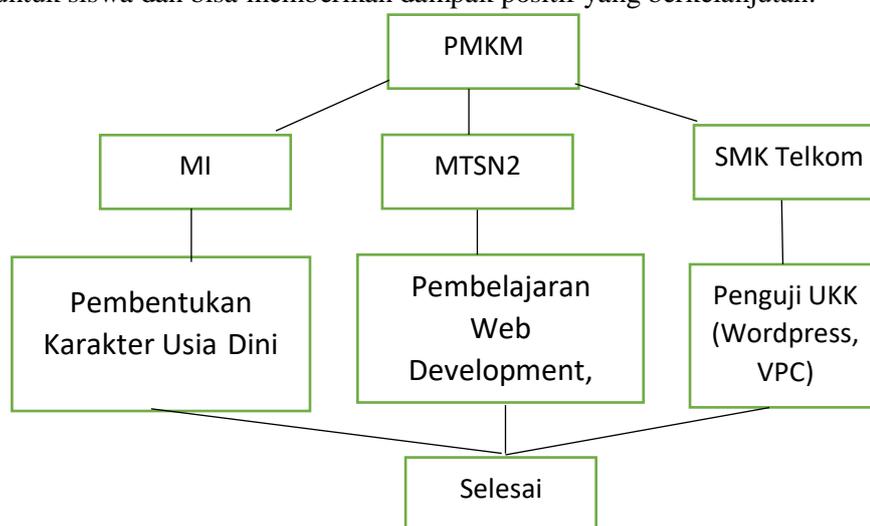
Dalam pelaksanaan pengabdian ini, beberapa aspek ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang digunakan dan diterapkan mencakup pengembangan keterampilan teknologi informasi, penggunaan media sosial secara bijak, serta implementasi dalam pengujian dan manajemen website. Berikut adalah penjelasan mengenai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

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 (<i>UI</i>) dan pengalaman pengguna (<i>UX</i>) untuk	Smith, J. (2023). <i>User Experience Design: Principles and Practices</i> .	Siswa mampu menerapkan prinsip desain <i>UI/UX</i> dalam membangun aplikasi web yang

Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
	menciptakan aplikasi web yang <i>user-friendly</i> dan menarik.	International Journal of Design.	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.



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

a. MI Sugihan :

Base line kegiatan di MI Sugihan Sebagai berikut :

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 :MI Sugihan, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek, Mengajar di kelas 4,5,dan 6 pada tanggal 12 Agustus,mulai pukul 07.00-12.00.

b. MTsN 2 Trenggalek

Base line kegiatan di MTsN 2 Trenggalek Sebagai berikut :

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.

c. SMK Telkom Malang

Base line kegiatan di SMK Telkom Malang Sebagai berikut :

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.

2.2.2 Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan

a. MI Sugihan

Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan Sebagai berikut :

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

b. MTsN 2 Trenggalek

Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan Sebagai berikut :

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.

c. SMK Telkom Malang

Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan Sebagai berikut :

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

2.2.3 Uraian Bagaimana Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian

a. MI Sugihan

Uraian Bagaimana Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian Sebagai berikut :

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

b. MTsN 2 Trenggalek

Uraian Bagaimana Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian Sebagai berikut :

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

c. SMK Telkom Malang

Uraian Bagaimana Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian Sebagai berikut :

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 MI 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 MI Sugihan, diharapkan minimal 75% 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 75% 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 MI 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

PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1 Pelaksana Pengabdian

Pengabdian yang dilaksanakan di MI 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

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 3.1.1 sampai 3.1.3 sebagai berikut :

Gambar.3.1.1 Pembicaraan Materi dengan Guru



Gambar3.1.2 Pemberian Materi



Gambar 3.1.3 Pemberian Game



Pelaksanaan pengabdian di MTsN 2 Trenggalek dilakukan selama empat hari, mendapatkan kesempatan untuk mengajar di berbagai kelas mulai dari kelas 7 hingga kelas 9, dengan total 6 kelas. Pada kegiatan ini, 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, melibatkan siswa dalam sesi tanya jawab untuk mendalami pemahaman. 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*. 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, memberikan panduan terkait penggunaan warna untuk objek seperti teks, pengaturan ukuran elemen, serta penambahan gambar ke dalam website. Dalam mendorong semangat siswa, akan diberikan 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 3.1.4 dan 3.1.5 sebagai berikut:

Gambar 3.1.4 Memberikan Meteri



Gambar 3.1.5 Memberi arahan



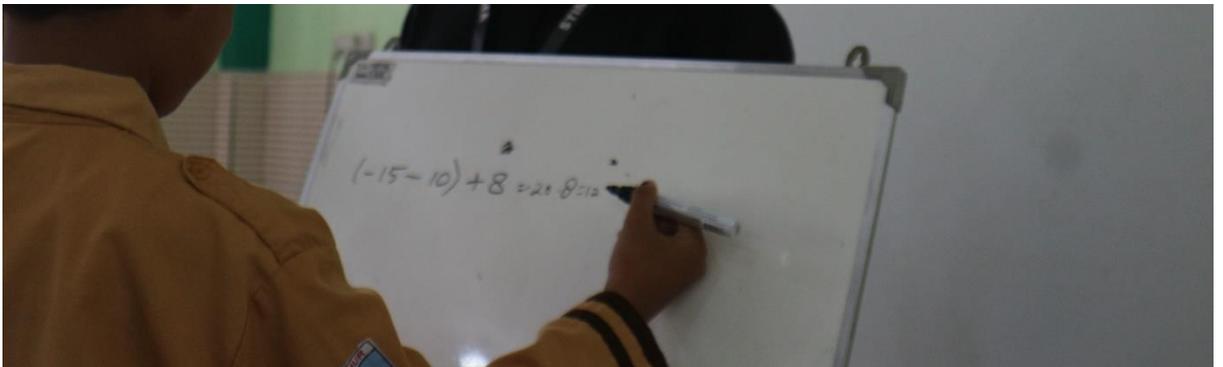
Selain itu juga mendapatkan kesempatan untuk menjadi penguji Ujian Akhir Sekolah (UAS) di SMK Telkom Malang untuk kelas XII. Pengujian berlangsung selama dua hari, melibatkan empat kelas dengan pembagian kelompok beranggotakan 2-3 siswa. Setiap kelompok mempresentasikan hasil tugas akhir, yang berupa proyek pembuatan *WordPress* dan *Vulnweb* menggunakan *platform AWS*. Penilaian dilakukan secara individu meskipun presentasi dilakukan secara berkelompok. Setelah presentasi, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menguji pemahaman setiap siswa. diberikan 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, juga memastikan siswa memahami apakah aplikasi siswa 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, kemudian diberikan 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 3.1.6 sebagai berikut :



Gambar 3.1.6 Pelaksanaan Ujian

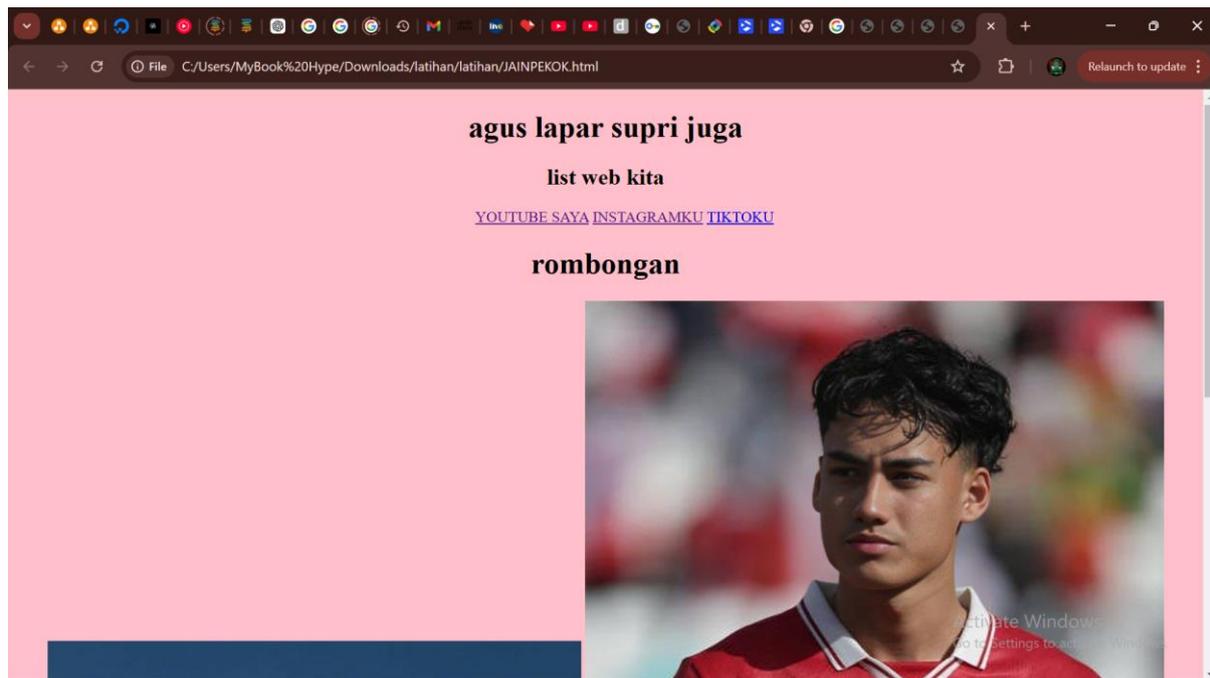
3.2. Hasil Pengabdian

Evaluasi keseluruhan pembelajaran yang dilakukan di MI Sugihan berjalan dengan lancar. Hal ini didukung oleh antusiasme para siswa yang sangat kompetitif selama proses pembelajaran. Kemudian menyajikan materi menggunakan desain presentasi (PPT) yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih mudah mencerna informasi yang diberikan. Dalam pembelajaran matematika, selanjutnya 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, 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 3.1.7 sebagai berikut :

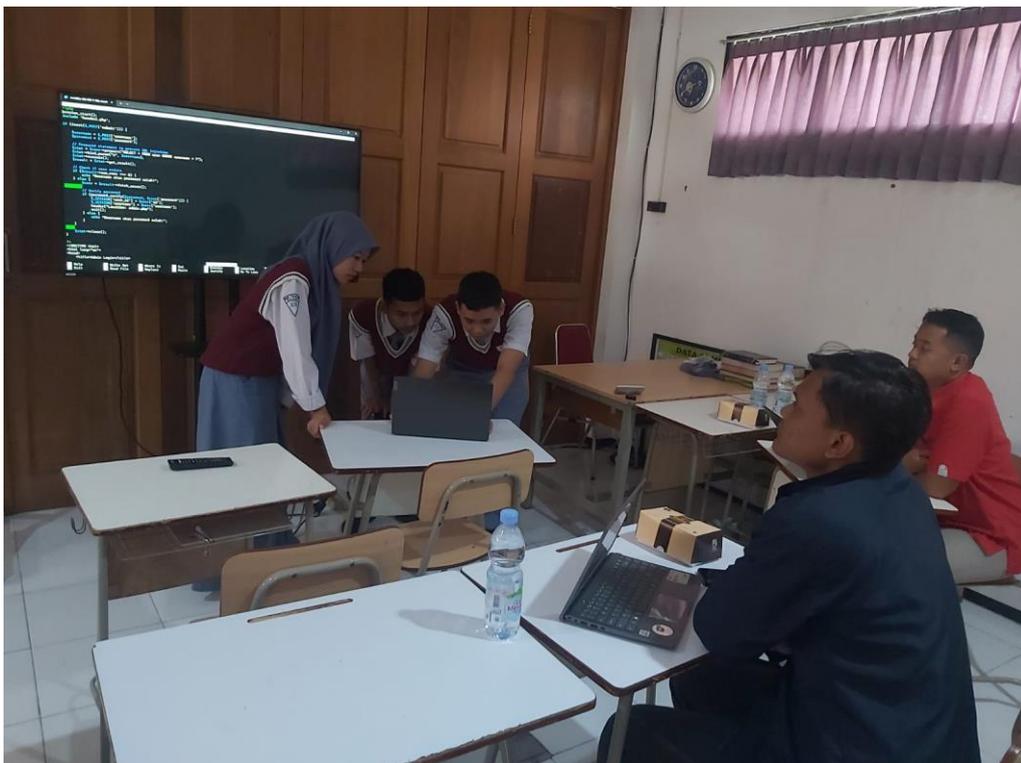


Gambar 3.1.7 Hasil pembelajaran

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 siswa 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 3.1.8 sebagai berikut:

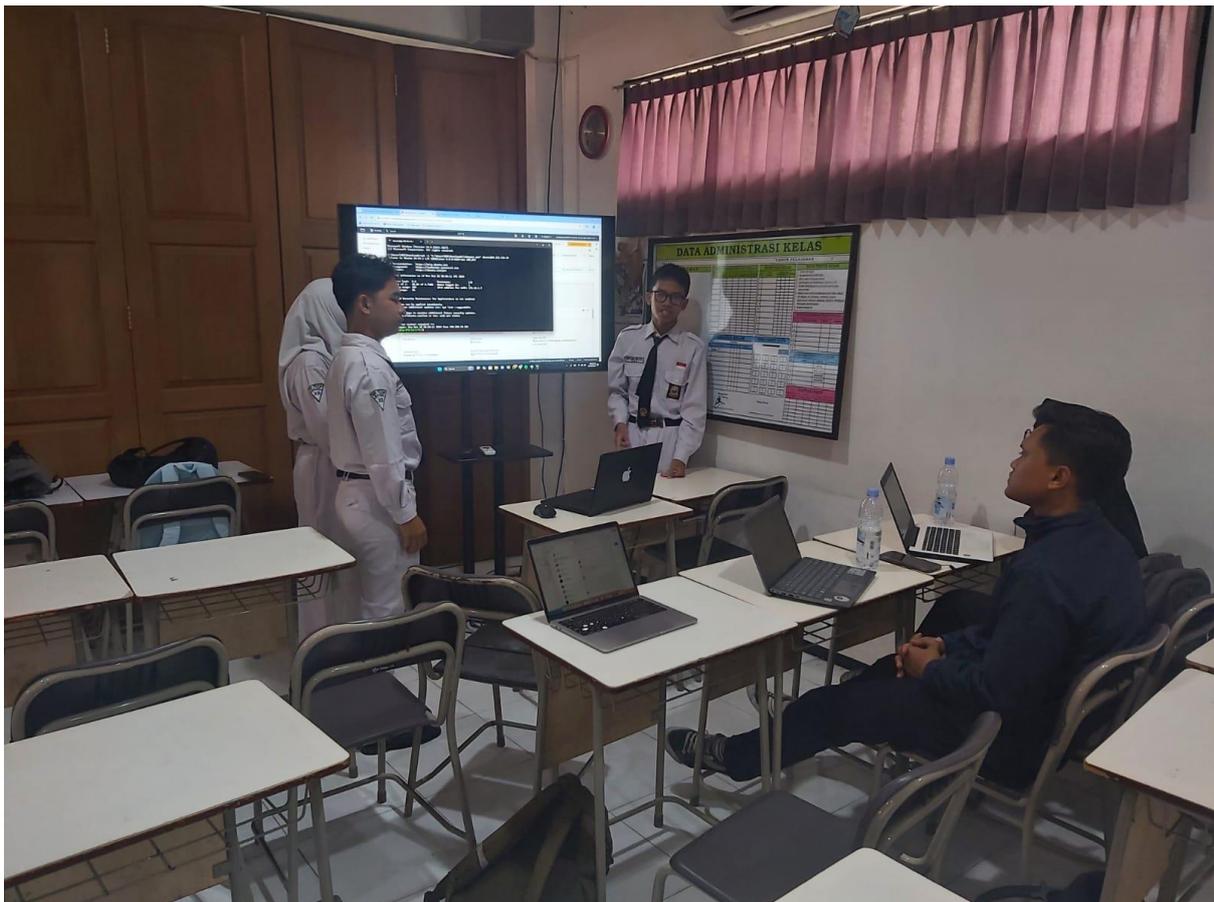


Pengujian yang dilakukan oleh penulis di SMK Telkom Malang selama dua hari pelaksanaan UAS berjalan dengan lancar. Hal ini didukung oleh kesiapan siswa dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan sebelumnya. Meskipun terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya berhasil menyelesaikan tugas, siswa tetap mampu mengidentifikasi letak kesalahan serta memahami cara memperbaikinya ketika diberikan arahan. Selain itu, diberikan tantangan tambahan kepada siswa untuk menguji pemahaman 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 3.1.9 samapi 3.1.11 sebagai berikut:

Gambar 3.1.9 Hasil Presentasi Peserta



Gambar 3.1.10 Presentasi Project

NO	NAMA	NILAI	PERINGKAT	PENGUJI	CATATAN
1	KARUNING JULIA FRIANEY ALFARZKY	97,50	SANGAT KOMPETEN	qwenomda@	
2	AZFAR PUTRA SUPRPTO	95,00	KOMPETEN	tasbab@id	
3	BELINDA NATASYA DWI SISTINA	96,25	KOMPETEN	tasbab@id	
4	BINTANG ADILA OKA ANANTA	95,75	KOMPETEN	qwenomda@	
5	BINTANG ARYA PRATAMA	97,50	SANGAT KOMPETEN	qwenomda@	
6	BUNGA HEDYATA WICAKSONO	96,25	KOMPETEN	tasbab@id	
7	DEA AMELIA CALLISTA	95,50	SANGAT KOMPETEN	qwenomda@	
8	FYZAL TEGAR ADYANTA	97,50	KOMPETEN	qwenomda@	
9	DYGA ARLA PRABOWO	96,25	KOMPETEN	tasbab@id	
10	HIKAM PUTERA PERDANA	95,00	KOMPETEN	tasbab@id	
11	HISANIA HADI WIGODO	97,50	KOMPETEN	tasbab@id	
12	JASMINTA AURA YUDINTA	96,25	KOMPETEN	tasbab@id	
13	LOUIS ALFREDO ELYAS	97,50	KOMPETEN	qwenomda@	
14	LUTFANSYAH HARAWI	95,75	KOMPETEN	qwenomda@	
15	MAYSHA PRKA ALFIANTA	97,50	SANGAT KOMPETEN	tasbab@id	
16	MURLIH RAZA RAMAHRISTA	97,50	CUKUP KOMPETEN	tasbab@id	presentasi kurang jelas dan kurang bisa di fahami blog tidak berjalan hasilnya malah masuk ke wordpress tidak tau cara membuka link alb bingung jika ditanya tugasnya dibantu teman itu nggk tau benar nyimak temanya atau tidak ketika mengerjakan atau di
17	MUH ANANDITO PALAWARUKA	95,75	KOMPETEN	qwenomda@	
18	MUHAMMAD HABBIB RAYHAN	97,50	KOMPETEN	tasbab@id	
19	MUHAMMAD RAJIF AMRU SUHARTADI	95,00	KOMPETEN	tasbab@id	
20	MUHAMMAD FAWWAZ ZAHIN ATHAA HASY	97,50	KOMPETEN	qwenomda@	
21	NANDA WAHYU NUGRAHA	97,50	CUKUP KOMPETEN	tasbab@id	presentasi kurang jelas dan kurang bisa di fahami blog tidak berjalan hasilnya malah masuk ke wordpress tidak tau cara membuka link alb bingung jika ditanya tugasnya dibantu teman itu nggk tau benar nyimak temanya atau tidak ketika mengerjakan atau di
22	OKTAVIENORA BATRIKA CALYA RITONG	95,00	SANGAT KOMPETEN	qwenomda@	
23	RIKHA WAFI PRADANA	97,50	KOMPETEN	tasbab@id	
24	REYHANSA ALVANO PUTRA WADHANA	95,75	KOMPETEN	qwenomda@	
25	RIDHO FAHREZA FIRZANZYHRUL PUTRA	95,00	KOMPETEN	qwenomda@	
26	SHELLI SAPRJA WARDANI	95,00	KOMPETEN	tasbab@id	
27	TALITHA FELICIA DANIELLA	97,50	SANGAT KOMPETEN	tasbab@id	
28	TEGAR RIZKI PRAMANA	96,25	SANGAT KOMPETEN	tasbab@id	
29	TEGAR WAHYU HADI SAFUTRA	94,17	CUKUP KOMPETEN	tasbab@id	presentasi kurang jelas dan kurang bisa di fahami blog tidak berjalan hasilnya malah masuk ke wordpress tidak tau cara membuka link alb bingung jika ditanya tugasnya dibantu teman itu nggk tau benar nyimak temanya atau tidak ketika mengerjakan atau di
30	ZAFI THESSA CESSA B. S	95,75	KOMPETEN	tasbab@id	

PEDOMAN PERINGKAT	
80 -	Peringkat
70 - 79	Belum Kompeten
80 - 89	Cukup Kompeten
90 - 100	Kompeten
91 - 100	Sangat Kompeten

Gambar 3.1.11 Catatan Penilaian Pengujian

Komponen Penilaian		Total Score	Range	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

Gambar 3.1.12 Tipe Penilaian

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, telah berhasil memberikan kontribusi positif di MI Sugihan. Materi yang diberikan mencakup pembentukan karakter diri serta pembelajaran matematika. Dalam meningkatkan motivasi siswa, dengan 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, dengan memberikan pembelajaran desain *UI/UX* menggunakan Figma serta pengenalan *HTML* dan *CSS* melalui aplikasi *VS Code*. Dalam mendorong kreativitas dan daya saing siswa, dengan 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 siswa berupa website sederhana yang mampu membuat karya 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. Selain itu, 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 di bidang teknologi.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan wawasan siswa di berbagai jenjang pendidikan, sekaligus melatih dalam 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 MI 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. Lampiran Dokumentasi Kegiatan

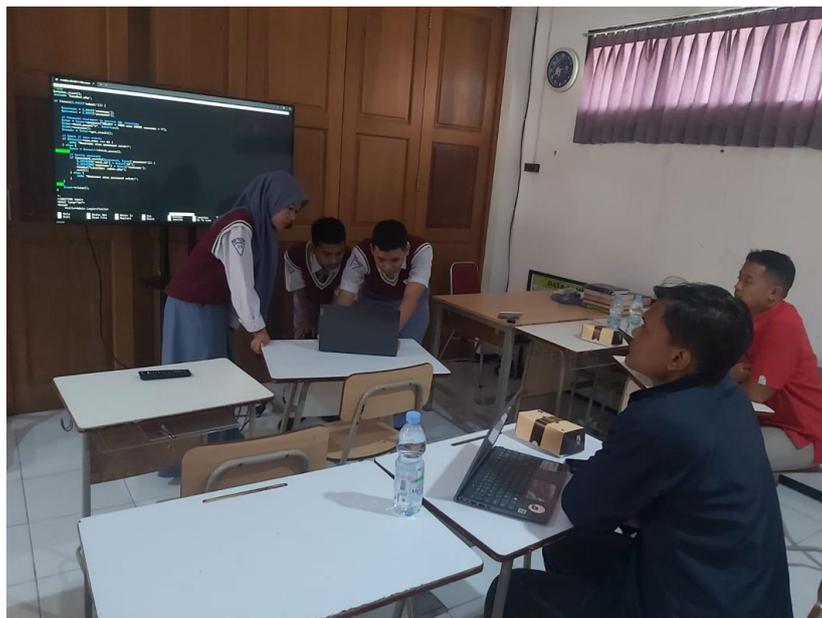
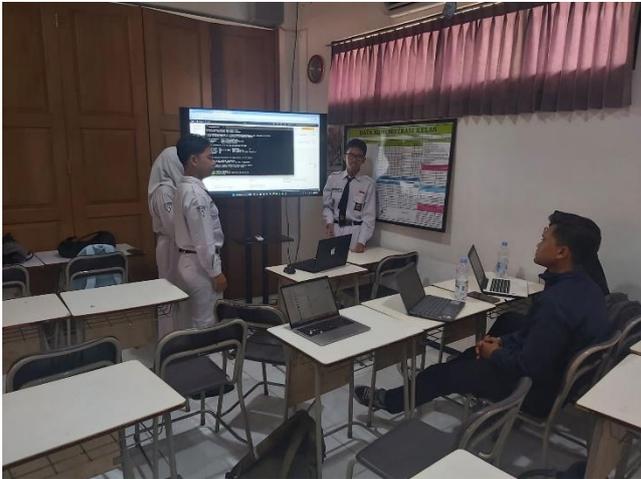
A. MI SUGIHAN Berikut adalah Dokumentasi di MI Sugihan :



B. MTSN 2 Trenggalek Berikut Adalah Dokumentasi Kegiatan di MTsN 2 Trenggalek :



C. SMK TELKOM Malang Berikut Adalah dokumentasi di SMK Telkom Malang :



2. Curriculum Vitae (CV)



HASBI ABDULLAH

Address: JL LA SUCIPTO GANG 19,PANDANWANGI,BLIMBING,KOTA MALANG
Phone: 083820902072
Email: hasbiabdullah279@gmail.com

TENTANG SAYA

Saya adalah mahasiswa di kampus STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG,yang memulai tahun ajaran dari tahun 2022,Saya mengambil jurusan S1-Sistem informasi. Saya adalah orang yang mampu berkerjasama dalam sebuah tim.

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

- Menjabat sebagai Anggota Departemen SDM kabinet BEM Stimata (2023-2024)
- Menjabat sebagai Ketua BEM kampus STIMATA periode (2024-2025)
- Dan aktif dalam banyak kegiatan kepanitiaan baik dalam internal kampus maupun luar.

PENGABDIAN MASYARAKAT

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

PENGALAMAN EVALUASI DAN AKADEMIN

- 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

3. Materi pembelajaran MI Sugihan (pembetukan karakter usia dini)

SAHABAT / MUSUH

Hmmm menurutmu?

Dengan adanya sosial media, kita bisa melihat foto, video. Selain itu kita juga bisa sharing momen kita kedalamnya. Tetapi, negatifnya bisa kecanduan, adanya hoax dan terkena 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

04 Laporkan jika ada yang mengganggu

02 Batasi waktu bermain

05 Berteman dengan bijak

03 Jaga privasi

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 !!

- 01** Apa saja media sosial yang kamu tahu?
- 02** 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?



APA KESIMPULANNYA?





SOSIAL MEDIA

Sosial media adalah tempat kita berinteraksi dan berbagi dengan teman-teman di seluruh dunia.

Contoh : ig, tiktok, youtube, dll



GAMES

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

Contoh : mlbb, ff, dll



4. Materi Pembelajaran Di MTSN 2 Trenggalek

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.

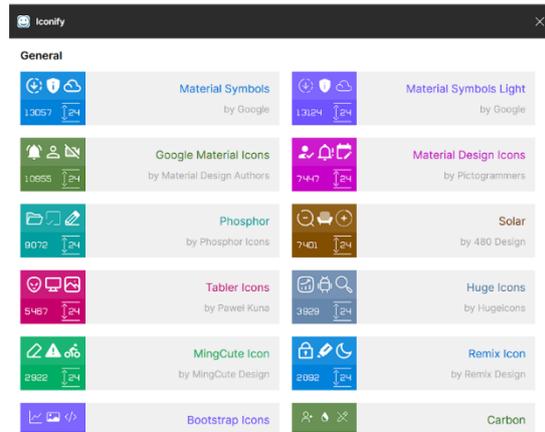


HITAM

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



Icon



Typography

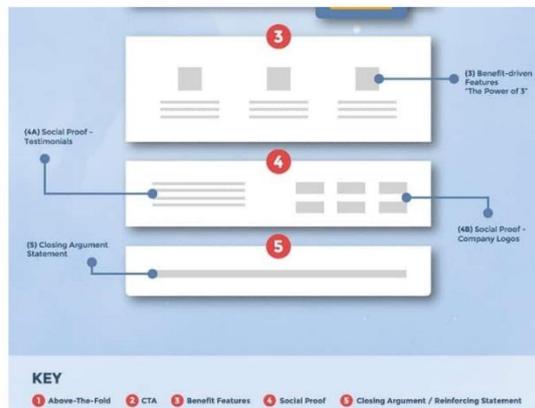
Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

NAME	TOKEN	SIZE	WEIGHT	EXAMPLE
Default font-family	\$font-family			Proxima Nova, sans-serif
Heading large desktop	\$font-size-desk-1	66pt	600	Aa
Heading default desktop	\$font-size-desk-2	36pt	800	Aa
Heading small desktop	\$font-size-desk-3	30pt	400	Aa
Heading x-small desktop	\$font-size-desk-4	20pt	400	Aa
Heading large mobile	\$font-size-mob-1	36pt	600	Aa
Heading default mobile	\$font-size-mob-2	30pt	600	Aa
Heading small mobile	\$font-size-mob-3	24pt	600	Aa
Heading x-small mobile	\$font-size-mob-4	20pt	600	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	400	Aa
Text small default	\$font-size-small	12pt	400	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.

Referensi Design

Instagram

@halodesigners
@tokopediadesign
@designjam.id
@kukuhaldy
@hey_detya
@ux_indonesia
@duniadalamdesign
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

403 ERROR

The request could not be satisfied.

Request blocked. We can't connect to the server for this app or website at this time. There might be too much traffic or a configuration error. Try again later, or contact the app or website owner.
If you provide content to customers through CloudFront, you can find steps to troubleshoot and help prevent this error by reviewing the CloudFront documentation.

Generated by ccloudfront (CloudFront)
Request ID: NkRxzySIuL5okm0d57CADtyFZm39AdPD

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

- Steve Jobs -

**THANKS FOR YOUR
ATTENTION**

BEM STIMATA MALANG



UI & UX Design

MTsN 2 Trenggalek

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 Inteface (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 estetik, mudah digunakan, dan memberi pengalaman visual yang baik bagi setiap pengguna



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 \neq 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 :

1

PRIMARY

Warna Primer adalah warna yang tidak bisa didapat dengan menggabungkan warna (Warna Dasar) yaitu : merah, kuning, serta biru.

2

SEKUNDER

Kedua, berbeda dengan warna primer, warna sekunder dapat dihasilkan menggunakan gabungan dari dua maupun tiga warna primer yang ada di atas.
con : hijau, kuning, ungu

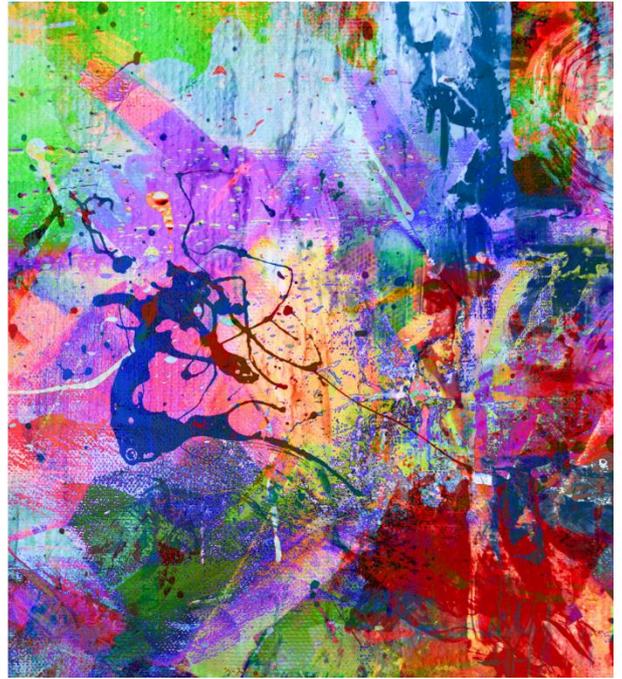
3

TERSIER

Warna tersier merupakan gabungan dari warna primer dengan warna sekunder
con : Magenta

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.



5.Materi Pembelajaran MTSN 2 Trenggalek (Html & Css)

Halaman 4

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="#saction2">Lompat ke Bagian 2</a></p>

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

Halaman 5

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

Presentasi **HTML & CSS**



Oleh: **BEM STIMATA MALANG**

HTML



HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat dan mendesain halaman web. HTML menyediakan struktur dasar dari sebuah halaman web dengan menggunakan berbagai elemen atau tag.

- Tag <!DOCTYPE html>
- Tag <html>
- Tag <head>
- Tag <title>
- Tag <body>

Artibut 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.

6. Rubik Penilaian Pengujian UKK SMK Telkom Malang

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 ▾

7. 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/1299/2024**

Tanggal: 25 Oktober 2024

Perihal: Tugas Menjadi Penguji Ujian Kompetensi

Kepada Yth.
Hasbi Abdullah
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".

Erni Tri Hastuti
Direktur Operasional

8. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MI Sugihan



**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 : 008/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024
Perihal : Pengesahan kegiatan PMKM BEM

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
Madrasah Ibtidaiyah 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 Madrasah Ibtidaiyah 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 : Madrasah Ibtidaiyah 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

9. 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.

Trenggalek, 16 Agustus 2024,
Ketua Pelaksana



Drs. Widodo Setyadi

Arnoldew Ray Ruby
NIM 22.51.0009