

**PENINGKATAN KETERAMPILAN PELAJAR MELALUI  
PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN PENGENALAN HTML  
DASAR DALAM PEMBUATAN WEBSITE UNTUK SISWA  
SMK/SMA DI MALANG**

**LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA  
MASYARAKAT**

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

**Oleh :**

**Refin Dhani Eka Purnama**

**NIM 21.51.0003**



**PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGIMANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PPKIA PRADNYA PARAMITA  
MALANG**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**IMPLEMENTASI DESAIN ANTARMUKA DAN  
PENGEMBANGAN WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA, PHP,  
DAN WORDPRESS DI PT ARKATAMA MULTI SOLUSINDO**

**Oleh:**

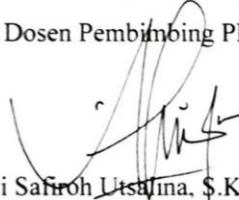
**Refin Dhani Eka Purnama**

**NIM 21.51.0003**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk  
diujikan Pada tanggal 09 Januari 2025**

Menyetujui,

Komisi Pembimbing  
Dosen Pembimbing PKTI

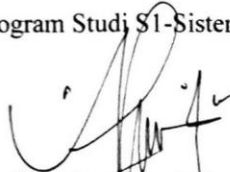


Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI

NIP. 00.12.01.016

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1-Sistem Informasi



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

NIP. 00.12.01.016

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**IMPLEMENTASI DESAIN ANTARMUKA DAN  
PENGEMBANGAN WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA, PHP,  
DAN WORDPRESS DI PT ARKATAMA MULTI SOLUSINDO**

**Oleh:**

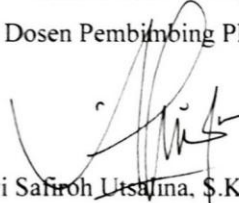
**Refin Dhani Eka Purnama**

**NIM 21.51.0003**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk  
diujikan Pada tanggal 09 Januari 2025**

Menyetujui,

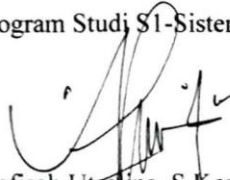
Komisi Pembimbing  
Dosen Pembimbing PKTI



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1-Sistem Informasi



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

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

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

Malang, 18 Mei 2025

Pembuat Laporan



Refin Dhani Eka Purnama

21.51.0003

## **RINGKASAN**

Program pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa SMK/SMA terhadap struktur dasar HTML, minimnya penguasaan prinsip desain grafis untuk mendukung tampilan web, serta keterbatasan dalam memanfaatkan alat desain praktis seperti Canva untuk menghasilkan konten digital. Permasalahan ini menyebabkan peserta kesulitan mengintegrasikan desain visual dengan struktur web secara fungsional dan kreatif. Untuk mengatasi hal tersebut, program pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pelatihan desain grafis dan pengenalan dasar HTML. Pelatihan desain grafis difokuskan pada penggunaan Canva dan Photoshop untuk membuat berbagai materi visual seperti poster, banner, dan konten media sosial, sedangkan materi HTML diberikan sebagai pengenalan awal dalam pembuatan halaman web sederhana agar peserta memahami struktur dan fungsi elemen-elemen HTML. Selama pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dalam penguasaan alat desain maupun pemahaman konsep dasar web. Siswa yang sebelumnya belum familiar dengan perangkat lunak desain kini mampu menghasilkan karya visual yang menarik dan menyusun halaman web secara mandiri. Secara kuantitatif, pelatihan HTML menunjukkan peningkatan sebesar 54%, pelatihan desain grafis meningkat sebesar 39,5%, dan penggunaan Canva untuk konten digital meningkat sebesar 54,33%. Hasil ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik efektif dalam menumbuhkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kepercayaan diri peserta untuk berkontribusi di dunia digital, baik dalam konteks akademik maupun profesional.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan PMKM, yang meliputi pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan Photoshop, serta pengenalan HTML dasar untuk membuat halaman web sederhana. Kegiatan ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan bekal keterampilan praktis bagi siswa SMK/SMA dalam menghadapi tantangan dunia kerja maupun pendidikan yang semakin digital.

Pelatihan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan di era industri kreatif. Melalui pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik langsung, penulis berupaya menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami dan aplikatif. Dengan demikian, para siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teknis, tetapi juga pengalaman nyata dalam mengembangkan karya desain serta struktur dasar halaman web yang dapat digunakan di dunia profesional.

Melalui laporan ini, penulis berharap pembaca dapat memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai pelaksanaan kegiatan serta dampak positif yang ditimbulkan bagi para peserta. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan.

## DAFTAR ISI

|                                                                         |                                       |
|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN .....                                                | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                                 | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| RINGKASAN .....                                                         | v                                     |
| KATA PENGANTAR.....                                                     | vi                                    |
| DAFTAR ISI.....                                                         | vii                                   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                                  | 9                                     |
| 1.1    Latar Belakang .....                                             | 9                                     |
| 1.2    Analisis Permasalahan .....                                      | 1                                     |
| 1.2.1    Minimnya Penguasaan Dasar Desain Grafis .....                  | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| 1.2.2    Keterbatasan Penguasaan Perangkat Lunak Desain.....            | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| 1.2.3    Rendahnya Pemahaman Dasar tentang HTML.....                    | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| 1.3    Solusi Permasalahan .....                                        | 2                                     |
| 1.3.1    Meningkatkan Penguasaan Dasar Desain Grafis... ..              | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| 1.3.2    Menyesuaikan Penggunaan Alat Desain secara Bertahap .....      | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| 1.3.3    Memberikan Pengenalan HTML Dasar untuk Pembuatan Website ..... | Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. |
| 1.4    Tujuan Pengabdian.....                                           | 4                                     |
| BAB II METODE PELAKSANAAN .....                                         | 5                                     |
| 2.1    Tinjauan Iptek .....                                             | 5                                     |
| 2.2    Kerangka Kerja .....                                             | 6                                     |
| 2.2.1    Penyusunan Kurikulum dan Materi Pelatihan .....                | 7                                     |
| 2.2.2    Pemilihan Metode Pengajaran .....                              | 7                                     |
| 2.2.3    Penyediaan Perangkat dan Software yang Diperlukan .....        | 7                                     |
| 2.2.4    Pelaksanaan Pelatihan .....                                    | 7                                     |
| 2.2.5    Penyelesaian Proyek Akhir.....                                 | 8                                     |

|                                                                      |                                                    |           |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.6                                                                | Penutupan dan Pemberian Sertifikat .....           | 8         |
| <b>BAB III PELAKSANAAN DAN HASIL .....</b>                           |                                                    | <b>9</b>  |
| 3.1                                                                  | Pelaksanaan Pengabdian .....                       | 9         |
| 3.1.1                                                                | Pengabdian MA Nahdlatul Ulama Malang.....          | 10        |
| 3.1.2                                                                | Pengabdian SMKN 1 Malang.....                      | 11        |
| 3.1.3                                                                | Pengabdian Diponegoro Tumpang.....                 | 13        |
| 3.2                                                                  | Hasil Kegiatan.....                                | 14        |
| 3.2.1                                                                | Hasil Pengabdian di MA Nahdlatul Ulama Malang..... | 14        |
| 3.2.2                                                                | Hasil Pengabdian SMKN 1 Malang.....                | 16        |
| 3.2.3                                                                | Hasil Pengabdian di SMK Diponegoro Tumpang .....   | 17        |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                                          |                                                    | <b>19</b> |
| 4.1                                                                  | Kesimpulan .....                                   | 19        |
| 4.2                                                                  | Saran.....                                         | 20        |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                                 |                                                    | <b>22</b> |
| Lampiran 1. Sertifikat Pemateri Pengabdian MA Nahdlatul Ulama 1..... |                                                    | 22        |
| Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian SMK DiPonegoro .....       |                                                    | 23        |
| Lampiran 3. PPT SMKN 1 Malang.....                                   |                                                    | 24        |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu bersaing di era digital. Dalam dunia yang semakin terdigitalisasi, kemampuan untuk mengolah konten visual dan membangun media digital menjadi satu kesatuan keterampilan yang sangat dibutuhkan. Salah satu tantangan yang dihadapi generasi muda saat ini, khususnya pelajar tingkat SMK/SMA, adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam mendesain tampilan visual yang menarik sekaligus mengintegrasikannya ke dalam platform digital seperti website. Padahal, keduanya merupakan elemen yang saling melengkapi dalam proses pengembangan media informasi dan promosi.

Desain grafis dan pembuatan website bukanlah dua keterampilan yang berdiri sendiri, melainkan saling terhubung dan membentuk dasar dari banyak produk digital saat ini. Sebuah website yang baik tidak hanya membutuhkan struktur kode (HTML), tetapi juga membutuhkan tampilan visual yang menarik dan informatif untuk menyampaikan pesan secara efektif. Sayangnya, di wilayah Kota Malang dan Kabupaten Malang, masih banyak pelajar yang belum mendapatkan akses pelatihan memadai dalam dua bidang ini secara terintegrasi. Keterbatasan fasilitas, kurangnya pendampingan, serta minimnya kurikulum praktik menjadi kendala utama dalam pengembangan kemampuan mereka.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diberikan pelatihan yang menggabungkan dua kompetensi utama: desain grafis menggunakan Canva dan Photoshop, serta pemrograman dasar HTML untuk membangun halaman web sederhana. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada aspek teknis dari masing-masing keterampilan, tetapi juga menekankan pentingnya integrasi antara desain visual dan fungsionalitas web sebagai satu kesatuan dalam pengembangan produk digital.

Dengan bekal keterampilan ini, siswa diharapkan mampu memahami bagaimana sebuah konten visual dirancang dan diimplementasikan dalam website, sehingga mereka dapat mengembangkan media digital secara mandiri. Kegiatan ini juga bertujuan menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk berkarya, serta membuka peluang bagi mereka untuk terlibat dalam dunia industri kreatif dan kewirausahaan digital di masa depan.

## **1.2 Analisis Permasalahan**

Dalam upaya membekali siswa SMK/SMA dengan keterampilan di bidang desain grafis dan dasar-dasar pembuatan website, terdapat sejumlah tantangan yang perlu dianalisis agar pelatihan dapat berjalan efektif dan tepat sasaran. Permasalahan utama yang dihadapi peserta pelatihan tidak hanya berasal dari kurangnya pemahaman teknis terhadap masing-masing bidang, namun juga dari kesulitan mengintegrasikan keduanya secara fungsional dan kreatif. Berikut adalah beberapa permasalahan yang diidentifikasi:

### **1.2.1 Rendahnya Pemahaman Dasar tentang HTML dan Struktur Website**

HTML merupakan dasar utama dalam pembuatan halaman web. Namun, banyak siswa SMK/SMA belum memahami struktur dan logika dasar dari HTML, termasuk penggunaan tag untuk teks, gambar, maupun tautan. Ketidaktahuan ini menghambat mereka

dalam membangun halaman web sederhana yang rapi dan fungsional. Padahal, keterampilan ini sangat penting sebagai langkah awal dalam pengembangan produk digital berbasis web.

### **1.2.2 Minimnya Penguasaan Desain Grafis untuk Mendukung Tampilan Website**

Setelah struktur website terbentuk, dibutuhkan elemen visual yang menarik agar tampilan lebih estetik dan komunikatif. Namun, banyak siswa belum memahami prinsip dasar desain grafis seperti komposisi, warna, tipografi, dan tata letak. Hal ini berdampak pada kualitas visual di dalam website yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan tujuan penggunaannya. Pemanfaatan perangkat lunak desain seperti Photoshop, yang memiliki fitur profesional, masih terasa sulit bagi sebagian siswa karena kompleksitasnya.

### **1.2.3 Keterbatasan dalam Menggunakan Alat Desain Praktis seperti Canva untuk Konten Produk Digital**

Selain untuk tampilan website, kemampuan desain juga dibutuhkan dalam membuat konten promosi seperti poster, banner, dan media visual lainnya. Canva sebagai alat desain yang lebih sederhana dan berbasis daring sebenarnya sangat mendukung kebutuhan tersebut. Namun, banyak siswa belum mengetahui potensi penuh dari Canva, termasuk cara menggunakan template, mengatur layout, dan menyesuaikan desain sesuai kebutuhan. Akibatnya, siswa belum mampu menghasilkan konten digital yang menarik dan layak digunakan dalam promosi produk atau keperluan kewirausahaan digital.

## **1.3 Solusi Permasalahan**

Dalam rangka mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, diperlukan pendekatan yang terstruktur dan bertahap agar siswa dapat memahami dan menguasai materi secara optimal. Berikut adalah solusi yang diusulkan:

### **1.3.1 Memberikan Pengenalan HTML Dasar untuk Pembuatan Website**

Solusi pertama adalah memberikan pelatihan tentang dasar-dasar HTML sebagai fondasi dalam pengembangan web. Materi difokuskan pada struktur dasar dokumen HTML, penggunaan tag penting seperti `<html>`, `<head>`, `<body>`, `<p>`, `<img>`, dan `<a>`, serta latihan membuat halaman web sederhana yang menampilkan teks dan gambar. Proses pembelajaran dilakukan secara visual dan berbasis praktik langsung, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep logis penyusunan elemen dalam halaman web. Diharapkan siswa memiliki pondasi awal yang kuat dalam memahami struktur web sebelum melangkah ke aspek visual.

### **1.3.2 Meningkatkan Penguasaan Dasar Desain Grafis untuk Mendukung Website**

Setelah memahami struktur dasar website, siswa diberikan pelatihan mengenai prinsip-prinsip desain grafis seperti komposisi, warna, tipografi, dan tata letak. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mempercantik tampilan web agar lebih menarik dan komunikatif. Materi disampaikan melalui pendekatan berbasis proyek, di mana siswa membuat elemen visual yang dapat langsung digunakan dalam halaman HTML mereka, seperti header, banner, dan gambar pendukung. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami teori desain, tetapi juga langsung mengaplikasikannya dalam konteks pembuatan website.

### **1.3.3 Menyesuaikan Penggunaan Canva dan Photoshop secara Bertahap untuk Konten Digital**

Untuk memperluas kemampuan siswa dalam menciptakan konten visual digital, pelatihan dilengkapi dengan penggunaan dua alat desain, yakni Canva dan Photoshop. Canva digunakan sebagai tahap awal karena antarmukanya yang sederhana, menyediakan banyak template siap pakai, dan memungkinkan siswa berkreasi

dengan mudah. Setelah siswa mulai terbiasa, pelatihan dilanjutkan ke Photoshop untuk memperkenalkan fitur lanjutan seperti manipulasi gambar, layer, dan desain tingkat profesional. Pendekatan bertahap ini membantu siswa belajar secara menyenangkan, tidak terbebani, dan memiliki peluang untuk mengembangkan keterampilan desain mereka lebih jauh—baik untuk kebutuhan website maupun media promosi produk digital lainnya seperti poster dan banner.

#### **1.4 Tujuan Pengabdian**

Tujuan dari program pengabdian ini adalah untuk membekali siswa SMK/SMA dengan keterampilan praktis di bidang desain grafis dan dasar pembuatan website. Pelatihan ini difokuskan pada penggunaan Canva dan Photoshop untuk menciptakan konten visual seperti poster dan banner, serta pengenalan HTML dasar untuk membangun halaman web sederhana yang fungsional. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat memahami prinsip dasar desain visual serta struktur HTML, sehingga mampu menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memiliki nilai fungsi. Dengan keterampilan ini, siswa dapat lebih siap dalam menghadapi tuntutan dunia kerja digital maupun kebutuhan akademik yang semakin berbasis teknologi.

Selain itu, penguasaan desain grafis dan HTML dasar juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri di bidang industri kreatif maupun kewirausahaan digital. Kemampuan membuat desain promosi dan halaman web sederhana menjadi bekal penting dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi saat ini. Secara keseluruhan, program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan menyenangkan, dengan pendekatan berbasis praktik. Diharapkan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta membuka wawasan terhadap peluang karier di bidang desain dan teknologi web.

## **BAB II**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **2.1 Tinjauan Iptek**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang desain grafis dan pengembangan web. Di era digital saat ini, keterampilan dalam mendesain visual dan memahami struktur dasar halaman website menjadi sangat penting, terutama bagi generasi muda yang akan memasuki dunia kerja atau dunia wirausaha berbasis teknologi. Penguasaan perangkat lunak desain seperti Canva dan Adobe Photoshop, serta pemahaman dasar HTML, kini menjadi kompetensi dasar yang banyak dibutuhkan di berbagai bidang industri kreatif.

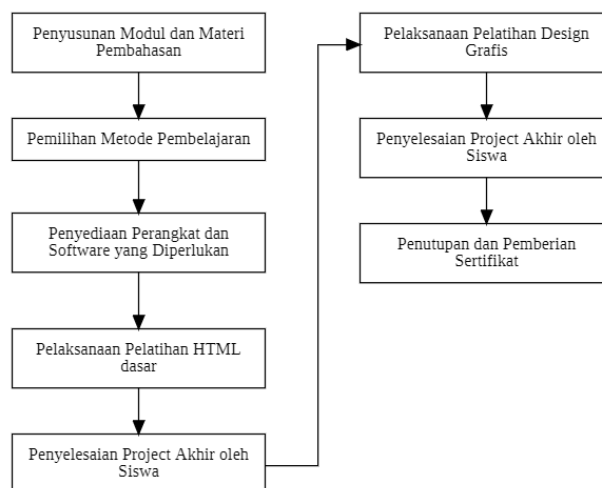
Desain grafis merupakan bidang yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Aplikasi seperti Photoshop menyediakan fitur-fitur canggih untuk manipulasi gambar dan pembuatan desain visual yang kompleks dan profesional. Dengan sistem layer, efek, dan alat pengeditan yang detail, Photoshop telah menjadi standar industri di bidang desain. Sementara itu, Canva hadir sebagai alternatif yang lebih ringan dan mudah diakses, terutama bagi pemula. Canva menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga pengguna dapat membuat desain menarik dengan cepat dan tanpa pengalaman teknis yang mendalam.

Di sisi lain, pengembangan website juga telah mengalami kemajuan besar. Jika sebelumnya pembuatan website memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang kompleks, kini pelajar dapat memulainya dari pengenalan struktur HTML dasar. HTML (HyperText Markup Language) merupakan pondasi dari semua halaman web, yang memungkinkan pengguna menyusun teks, gambar, tautan, dan elemen-elemen lain secara terstruktur. Melalui pengenalan HTML, siswa dapat memahami bagaimana sebuah halaman web dibangun dan mulai mengeksplorasi dunia pengembangan web yang lebih luas.

Perkembangan teknologi ini memberikan peluang besar bagi siswa untuk mempelajari keterampilan desain dan web sejak dini. Industri saat ini sangat membutuhkan individu yang tidak hanya mampu menciptakan konten visual yang menarik, tetapi juga memiliki pemahaman dasar tentang bagaimana konten tersebut dapat diimplementasikan ke dalam media digital, seperti website. Dalam dunia pemasaran digital, media sosial, dan brand communication, kemampuan ini sangat berharga dan memberikan nilai tambah yang signifikan.

Dengan semakin berkembangnya digital ekonomi kreatif keterampilan desain grafis dan dasar HTML kini menjadi bekal penting bagi siswa untuk bisa beradaptasi dengan cepat. Penguasaan dua bidang ini memungkinkan mereka untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga sebagai pencipta konten digital yang produktif dan inovatif. Oleh karena itu, pelatihan yang menggabungkan dua bidang tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan zaman dan memberikan peluang nyata bagi siswa untuk berkembang di dunia kerja kreatif dan teknologi digital.

## 2.2 Kerangka Kerja



**Gambar 1.** Kerangka Kerja

Program pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan secara sistematis, sebagaimana tercantum dalam

gambar 1. Setiap tahap dirancang agar kegiatan pelatihan desain grafis dan pengenalan HTML dasar dapat berjalan secara efektif dan terstruktur. Berikut adalah tahapan-tahapan utama dalam pelaksanaan program:

### **2.2.1 Penyusunan Modul dan Materi Pelatihan**

Kegiatan dimulai dengan menyusun kurikulum dan materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMK/SMA. Materi mencakup pengenalan prinsip-prinsip desain grafis menggunakan Canva dan Photoshop, serta pengenalan HTML dasar untuk membangun halaman web sederhana. Penyusunan kurikulum dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep dasar hingga ke praktik sederhana yang aplikatif.

### **2.2.2 Pemilihan Metode Pengajaran**

Setelah kurikulum ditetapkan, metode pengajaran dipilih agar sesuai dengan karakteristik peserta. Pendekatan yang digunakan menggabungkan teori dan praktik, di mana setiap sesi diawali dengan penjelasan materi kemudian dilanjutkan dengan latihan langsung. Metode ini dipilih agar siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung.

### **2.2.3 Penyediaan Perangkat dan Software yang Diperlukan**

Untuk menunjang kelancaran pelatihan, disediakan perangkat komputer/laptop dan software yang sesuai. Canva digunakan sebagai platform desain yang ringan dan mudah diakses, sedangkan Photoshop disiapkan untuk pengenalan alat desain profesional. Untuk praktik HTML, siswa difasilitasi dengan teks editor sederhana seperti Notepad++ atau Visual Studio Code. Perangkat ini disiapkan agar siswa dapat langsung mencoba setiap materi yang diberikan.

### **2.2.4 Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk sesi-sesi terstruktur yang disusun secara bertahap. Pada sesi awal, siswa dikenalkan terlebih dahulu pada dasar-dasar pembuatan website menggunakan



HTML. Materi mencakup struktur dokumen HTML, penggunaan tag-tag umum seperti `<html>`, `<head>`, `<body>`, `<p>`, `<img>`, dan `<a>`, serta praktik langsung dalam membuat halaman web sederhana.

Setelah memahami struktur dasar halaman web, pelatihan dilanjutkan dengan sesi desain grafis yang difokuskan untuk mendukung tampilan website dan kebutuhan konten digital. Dalam sesi ini, siswa belajar membuat elemen visual seperti poster, banner, dan materi untuk media sosial menggunakan Canva dan Photoshop.

#### **2.2.5 Penyelesaian Proyek Akhir**

Sebagai bentuk evaluasi keterampilan, siswa diminta menyelesaikan proyek akhir. Proyek ini berupa pembuatan produk digital yang mencakup karya desain grafis, yang kemudian ditampilkan dalam halaman web sederhana menggunakan HTML. Proyek akhir ini tidak hanya menilai pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong kreativitas dan kemampuan menyusun solusi digital secara mandiri.

#### **2.2.6 Penutupan dan Pemberian Sertifikat**

Setelah seluruh kegiatan selesai, dilakukan penutupan secara resmi dan pemberian sertifikat kepada peserta yang telah menyelesaikan pelatihan. Sertifikat ini menjadi bukti partisipasi sekaligus kompetensi dasar siswa dalam bidang desain grafis dan pembuatan website sederhana, yang diharapkan dapat mendukung mereka dalam melanjutkan pendidikan maupun memasuki dunia kerja.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN DAN HASIL**

#### **3.1 Pelaksanaan Pengabdian**

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membekali pelajar SMK/SMA dengan keterampilan digital yang relevan dan aplikatif, khususnya dalam bidang desain grafis dan dasar pembuatan website. Kegiatan ini dirancang agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang langsung dapat diterapkan dalam berbagai kebutuhan akademik, industri kreatif, maupun usaha mandiri.

Fokus utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Canva dan Photoshop, serta mengenalkan HTML sebagai fondasi pembuatan halaman web sederhana. Dengan memahami kedua bidang ini, diharapkan siswa dapat bersaing di era digital yang semakin menuntut keterampilan teknis, khususnya dalam visualisasi informasi dan pemahaman struktur dasar web.

Program pelatihan ini dilaksanakan di beberapa sekolah menengah di wilayah Kota Malang dan Kabupaten Malang. Setiap sekolah dipilih berdasarkan kebutuhan serta kesiapan fasilitas yang mendukung pelaksanaan pelatihan secara efektif. Adapun daftar sekolah tempat pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

- **MA Nahdlatul Ulama Malang**, diikuti oleh 40 siswa kelas 12.
- **SMKN 1 Malang**, diikuti oleh 64 siswa kelas 11 yang dibagi menjadi 2 kelas.
- **SMK Diponegoro Tumpang**, diikuti oleh 33 siswa dari kelas 11 dan 12.

Selama pelatihan berlangsung, siswa dilibatkan secara aktif dalam sesi teori dan praktik. Dalam sesi desain grafis, mereka belajar membuat berbagai materi visual seperti poster, banner, dan konten media sosial.

Sedangkan pada sesi HTML dasar, siswa diajarkan menyusun struktur halaman web sederhana, menambahkan teks, gambar, dan tautan antarhalaman menggunakan tag HTML.

Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis praktik, kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis kepada siswa, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam menghadapi dunia digital yang terus berkembang.

### **3.1.1 Pengabdian MA Nahdlatul Ulama Malang**



**Gambar 2.** Dokumentasi Pengabdian MA Nahdlatul Ulama

Kegiatan pengabdian masyarakat di MA Nahdlatul Ulama Malang dilaksanakan di kampus STIMATA dengan fokus utama pada pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dan Adobe Photoshop. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada para peserta dalam membuat desain visual yang menarik dan fungsional, sebagai bekal menghadapi kebutuhan industri kreatif dan digital saat ini. Melalui penguasaan alat desain ini, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya yang tidak hanya kreatif, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dunia kerja maupun wirausaha digital.

Pelatihan berlangsung setiap hari Sabtu dengan durasi 5 jam per pertemuan, selama 5 kali pertemuan. Materi disampaikan secara bertahap, dimulai dari dasar-dasar desain grafis seperti pemilihan warna, komposisi, dan tipografi. Pada pertemuan pertama, peserta diperkenalkan dengan antarmuka Canva dan

Photoshop, serta praktik membuat desain sederhana. Pertemuan berikutnya difokuskan pada teknik-teknik lanjutan seperti pengeditan gambar, pembuatan poster, banner, hingga desain konten untuk media sosial.

Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta, baik dalam hal penguasaan teknis maupun pengembangan kreativitas. Selain itu, pelatihan ini juga membuka peluang bagi peserta untuk memanfaatkan keterampilan desain sebagai sarana promosi diri, membuat portofolio, atau bahkan memulai usaha kecil di bidang kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan praktis siswa, tetapi juga mendorong kesiapan mereka untuk bersaing di dunia industri yang semakin mengandalkan kekuatan visual dan media digital.

### **3.1.2 Pengabdian SMKN 1 Malang**



**Gambar 3.** Dokumentasi Pengabdian SMKN 1 Malang

Dalam pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMKN 1 Malang, fokus kegiatan pelatihan diarahkan pada pengenalan dasar HTML sebagai fondasi dalam pembuatan halaman website sederhana. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai struktur dan elemen-elemen dasar dalam HTML, tanpa memerlukan pengalaman pemrograman sebelumnya.

Pelatihan dilaksanakan mulai dari jam 08.00 WIB sampai jam 16.00 WIB, dengan metode pembelajaran ceramah dan berbasis praktik langsung. Materi dimulai dengan penjelasan konsep HTML, fungsi tag-tag utama seperti `<html>`, `<head>`, `<body>`, `<p>`, `<img>`, dan `<a>`, serta cara menyusun halaman web dasar menggunakan teks editor seperti Notepad++ atau Visual Studio Code.

Para siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung penyusunan halaman web statis di laptop mereka, sehingga mereka dapat memahami hubungan antara kode HTML dan tampilan yang dihasilkan di browser. Selain itu, siswa juga dikenalkan dengan prinsip dasar struktur dokumen web agar dapat membangun halaman yang rapi dan terstruktur.

Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat memperoleh gambaran awal mengenai cara kerja halaman web dan merasa lebih percaya diri untuk mempelajari pengembangan web di tahap selanjutnya. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membuka wawasan siswa terhadap peluang belajar dan berkarier di bidang teknologi informasi, khususnya dalam pengembangan konten berbasis web.

### 3.1.3 Pengabdian Diponegoro Tumpang



**Gambar 4.** Dokumentasi Pengabdian SMK Diponegoro

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pengajaran mengenai penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam kegiatan digital marketing. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari di SMK Diponegoro Tumpang, dengan fokus utama meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang konten visual yang menarik dan efektif untuk kebutuhan promosi dan pemasaran digital. Canva dipilih karena merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan sangat cocok untuk pelajar tingkat menengah.

Pada hari pertama, pelatihan difokuskan pada pengenalan dasar penggunaan Canva. Siswa diajarkan cara membuat desain menggunakan template yang tersedia, serta bagaimana menyesuaikan elemen desain sesuai dengan kebutuhan visual dan karakter merek tertentu. Materi disampaikan melalui pemaparan singkat dan langsung dilanjutkan dengan praktik individu maupun kelompok.

Pada hari kedua, pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan konsep dasar pemasaran digital, serta bagaimana desain visual dapat menjadi alat komunikasi yang kuat dalam strategi pemasaran. Peserta diajak memahami hubungan antara kualitas desain dengan efektivitas penyampaian pesan promosi melalui media sosial dan platform digital lainnya.

Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga memiliki pemahaman tentang pentingnya desain dalam strategi pemasaran modern. Keterampilan yang diperoleh dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, baik untuk mendukung kegiatan sekolah, membangun portofolio, maupun sebagai bekal untuk memasuki dunia usaha dan industri kreatif berbasis digital.

### **3.2 Hasil Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif yang nyata bagi para peserta, terutama dalam peningkatan keterampilan teknis di bidang desain grafis dan pemahaman dasar mengenai struktur halaman web. Para siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan, dan hasil akhir menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan alat desain seperti Canva dan Photoshop, serta dalam memahami dasar-dasar HTML. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di berbagai sekolah.

#### **3.2.1 Hasil Pengabdian di MA Nahdlatul Ulama Malang**

| No | Materi Pelatihan                            | Sebelum<br>Pelatihan<br>(%) | Sesudah<br>Pelatihan<br>(%) | Keterangan                                                                                                                                                 |
|----|---------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Membuat Banner                              | 50%                         | 87%                         | Peserta mengalami peningkatan yang signifikan dalam pembuatan banner, menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan ini.              |
| 2  | Membuat Poster                              | 65%                         | 86%                         | Pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat poster dengan persentase keberhasilan yang cukup tinggi.                                |
| 3  | Mengganti<br>Background Foto<br>(Canva)     | 40%                         | 87%                         | Keterampilan peserta dalam mengganti background foto menggunakan Canva meningkat drastis, menunjukkan efektivitas pelatihan dalam penggunaan aplikasi ini. |
| 4  | Mengganti<br>Background Foto<br>(Photoshop) | 35%                         | 88%                         | Peserta mengalami peningkatan yang sangat signifikan dalam mengganti background foto di Photoshop, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat berhasil.   |

**Tabel 1.** Tabel Capaian Siswa MA Nahdlatul Ulama



Pelatihan desain grafis di MA Nahdlatul Ulama Malang memberikan dampak signifikan terhadap penguasaan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva dan Photoshop. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa belum familiar dengan prinsip desain grafis dan penggunaan perangkat lunak desain. Setelah mengikuti lima sesi pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan yang jelas dalam membuat materi visual seperti poster, banner, dan mengganti background.

### 3.2.2 Hasil Pengabdian SMKN 1 Malang

| No | Materi Pelatihan                    | Sebelum Pelatihan (%) | Sesudah Pelatihan (%) | Keterangan                                                                                                  |
|----|-------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Mengenal Tag Dasar HTML             | 30%                   | 80%                   | Peserta memahami fungsi tag seperti <p>, <img>, dan <a>                                                     |
| 2  | Menyusun Struktur Halaman Web       | 25%                   | 78%                   | Peserta mampu membuat halaman dengan susunan konten yang rapi dan logis                                     |
| 3  | Menggunakan Teks Editor             | 20%                   | 80%                   | Peserta terbiasa menggunakan Notepad++ atau VS Code untuk menulis HTML                                      |
| 4  | Mengatur Tata Letak dan Warna Dasar | 22%                   | 75%                   | Peserta mulai memahami cara mengatur posisi elemen, menambahkan warna, dan gaya sederhana untuk halaman web |

**Tabel 2.** Tabel Capaian Siswa SMKN 1 Malang

Pelatihan HTML dasar di SMKN 1 Malang berhasil memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai struktur dan elemen dasar

halaman web. Meskipun sebagian besar peserta belum pernah mempelajari HTML sebelumnya, mereka mampu membuat halaman sederhana yang terdiri dari teks, gambar, tata letak dan warna.

### 3.2.3 Hasil Pengabdian di SMK Diponegoro Tumpang

| No | Materi Pelatihan                        | Sebelum Pelatihan (%) | Sesudah Pelatihan (%) | Keterangan                                                                                                                                    |
|----|-----------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Mengenal Aplikasi Canva                 | 30%                   | 80%                   | Pelatihan berhasil membuat peserta lebih familiar dengan Canva, menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam penguasaan aplikasi ini. |
| 2  | Kemampuan Membuat Poster                | 25%                   | 78%                   | Peserta mengalami peningkatan keterampilan yang luar biasa dalam pembuatan poster, dari 10% menjadi 90%, menunjukkan keberhasilan pelatihan.  |
| 3  | Penggunaan Media Sosial untuk Pemasaran | 20%                   | 80%                   | Pelatihan berhasil membekali peserta dengan kemampuan menggunakan media sosial untuk pemasaran, dengan peningkatan yang sangat signifikan.    |

**Tabel 3.** Tabel Capaian Siswa SMK Diponegoro

Pelatihan di SMK Diponegoro Tumpang fokus pada penggunaan Canva untuk mendukung digital marketing. Para peserta tidak hanya belajar teknis desain, tetapi juga memahami bagaimana desain visual digunakan untuk strategi pemasaran. Pelatihan selama dua hari berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat materi promosi yang menarik dan efektif.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Pelaksanaan program pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan Photoshop, serta pengenalan HTML dasar di beberapa SMK/SMA di Malang telah memberikan dampak positif yang nyata bagi para siswa. Melalui kegiatan ini, peserta berhasil mengembangkan keterampilan praktis di bidang desain visual dan memahami dasar-dasar pembuatan halaman web, yang relevan dengan tuntutan era digital saat ini.

Dalam pelatihan desain grafis, peserta memperoleh kemampuan mulai dari tingkat dasar hingga menengah dalam membuat materi visual seperti poster, banner, dan konten media sosial yang menarik dan komunikatif. Rata-rata peningkatan keterampilan peserta dari sebelum ke sesudah pelatihan mencapai dari 47,5% menjadi 87%. Sementara dalam pelatihan HTML, siswa mampu memahami struktur dasar halaman web dan menyusun elemen-elemen seperti teks, gambar, serta pemberian warna dan tata letak sederhana, dengan peningkatan keterampilan dari 24,25% menjadi 78,25%.

Selain itu, pada pelatihan penggunaan Canva untuk pemasaran digital, siswa mengalami peningkatan signifikan dari 25% menjadi 79,33%, menunjukkan keberhasilan dalam membekali peserta dengan kemampuan mengelola media visual untuk kebutuhan promosi dan branding digital.

Selama proses pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengikuti materi meskipun sebagian besar belum memiliki pengalaman sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik sangat efektif dalam menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan penguasaan keterampilan teknis secara cepat dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat dari sisi peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga

mendorong peserta untuk lebih percaya diri, kreatif, dan terbuka terhadap peluang karier di bidang desain dan teknologi informasi. Keterampilan yang diperoleh juga diharapkan dapat diterapkan dalam kegiatan akademik, wirausaha, maupun dalam pengembangan diri secara berkelanjutan.

Dengan hasil yang diperoleh, pelatihan ini dapat dijadikan sebagai contoh program pengabdian yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang siap bersaing di era digital.

#### **4.2 Saran**

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas program pengabdian di masa mendatang. Salah satunya adalah durasi pelatihan yang masih terbatas. Dengan waktu yang lebih panjang, peserta akan memiliki kesempatan lebih untuk memahami materi secara mendalam dan memperkuat keterampilan, baik dalam desain grafis maupun HTML dasar.

Selain itu, penyediaan fasilitas yang memadai juga sangat penting. Beberapa peserta mengalami kendala teknis seperti keterbatasan perangkat komputer dan akses internet yang kurang stabil. Fasilitas yang memadai akan menunjang kelancaran pelatihan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendampingan setelah pelatihan juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Meskipun peserta telah memperoleh pemahaman dasar, mereka tetap memerlukan bimbingan lanjutan agar tidak kesulitan dalam penerapan. Sesi konsultasi, baik secara daring maupun luring, akan sangat bermanfaat untuk memperkuat hasil pelatihan.

Untuk meningkatkan relevansi pelatihan, disarankan menjalin kerja sama dengan praktisi atau pelaku industri di bidang desain dan teknologi web. Hal ini dapat memberikan wawasan nyata kepada peserta serta

membekali mereka dengan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Sertifikat Pemateri Pengabdian MA Nahdlatul Ulama 1



## Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian SMK DiPonegoro

 **Yayasan Diponegoro Tumpang**  
**SMK DIPONEGORO TUMPANG**  
NSS : 322031824002 NPSN : 20568697  
SMK PUSAT KEUNGGULAN  
Teknik Komputer Jaringan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor Perhotelan  
Multimedia / DKV Asisten Keperawatan  
Jalan Tunggal Ametung No. 22 Tumpang, Kabupaten Malang, ☎ 0341-788252, ✉ semkadip@yahoo.co.id  
TERAKREDITASI "A"

Nomor: 037/104.26/SMKD/C/2023  
Lamp. :-  
Hal : **Balasan Izin Penelitian**

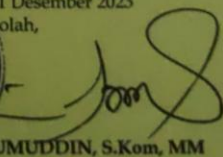
Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Komputer  
STMIK PPKIA Pradnya Paramita  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*  
Dengan hormat, sehubungan dengan Permohonan Pengajuan Penelitian yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IHYA ULUMUDDIN, S.Kom, MM  
Jabatan : Kepala SMK Diponegoro Tumpang  
Menerangkan bahwa ,  
Nama : Refin Dhani Eka Purnama  
NIM : 21.51.0003  
Program Studi : SI-Sistem Informasi  
Kampus : STMIK PPKIA Pradnya Paramita

Telah kami setuju melaksanakan penelitian di SMK Diponegoro Tumpang 28 November s.d 1 Desember 2023 dengan judul "Digital Advertising"

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Tumpang, 1 Desember 2023  
Kepala Sekolah,  
  
  
IHYA ULUMUDDIN, S.Kom, MM



### Lampiran 3. PPT SMKN 1 Malang



www.stimata.ac.id

## Pemrograman Web

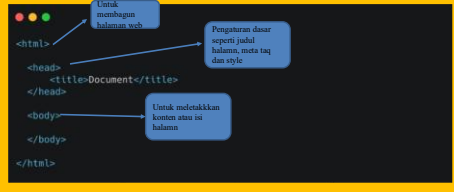
- oIrin Ahastari
- oMarcellina Agatha
- oRefin Dhani Eka Purnama
- oVidya Meidita

More Information  
STIMATA MALANG  
Jl. LA. Sutopo 249 A, Blimbing, Malang, East Java  
Telp: (0341) 412 699



www.stimata.ac.id

## Struktur HTML



```
<html>
<head>
  <title>Document</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Untuk membagi halaman web

Pengaturan dasar seperti judul, header, meta tag dan style

Untuk menentukan konten atau isi halaman

MORE INFORMATION  
STIMATA PRADNYA PARAMITA  
Jl. LA. Sutopo 249 A, Blimbing, East Java  
Telp: (0341) 412 699



www.stimata.ac.id

Tulis baris kode di bawah, lalu simpan dalam file index.html.



```
<html>
<head>
  <title>Hello World</title>
</head>
<body>
  Hello World
</body>
</html>
```

MORE INFORMATION  
STIMATA PRADNYA PARAMITA  
Jl. LA. Sutopo 249 A, Blimbing, East Java  
Telp: (0341) 412 699



www.stimata.ac.id

## Contoh penggunaan tag heading



```
<html>
<head>
  <title>Head Long</title>
</head>
<body>
  <h1>Hello World</h1>
  <h2>Hello World</h2>
  <h3>Hello World</h3>
  <h4>Hello World</h4>
  <h5>Hello World</h5>
  <h6>Hello World</h6>
</body>
</html>
```

MORE INFORMATION  
STIMATA PRADNYA PARAMITA  
Jl. LA. Sutopo 249 A, Blimbing, East Java  
Telp: (0341) 412 699