

# PELATIHAN DESAIN WEB UNTUK MENAMBAH PENGETAHUAN SISWA MADRASAH TSANAWIYAH AL-MUKHLIS DESA JATISARI KABUPATEN BANDUNG

*Web Design Training to Enhance the Knowledge of Students  
Madrasah Tsanawiyah Al-Mukhlis Jatisari Village Bandung  
Regency*

**Tati Ernawati**

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia  
e-mail: [tatiernawati@poltektedc.ac.id](mailto:tatiernawati@poltektedc.ac.id)

**Nia Ekawati**

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia  
e-mail: [niaekawati@poltektedc.ac.id](mailto:niaekawati@poltektedc.ac.id)

**Rachmat Iskandar**

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia  
e-mail: [rachmat@poltektedc.ac.id](mailto:rachmat@poltektedc.ac.id)

**Shandy Tresnawati**

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia  
e-mail: [shandy.tresnawati@poltektedc.ac.id](mailto:shandy.tresnawati@poltektedc.ac.id)

**Reni Raafidiani**

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia  
e-mail: [reniraaf@poltektedc.ac.id](mailto:reniraaf@poltektedc.ac.id)

**Ali Ihsan Kamil**

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia  
e-mail: [alihsankamil@gmail.com](mailto:alihsankamil@gmail.com)

**Abstract**

*The PkM activity aims to provide theoretical and practical training about web design that participants know and understand web design used Bootstrap. It is expected that this training will help students understand the web design concept. Partner is Pondok Pesantren Al-Mukhlis Desa Jatisari Kabupaten Bandung. The method used in PkM activities is training accompanied by demonstrations to increase the skills of participants related to web design material. PkM activities for junior high school participants have been realized in the form of training on Tuesday, August 31 2024. This PkM activity shows that students have acquired basic knowledge of web design. The students' active participation during the training indicates a positive response to the training material.*

**Keywords**—Web, Design, Bootstrap, Training

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap teknologi informasi, contohnya adalah keberadaan *website* sebagai alat yang telah banyak digunakan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi. *Website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terkait dan dapat diakses melalui internet (Izzah, 2020). Suatu dokumen yang mengandung berbagai data digital disebut *web*. Halaman *web* mengandung informasi seperti teks, gambar, video, atau animasi, dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti bisnis, pendidikan, dan hiburan (Anamisa & Mufarroha, 2022).

*Framework* yang digunakan untuk membuat *web* supaya dinamis salah satunya adalah bootstrap. Bootstrap adalah *framework* yang digunakan untuk membuat desain *web* responsif. Artinya, tampilan *web* yang dibuat menggunakan bootstrap akan beradaptasi dengan ukuran lapisan dan *browser* yang digunakan pada perangkat *mobile*, desktop, dan tablet (Alatas, 2020). Bootstrap merupakan *framework* pengembangan *web* yang berbasis HTML, CSS, dan JavaScript yang dimaksudkan untuk mempercepat proses pembuatan sistem informasi atau aplikasi berbasis *web* (Faradilla, 2022). Kelebihan bootstrap adalah *programer* hanya perlu menghubungkan semua class Bootstrap ke tag HTML (Lett, 2018).

Hasil observasi telah dilakukan oleh tim pengabdian ke Pondok Pesantren Al-Mukhlis yang berlokasi di Kampung Panyaungan RT 01 RW 01 Desa Nagrak Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung para peserta didik tingkat Tsanawiyah belum pernah memperoleh materi tentang *web*. Mengacu kepada hal tersebut maka tim pengabdian melakukan wawancara kepada tim pengajar beserta peserta didik dengan mengusulkan mengadakan pelatihan cara mendesain *web* sederhana dengan memanfaatkan fitur Bootstrap.

Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah memberikan pelatihan yang mencakup teori dan praktik membuat desain *web* dengan memanfaatkan *framework* bootstrap, diharapkan bahwa pelatihan ini akan memberikan pengetahuan dan membantu para peserta memahami konsep pemrograman dasar desain *web*. Teknis dari kegiatan pelatihan adalah dengan menyampaikan materi yang akan didemonstrasikan dan dipraktekkan secara langsung pada laptop peserta. Pertanyaan atau kuis tentang teori atau praktikum digunakan untuk melakukan evaluasi sejauh mana pemahaman para peserta pelatihan.

Kajian PkM tentang pembuatan *web* sudah dilakukan oleh Izzah yaitu dengan mengadakan pelatihan pembuatan *website* sekolah menggunakan domain *mysch.id* bagi tenaga pendidik TPA Al-Azhar. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan para peserta dalam membuat *website* (Izzah, 2020). Kajian lain dilakukan oleh Sutrisno dkk, membuat *website* dengan memanfaatkan *wix*, hasil pelatihan mengindikasikan bahwa para peserta memiliki kemampuan dan kreativitas membuat *website* dengan baik (Sutrisno dkk, 2022).

## 2. METODE

Kegiatan PkM ini menggunakan metode pelatihan dan demonstrasi/praktikum untuk memberikan pengetahuan peserta dalam pembuatan desain *web*. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan dan kegunaan *website*, pengenalan dan implementasi bootstrap 5, struktur data HTML dan praktikum membuat *website*. Pondok Pesantren Al-Mukhlis yang berlokasi di Kampung Panyaungan RT 01 RW 01 Desa Nagrak Kecamatan Cangkuang

Kabupaten Bandung merupakan mitra dari kegiatan PkM. Terdapat 33 peserta yang terdiri 18 siswa dan 15 siswi. Tim pengabdian melibatkan mahasiswa BEM dan para dosen Politeknik TEDC Bandung sebagai narasumber dan pendamping dari program studi teknik informatika, teknik komputer dan teknik sipil. Tabel 1 menunjukkan jadwal kegiatan pelaksanaan.

**Tabel 1.** Agenda Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Pemberangkatan	06.30-08.30	<i>Briefing</i> persiapan berangkat dan berdoa
2.	Persiapan prasarana di tempat pelatihan	08.30-09.00	Menyiapkan perangkat dan dokumen (presensi)
3.	Penyampaian materi pelatihan, evaluasi	09.00-11.00	Kegiatan pelatihan
4.	Dokumentasi kegiatan	11.00 -11.15	Semua peserta dan tim pengabdian
5.	Penutupan	11.15-11.30	Ucapan terima kasih kepada para peserta

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Kegiatan PkM diberikan kepada para peserta dalam bentuk pelatihan tatap muka, demonstrasi dan praktikum di aula pondok pesantren Al-Mukhlis sebanyak satu kali pertemuan pada hari Selasa, 13 Agustus 2024, pukul 09.00 hingga 11.00 WIB. Indikator keberhasilan berdasarkan hasil evaluasi tim pengabdian dari aspek pengetahuan adalah bahwa siswa/i mampu memahami cara mendesain *web* sederhana dan dapat menjawab soal-soal kuis dengan benar dan tepat. Dikarenakan perangkat laptop yang terbatas (4 perangkat), maka materi pelatihan pembuatan desain *web* lebih banyak diberikan secara langsung melalui demonstrasi dari narasumber yang langsung dipraktikkan oleh para peserta. Para peserta dibagi kedalam 4 kelompok, 2 kelompok siswa (9 peserta per kelompok) dan 2 kelompok siswi (8 dan 7 peserta per kelompok).

Pembagian kelompok dalam praktikum memberikan keuntungan seperti dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam tim, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama. Praktikum ini juga membantu siswa belajar lebih banyak melalui diskusi dan pemikiran kritis bersama (Sangkota dkk, 2024).

#### Pembahasan

Kegiatan PkM dilakukan melalui metode pelatihan dalam bentuk demonstrasi dan praktikum, diperlukan persiapan baik sebelum maupun setelah kegiatan.

##### 1. Sebelum kegiatan

Kegiatan untuk mempersiapkan meliputi pertemuan seluruh tim membahas *round down* acara kegiatan, teknis kegiatan, pendanaan dan materi yang akan disampaikan. Gambar 1 merupakan kegiatan pertemuan tim pengabdian pada tanggal 06 Agustus 2024 di ruang rapat Politeknik TEDC yang terdiri dari para dosen dan mahasiswa dan BEM sebelum kegiatan dilaksanakan.



**Gambar 1.** Pertemuan Persiapan Kegiatan PkM

## 2. Persiapan pada saat pelaksanaan

Kegiatan dilakukan sesuai dengan rencana yang disepakati pihak pondok pesantren Al-Mukhlis dengan tim pengabdikan untuk menghindari bentrok dengan jadwal pembelajaran yang sudah berjalan. Tim pengabdikan melakukan pengecekan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan.

Gambar 2 sampai dengan 4 merupakan dokumentasi hasil kegiatan pelatihan. Gambar 2 merupakan kegiatan penyampaian materi yang diselingi beberapa pertanyaan kuis kepada para peserta. Gambar 3 praktikum pembuatan desain *web* sederhana yang dikelompokkan menjadi 4 grup, masing-masing grup didampingi oleh 1 orang mahasiswa.

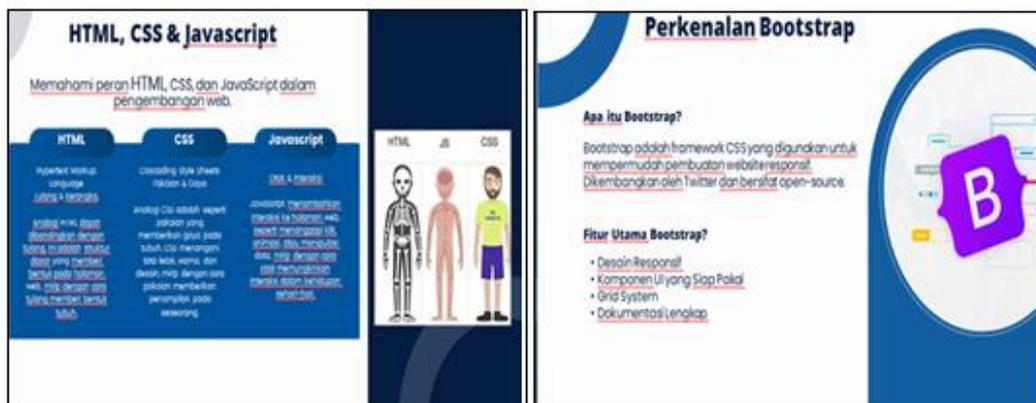


**Gambar 2.** Penyampaian Materi Desain Web



**Gambar 3.** Kegiatan Praktikum Desain Web

Gambar 4 adalah materi desain web dalam format presentasi yang disampaikan kepada para peserta terdiri dari materi dasar membuat desain web dan pengenalan bootstrap.



**Gambar 4.** Materi Desain Web

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan hasil dari kegiatan pengabdian ini:

- a. Kegiatan PkM ini menunjukkan bahwa siswa telah memperoleh pengetahuan dasar desain web. Keaktifan siswa selama pelatihan menunjukkan respons positif siswa terhadap materi pelatihan.
- b. Bagi pondok pesantren Al-Mukhlis sebagai mitra, manfaat dari kegiatan PkM adalah peningkatan kompetensi siswa dan tantangan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan mereka sehingga dapat mempertimbangkan untuk mengadakan kegiatan pelatihan diluar jam pelajaran secara berkelanjutan.

## 5. SARAN

Materi dasar desain web dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan fitur tambahan selain bootstrap seperti Tailwind CSS, Bulma atau Pure CSS. Sehingga banyak pilihan fitur alternatif dalam mendesain web dan dapat memilih membandingkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing fitur tersebut

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan tim penulis kepada UPPM, BEM dan Program Studi Teknik Informatika, Teknik Komputer dan Teknik Sipil Politeknik TEDC Bandung yang telah memberikan dukungan pada kegiatan PKM. Ucapan terima kasih disampaikan juga kepada Pimpinan Pondok Pesantren al-Mukhlis dan Kepala Desa Jatisari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, H. (2020). Penerapan Framework Bootstrap pada Sistem Informasi. *Journal of Embedded System Security and Intelligent System*, Vol.01, No.1, pp.18–24.
- Anamisa, D. R., & Mufarroha, F. A. (2022). *Dasar Pemrograman Web Teori dan Implementasi: HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, Codelgniter*. Malang: Media Nusa Creative
- Faradilla. (2022). *Apa Itu Bootstrap? Pengertian, Fungsi, dan Kelebihannya*. Tersedia: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-Bootstrap#:~:text=Bootstrap%20adalah%20framework%20front%DEnd,CSS%2C%20dan%20JavaScript%20secara%20manual>. Akses 20 Oktober 2024.
- Izzah, N. (2020). Pelatihan Membuat dan Mengelola Website Sekolah. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*. Vol.01, No.02, pp. 247-256.
- Lett, J. (2018). *Bootstrap 4 Quick Start: A Beginner's Guide to Building Responsive Layouts with Bootstrap 4*. Olathe: Bootstrap Creative.
- Sangkota, V.D.A., Kurniawati, E., Najmah, Munandar, H., Thayan., dan Irfah, A. (2024). Praktikum Berbasis Fun Chemistry untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pagimana. *Jurnal pengabdian kepada Masyarakat Damhil*. Vol. 3.,No. 1, pp. 25-31.
- Sutrisno, Irawati, O., Istiqomah, I., dan Jupron. (2022). Pelatihan Pembuatan Website dengan WIX pada Siswa SMK Informatika Ciputat. *Jurnal Keuangan Umum dan Akuntansi Terapan (KUAT)*. Vol. 4, No. 1, pp. 51-56