



Pengenalan Pembuatan *Website* Untuk Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Elektro

M. Afdhaluddin¹, Sri Porwani², Yike Diana Putri³, Uci Suriani⁴, Deddy Hendarwan⁵

^{1,2,3,4,5}Politeknik Darussalam

afdhal18@alumni.mdp.ac.id¹, porwani@gmail.com², yike.dianaputri@gmail.com³,
uci.suryani1@gmail.com⁴, dehenewjour@gmail.com⁵

ARTICLE INFO

Keywords:

Website, Creating a Website, Using a Website, Introducing a Website

Abstract

A website is a collection of information consisting of web pages that are connected to each other provided by individuals, groups or organizations and can be used at any time using a mobile device or computer. This community service activity introducing website creation aims to open students' minds to the wide range of benefits that can be used from websites and the various impacts that can be taken.

Kata Kunci:

Website, Pembuatan Website, Pemanfaatan Website, Pengenalan Website

Abstrak

*Website merupakan kumpulan informasi yang terdiri dari halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau pun organisasi dan dapat digunakan kapan saja menggunakan perangkat *handphone* ataupun computer. Kegiatan pengabdian masyarakat pengenalan pembuatan *website* ini bertujuan untuk membuka pikiran mahasiswa betapa luasnya manfaat yang dapat digunakan dari *website* dan berbagai dampak yang dapat diambil.*

Corresponding Author : afdhal18@alumni.mdp.ac.id

Accepted Journal : 21 November 2023

Reviewed Journal : 22 November 2023

Published Journal : 23 November 2023

1. PENDAHULUAN

Perkembangan selalu ada baik di sektor industri, kesehatan, teknologi dan lain lain, khususnya teknologi saat ini sudah berkembang dengan sangat pesat, banyak pemanfaatan teknologi yang mendukung pekerjaan seseorang ataupun organisasi, baik itu untuk pembuatan laporan, informasi terkini, efisiensi dan praktis waktu.

Salah satu teknologi yang ada dan banyak digunakan saat ini adalah *website*. *Website* merupakan salah satu media yang menyediakan berbagai informasi. Situs *web* atau *website* merupakan kumpulan informasi yang terdiri dari halaman *web* berisikan teks, gambar, suara maupun video yang saling terhubung satu sama lain. *Website* dapat dikembangkan secara perorangan, kelompok, atau pun organisasi. Situs *web* yang baik menampilkan visual yang menarik dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rochmawati, 2019).

Website juga dapat digunakan untuk menunjang berbagai keperluan dalam bidang Pendidikan. Karena itulah banyak Lembaga Pendidikan yang memiliki media layanan berupa *website* untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa yang ingin mencari tahu antara lain nilai *Online*, kuliah *Online* materi ataupun pengisian KRS dan lain lainnya (Abas, 2021).

Selain bidang Pendidikan, *Website* adalah salah satu media promosi terpopuler saat ini. *Website* memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tak terbatas (Putu dkk., 2021).

Jika tidak menggunakan unsur teknologi informasi maka usaha tersebut dapat dikatakan sebagai UKM (Usaha Kecil dan Menengah) (Baskoro, 2013). Dengan memanfaatkan teknologi internet di zaman yang serba digital, *startup* dituntut untuk siap memasuki pasar bebas dalam internet yang mampu menjangkau seluruh konsumen dalam memperluas pangsa pasar dengan melakukan ekspansi pasar secara besar-besaran (Merni Patulak dkk., 2021).

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *website* adalah salah satu perkembangan di bidang teknologi yang mendukung dan membantu berbagai pengguna baik perorang atau pun kelompok.

Pembuatan *website* tidak lagi terbatas hanya bagi kalangan profesional IT, melainkan menjadi kompetensi dasar yang dapat memberdayakan setiap individu untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan mengembangkan potensi mereka secara *online*. Oleh karena itu, pengenalan konsep pembuatan *website* menjadi suatu kebutuhan yang mendesak di lingkungan perguruan tinggi, agar mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi ini sebagai sarana pengembangan diri dan kontribusi positif bagi masyarakat.

Website saat ini dapat diakses melalui beberapa perangkat baik dengan komputer, laptop dan *mobile phone* yang bisa diakses kapan saja. Hal ini memungkinkan pengguna mengakses berbagai informasi tanpa Batasan waktu dan tempat. Selama pengguna tersebut memiliki akses internet dan perangkat *device* seperti *computer*, *smartphone* dan laptop (Aditya Kurnia Romadhony, 2019).

Hampir semua Mahasiswa kini mempunyai perangkat keras seperti komputer, laptop, *notebook* dan *smartphone*. Mereka biasa mengakses situs *website* diperangkat tersebut untuk mencari informasi ataupun untuk mendukung pembelajaran mereka.

Pengenalan pembuatan *website* ini diharapkan mahasiswa di jurusan Teknik elektro Politeknik Negeri Sriwijaya dapat mengetahui cara-cara pembuatan *website*, kegunaan *website* secara positif dan menjaga dari kegunaan *website* secara negatif. Kegiatan pengenalan pembuatan *website* untuk mahasiswa bukan hanya tentang penguasaan teknis semata, tetapi juga mengenai bagaimana teknologi dapat menjadi alat untuk memberdayakan masyarakat. Melalui pemahaman ini, diharapkan mahasiswa dapat memberikan kontribusi positif dengan memberikan edukasi dan dukungan kepada masyarakat dalam memanfaatkan potensi internet secara optimal.

Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan praktis dalam pembuatan *website*, tetapi juga memahami dampak positif teknologi ini dalam konteks sosial, ekonomi, dan budaya. Kesadaran ini menjadi landasan bagi mahasiswa untuk tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mempertimbangkan implikasi etika dan sosial dari penerapan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya peluang untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai wujud kontribusi perguruan tinggi dalam menghadirkan mahasiswa yang siap menghadapi tantangan masa depan secara dari berbagai aspek.

Oleh karena itu dilakukan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "PENGENALAN PEMBUATAN WEBSITE UNTUK MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN ELEKTRO" agar mahasiswa tersebut dapat menambah skill ataupun untuk pemanfaatan pendukung mereka baik nanti di bidang pekerjaan mereka nanti.

2. METODE

Pengabdian ini dilaksanakan dengan cara melakukan penyuluhan kepada mahasiswa secara langsung. Langkah pengenalan yang dilaksanakan yaitu dengan cara melakukan sosialisasi penggunaan *website* yang baik dan bijak, serta pengenalan pembuatan *website* secara langsung. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Melakukan sosialisasi kepada mahasiswa.
2. Penyampaian materi Pengenalan Pembuatan *Website* untuk Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Elektro Palembang.
3. Penyampaian langkah-langkah dari pembuatan *website* secara langsung.
4. *Instalasi app* yang dibutuhkan untuk menjalankan *website* tersebut.
5. Sesi tanya jawab terkait dengan penggunaan *website* yang bermanfaat bagi mahasiswa dan mahasiswa juga dapat menyampaikan idenya.



Gambar 1. Metode alur PKM

Pada tahap awal kegiatan pengabdian masyarakat, dilakukan kunjungan ke lapangan dengan bertemu dekan fakultas Teknik Politeknik Negeri Sriwijaya, kaprodi Teknik Elektro, dan beberapa dosen, disertai surat tugas resmi. Diskusi intens dilakukan untuk mendapatkan izin resmi dari pihak politeknik. Setelah izin diperoleh, tahap investigasi awal dilakukan melalui wawancara dengan mahasiswa. Tujuan wawancara adalah untuk menggali kebutuhan dan harapan mahasiswa terkait penggunaan *website* serta mengeksplorasi masalah yang mungkin muncul.

Hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa memperkuat data bahwa mahasiswa sangat tertarik dengan pengenalan dan pembuatan *website*, melihat potensi manfaat yang dapat diperoleh. Tahap selanjutnya melibatkan penyusunan materi yang akan disampaikan kepada mahasiswa Teknik Elektro di Politeknik Negeri Sriwijaya, dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti waktu, durasi pelaksanaan, peserta, dan substansi materi agar kegiatan ini dapat memberikan dampak yang maksimal. Adapun urutan materi yang disampaikan ke mahasiswa sebagai berikut:

1. Pengenalan apa itu *website*. Dijelaskan bahwa *website* merupakan kumpulan informasi dengan halaman saling terhubung, disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi. Fokus pada visual menarik dan fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pemahaman awal ini menjadi dasar bagi mahasiswa untuk lebih lanjut memahami aspek-aspek lebih mendalam dalam pembuatan dan pengelolaan *website*.
2. Pengenalan *app* apa saja yang dibutuhkan untuk membuat *website*. Ada beberapa hal yang perlu disiapkan sebelum melakukan pembuatan *website* salah satunya yaitu *text coding editor* untuk membuat *coding* yang akan dibuat. Dalam pelatihan ini mahasiswa menggunakan *notepad ++* dan menggunakan bahasa *HTML*, *PHP* dan *CSS*. Lalu setelah mereka melakukan *text editing coding* lalu dibuatlah sebuah *database* dengan menggunakan *local databse XAMPP MYSQL*.
3. Pembuatan halaman sederhana *website*. Setelah mahasiswa melakukan persiapan *instalasi app* yang dibutuhkan. Mahasiswa melakukan pelatihan pembuatan halaman *website* sederhana.
4. Cara menggunakan *website* dengan secara positif. Selanjutnya, dalam rangka memberikan pemahaman yang lebih mendalam, mahasiswa diberikan pelatihan tentang cara menggunakan *website* secara positif. Mereka mendapatkan arahan dan pembekalan terkait penggunaan teknologi ini dengan tepat. Mengingat perkembangan teknologi saat ini, penting untuk menyadari potensi penyalahgunaan, seperti penipuan yang dapat merugikan pihak lain. Mahasiswa juga diberikan informasi terkait langkah-langkah yang harus diambil jika mengalami serangan *hacker*, serta strategi untuk menghindari serangan dan penipuan melalui *website*. Hal ini bertujuan untuk memberdayakan mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam navigasi *online* yang aman dan bertanggung jawab.

Tabel 1. Rincian agenda

No	Kegiatan	Indikator keberhasilan
1.	Sosialisasi pengenalan <i>website</i>	Mahasiswa dapat memahami definisi dari <i>website</i> itu.
2.	<i>Instalasi app</i> yang digunakan	Mahasiswa dapat mengetahui cara install aplikasi yang dibutuhkan dalam pembuatan <i>website</i> dan beberapa aplikasi tambahan yang diperlukan selama pembuatan <i>website</i> .
3.	Pembuatan halaman sederhana <i>website</i>	Mahasiswa dapat membuat suatu tampilan <i>website</i> sederhana.
4.	Cara menghadapi beberapa ancaman <i>hacker</i> dan penipuan dari <i>website</i>	Mahasiswa dapat membentengi diri mereka dalam menghadapi beberapa kasus penipuan yang dilakukan baik dengan cara mengirimkan link ataupun scam yang dilakukan oleh para penipu
5.	Diskusi dan tanya jawab agar mahasiswa lebih memahami isi dari materi dan pelatihan.	Mahasiswa diharapkan lebih memahami isi materi dan pelatihan yang telah dilakukan setelah dilakukannya sesi tanya jawab mengenai <i>website</i> .

Sumber: Data Primer, 2023

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyuluhan di Politeknik Negeri Sriwijaya, terutama pada Jurusan Teknik Elektro, mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai kegunaan *website*. Mereka dapat memahami dampak positif dan negatif penggunaan *website* dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan menyaring informasi dari *website*, membedakan mana yang baik dan buruk, juga menjadi bagian dari penguatan pemahaman mahasiswa terhadap media *online*. Selain itu, pengenalan pembuatan *website* memberikan peluang kepada mahasiswa untuk

meningkatkan nilai diri dan menambah keterampilan. *Website* bukan hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai saluran informasi dan kreativitas dalam menciptakan konten ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat secara luas. Ini menunjukkan bahwa pemahaman teknologi internet melalui pengenalan pembuatan *website* diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan mahasiswa Teknik Elektro di Politeknik Negeri Sriwijaya. Berikut penjabaran dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dibagi menjadi beberapa bagian.

1. Pemberian materi

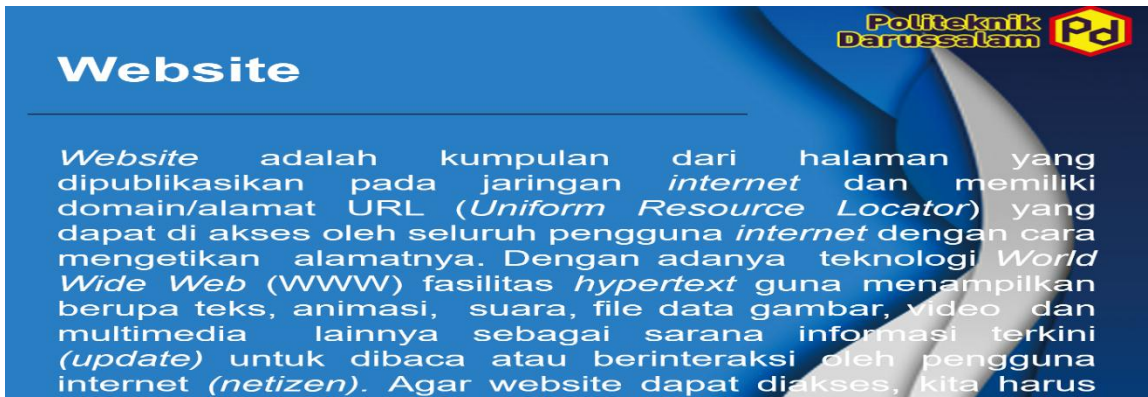
Pada bagian ini pemateri memberikan penyuluhan dan materi yang berkaitan dengan berbagai hal pemanfaatan sosial media. Aktivitas ini dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



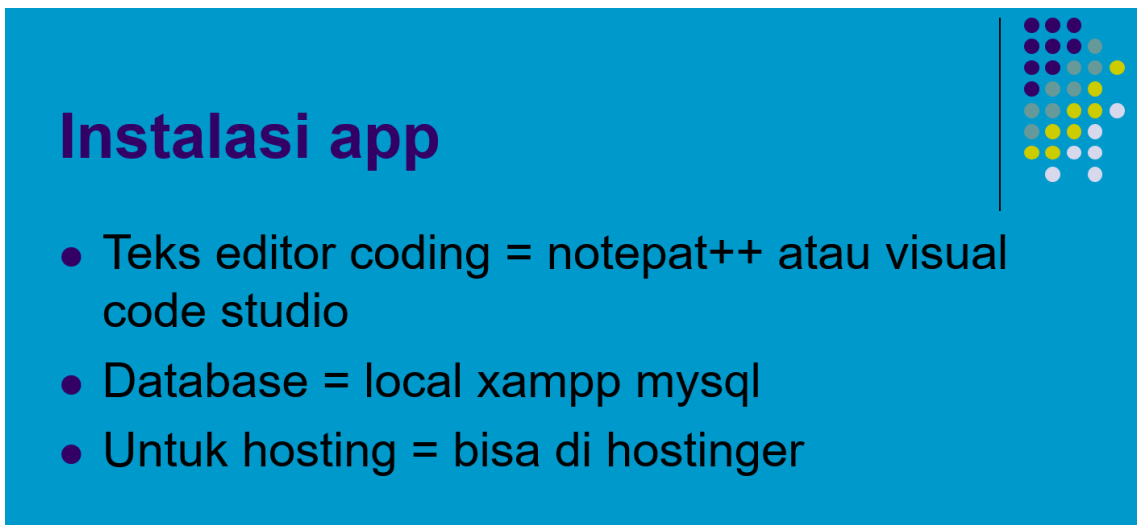
Gambar 2. Pemateri menjelaskan apa itu *website*

2. Materi yang diberikan.

Dalam materi yang disampaikan kepada mahasiswa Jurusan Teknik Elektro di Politeknik Negeri Sriwijaya, pemateri menyajikan informasi yang komprehensif. Materi mencakup pengenalan konsep *website*, aplikasi yang diperlukan dalam pembuatan *website*, serta pedoman tentang jenis konten yang sebaiknya diposting. Pemateri juga menjelaskan cara menggunakan *website* dengan baik, memberikan kriteria untuk menilai informasi yang baik dan buruk *online*, serta menguraikan dampak positif dan negatif dari penggunaan *website*. Selanjutnya, mahasiswa diberikan contoh postingan yang bermanfaat sebagai ilustrasi praktis dari materi yang telah dipelajari. Materi ini memberikan landasan kuat bagi mahasiswa untuk memahami aspek-aspek penting dalam memanfaatkan dan mengelola *website* secara efektif dalam konteks teknik elektro. Gambaran visual dari slide materi dapat dilihat pada gambar 3 dan 4 di bawah ini.



Gambar 3. Pemanfaatan website



Gambar 4. Materi instalasi app

3. Langkah langkah pembuatan

Mahasiswa diminta untuk melakukan penginstalan aplikasi pendukung pembuatan *website* baik dari teks editor *coding* yang digunakan menggunakan seperti *notepad++*. Ini adalah beberapa contoh sederhana *coding* yang digunakan selama pelatihan.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <link rel="stylesheet" href="show.css">
5   <title>LOGIN SISTEM</title>
6 </head>
7 <body>
8   <section>
9     <div class="form-box">
10      <div class="form-value">
11        <form action="">
12          <h2>login</h2>
13          <div class="inputbox">
14            <ion-icon name="mail-outline"></ion-icon>
15            <input type="email" required>
16            <label for="">Email</label>
17          </div>
```

Gambar 5. Endcode

Pada Gambar 5 diatas merupakan baris kode pada *file login.html*, didalam terdapat tag html `<form>` yang berisikan *class "inputbox"* untuk meminta data *email* dan *password* sebagai *user*. Kemudian pada gambar 6 dibawah adalah tampilan hasil dari endcode pada gambar 5.



Gambar 6. Halaman *login* pelatihan PKM

4. Sesi tanya jawab dan diskusi.

Aktivitas selanjutnya para pemateri memberikan kesempatan kepada mahasiswa Teknik Elektro di Politeknik Negeri Sriwijaya untuk bertanya atau menyampaikan hal-hal yang belum dipahami. Gambar 7 di bawah ini menunjukkan momen tersebut, di mana interaksi antara pemateri dan mahasiswa terjalin, memastikan pemahaman yang optimal dan memberikan ruang bagi diskusi yang mendalam terkait materi yang telah disampaikan.



Gambar 7. Sesi tanya jawab dan diskusi

Setelah selesainya kegiatan pengabdian masyarakat, beberapa mahasiswa Teknik Elektro di Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang, bersama dengan staf dan dosen, melakukan sesi foto bersama sebagai tanda kesuksesan dan kebersamaan. Aktivitas ini terabadikan dalam gambar 8 dan 9 di bawah ini.



Gambar 8. Foto bersama (1)



Gambar 9. Foto bersama (2)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat untuk Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Elektro, dapat diambil beberapa kesimpulan yang sangat positif. Diantaranya :

1. Mahasiswa lebih memahami definisi *website*, menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dasar teknologi internet.
2. Mahasiswa mampu memahami berbagai aspek dalam pembuatan *website*, termasuk aplikasi dan rincian pembiayaan yang diperlukan.
3. Mahasiswa mampu untuk memahami perbedaan antara *website* resmi dan tidak resmi.
4. Mahasiswa menyadari risiko penipuan melalui *website*.
5. Mahasiswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah yang perlu diambil saat menghadapi penipuan *online*.

6. Kegiatan ini memberikan mahasiswa peluang untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan teknologi, sehingga mereka dapat mengikuti perkembangan zaman.

Dengan demikian, kegiatan pengenalan pembuatan *website* tidak hanya menciptakan lingkungan belajar produktif tetapi juga merangsang pertumbuhan dan kontribusi positif mahasiswa terhadap masyarakat. Keberhasilan kegiatan ini menegaskan bahwa pembelajaran praktis tentang teknologi internet adalah langkah penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tuntutan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, W. (2021). Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). *Publikasi Ilmiah Unwahas*, 1–6. https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/viewFile/759/871
- Aditya Kurnia Romadhony. (2019). *Sistem Pemesanan Roti...*, Aditya Kurnia Romadhony, Fakultas Teknik dan Sains UMP, 2019. 1–4.
- Arifin, R. W. (2016). Website Sebagai Media Promosi Untuk Memasarkan Produk Industri Kreatif. *Information Management for Educators and Professionals*, 1(1), 77–85. <http://silontong.com/2014/06/16/pengertian-dan-15-jenis-ekonomi-kreatif-di-indonesia/>
- Baskoro, P. P. (2013). Analisis Penetapan Tingkat Marjin Akad Pembiayaan Murabahah: Studi Kasus pada Baitul Maal wa Tamwil Ahmad Yani Malang Baskoro Perdana Putra.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812(2019), 181–187. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Kemendikbudristek. (2021). Kebijakan Kurikulum untuk Membantu Pemulihan Pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, November. <https://drive.google.com/file/d/1r2vwr6eB9-9pRxc6y04d0oqai62CiEYf/view>
- Merni Patulak, I., Teknologi Pertanian, J., & Pertanian Negeri Samarinda, P. (2021). Peluang Bisnis Tanaman Hias Aglonema di Samarinda Melalui Komunikasi Digital Aglonema Ornamental Plants Business Opportunity in Samarinda Through Digital Communication. 17(01).
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Fisika Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 455–467. <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Putu, I., Permana, H., Ni, D., Ayu, K., & Pratiwi, N. (2021). Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pemasaran Bisnis Kuliner pada Komunitas Online @deliciousbali. Dalam *JUST-BEST: Journal of Sustainable Business and Management* (Vol. 1, Issue 1). doi. <https://globalresearcher.net/index.php/justbest/index>
- Rochmawati, I. (2019). ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7, 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt/v7i2/1459>