

Pelatihan Desain Web Dalam Mengembangkan Kreativitas Bidang Multimedia Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Marini^{1*}, Jeanvi²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Babel

Email: arinimarini44@atmaluhur.ac.id ^{1*}

Abstrak

Desain web adalah desain visual yang diterapkan kepada media digital yaitu web design untuk mengembangkan dan styling informasi diinternet untuk menyediakan fitur konsumen dan memberikan kualitas terhadap desain yang dibuat. Tujuan dari design web ini adalah salah satu bentuk media komunikasi yang disampaikan dalam bentuk web yang bisa diakses melalui internet supaya dalam proses penyampaian informasi lebih cepat dan realtime. Rencana dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah melakukan kerja sama dengan mitra, persiapan mengajukan proposal, persiapan rencana aplikasi yang digunakan, Penginstalan Aplikasi, Penyampaian Materi dan Hasil akhir Design web. Target capaian yang akan dihasilkan adalah aplikasi web design yang akan ditampilkan dan bisa diakses hasil desain web.

Keywords: *Desain web, Informasi, Internet, Multimedia*

PENDAHULUAN

Web design merupakan media visual yang diterapkan dalam media digital. Yang mana di era 4.0 ini rata-rata sudah beralih ke media digital. Dengan adanya media digital maka penggunaan dan penyampaian informasi sangat lebih cepat dalam proses realtime (Afrida, H., Bakar, A., & Sanova, 2018). Secara tidak langsung web design lebih difokuskan pada tampilan tanpa menghilangkan fungsi utama yang sedang di design serta mampu memberikan kenyamanan tambahan bagi pengunjung dan pembaca web design (Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, 2022). Web design lebih menekankan pada pemrograman web, fitur fungsional dari sebuah situs web serta posisi web sebagai macam design grafis. Tujuan web design adalah salah satu media komunikasi dimana tujuan memang bertujuan untuk membuat atau menyampaikan informasi secara cepat dan realtime (Muflihah, N., G. S. R. W., Industri, T., Hasyim, U., & Jombang, 2021). Untuk web designer yang baik juga memiliki perasaan supaya dapat membuat pembaca dan pengunjung membayangkan apa yang ada dalam web site tersebut. Untuk menghindari warna yang sejenis dengan tulisan dan background sangat diperlukan dalam web design. Kemudian tata letak dan gambar juga harus diperhatikan dalam design karena akan mempengaruhi minat para pengunjung web site tersebut. Fungsi web desain sendiri bisa digunakan sebagai media komunikasi yang sangat lebih menarik (Romadiana, P., Wahyuningsih, D., & Kirana, 2020).

Pada fungsi komunikasi dapat dilihat dari website yang memiliki nilai dinamis. Biasanya website dibuat menggunakan program website yang akan dilengkapi dengan fasilitas yang akan mendukung fungsi komunikasi yang ada (Kristanto, T., & Arief, 2019). Fungsi web desain sendiri bisa digunakan sebagai media komunikasi yang lebih menarik. Pada fungsi komunikasi dapat dilihat dari website yang

memiliki nilai yang dinamis(Sugiyono, 2017). Web site ini dibuat menggunakan program website yang akan dilengkapi dengan fasilitas yang akan mendukung fungsi komunikasi yang ada(Firmanda, K. B. R., & Ma'ruf, 2017).

Salah satunya dengan menggunakan web design yang akan membuat pengunjung semakin tertarik untuk melihat. Pada fungsi informasi maka saat anda menggunakan desain akan lebih menekankan kualitas konten supaya isi dapat tersampaikan dengan baik(Yulianti, 2020). Sedangkan pada fungsi entertainment website ini digunakan sebagai sarana yang akan dapat meningkatkan mutu presentasi. Terutama dalam website yang menyediakan promosi atau yang lainnya. Mulai dari game, film, music online dan yang lainnya(Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, 2020). Untuk fungsi transaksi dapat dijadikan media bisnis yang abai. Karena dengan adanya desain website yang bagus akan menarik banyak perusahaan, menghubungkan pada konsumen dan proses pemasarannya lebih muda(Kristanto, T., Ratniarsih, I., Laksmiyanti, D. P. E., Sukarnaen, & Sabtalistia, 2018).

METODE KEGIATAN

Kegiatan pelaksanaan pelatihan ini dengan adanya MOU dengan kedua belah pihak dengan mengajukan proposal kerja sama mitra. Pada pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari 2 narasumber dan 1 anggota sebagai mahasiswa dan 20 peserta siswa SMK dan diikuti oleh beberapa panitia dari pihak sekolah yang membantu dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan 2 sampai dengan 4 agustus Agustus 2023 dengan durasi 48 jam bertempat diSMK Negeri 1 Tempilang Kabupaten Bangka Barat Kecamatan Kelapa. Kegiatan pelaksanaan dilakukan dengan tatap muka langsung dengan fasilitas laboratorium Komputer dengan 25 unit komputer. Pelaksanaan kegiatan dilakukan beberapa tahapan yaitu tahap yaitu:

a. Tahap Persiapan

Mengajukan proposal kepada mitra kemudian setelah disetujui melakukan survei tempat apakah memungkinkan untuk melakukan pelatihan, Persiapan peralatan yang akan digunakan seperti komputer, Software sesuai dengan kebutuhan, USB media penyimpanan dan komponen lainnya dan menyiapkan modul pelatihan web design.

b. Tahap Pelaksanaan

Narasumber memaparkan materi, menyiapkan produk yang akan digunakan pada mendesain web, merumuskan ide dan melakukan riset tentang web yang akan dibuat, mempersiapkan piranti multimedia, menyiapkan bahan yang akan diolah, Praktek menggunakan aplikasi web, masukkan gambar, yang akan digunakan pada desain web.

c. Evaluasi hasil.

Melakukan testing web yang sudah dibuat dan menampilkan hasil web yang dibuat dan memberikan nilai sesuai dengan hasil yang sudah jadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini diselenggarakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 2 agustus 2023 sampai dengan 3 agustus 2023. Kegiatan ini terdiri dari 20 peserta yang mengikuti pelatihan ini dan para guru serta panitia yang ikut membantu dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Pada tahapan persiapan ini pihak tim pkm melakukan pengajuan proposal kegiatan dan surat permohonan pengajuan kegiatan kerja sama sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan setelah kerja sama disetujui maka pihak tim pkm. Berdasarkan hasil pertemuan kedua belah pihak maka disepakati untuk melaksanakan kegiatan pelatihan tersebut yang pelaksanaannya sudah ditentukan sesuai dengan jadwal yang sudah diajukan pada proposal tersebut.

Dari koordinasi tahapan persiapan maka tim pkm melakukan survei lapangan yaitu survei laboratorium komputer untuk memastikan fasilitas yang akan digunakan apakah sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan terutama aplikasi yang akan digunakan.

Tahapan pelaksanaan tim pkm melakukan penginstalan aplikasi bersama para peserta yang akan digunakan untuk mendesain web. Kemudian tim narasumber menyampaikan materi kepada peserta melakukan praktikum membuat desain web dengan fasilitas internet yang akan membantu dalam proses pembuatan web.

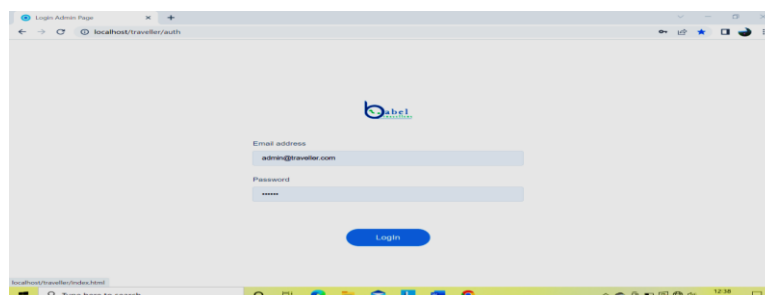


Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan web design peserta

Tahapan Evaluasi Hasil adalah hasil yang telah dibuat dengan menampilkan tampilan desain web yang sudah dibuat berdasarkan masing masing- masing peserta yaitu dilihat gambar dibawah ini sebagai berikut.

a. Tampilan Desain login

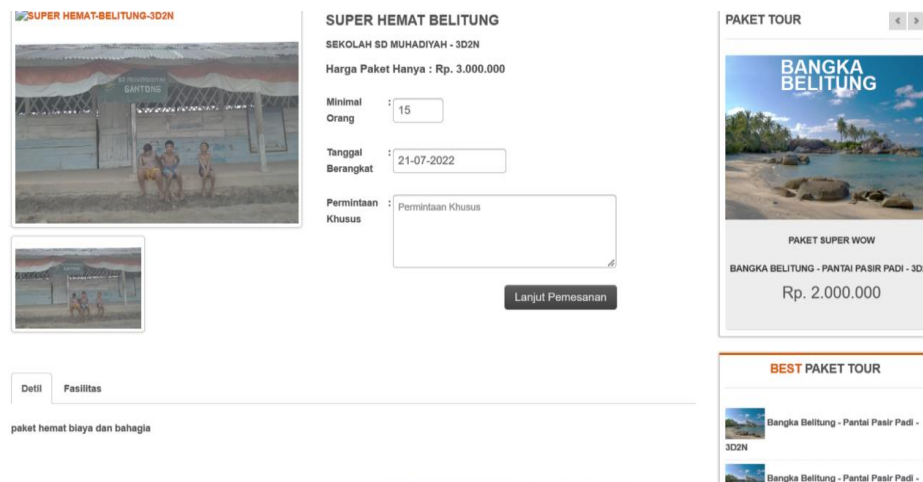
Tampilan login digunakan untuk melakukan login pada saat mau mengakses web site.



Gambar 2. Tampilan login

b. Tampilan Desain Web Pemesanan Paket Wisata

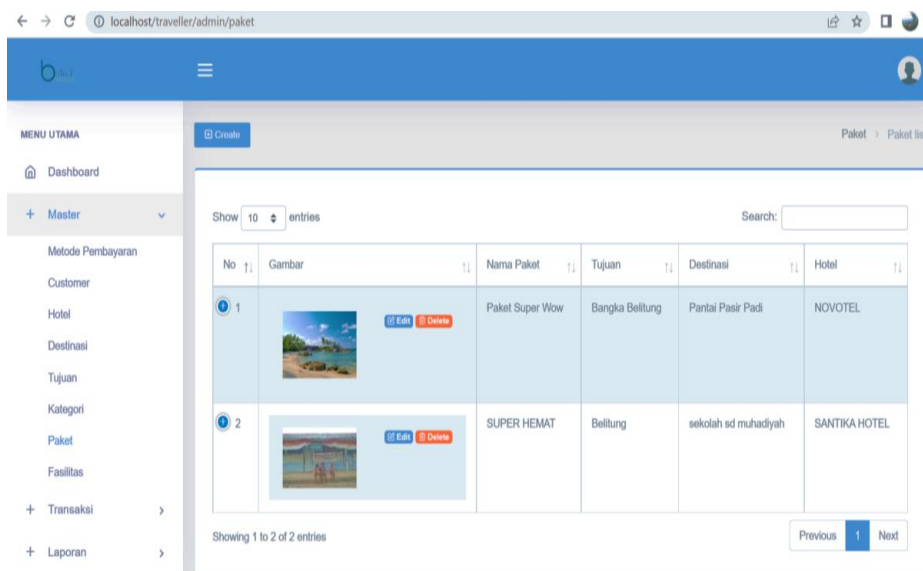
Templet desain web dibawah ini digunakan untuk melihat data pemesanan paket yang sudah dipesan sehingga admin bisa mengecek data yang sudah dipesan untuk diproses menjadi ke proses pembayaran.



Gambar 3. Tampilan data pemesanan paket

c. Tampilan Desain Web Data Pemesan Paket yang sudah dipesan

Desain dibawah ini adalah untuk mlihat data halaman utama yang sering disebut sebagai tampilan dashboard yang terdiri dari beberapa menu yang akan diisi oleh pengguna web site.

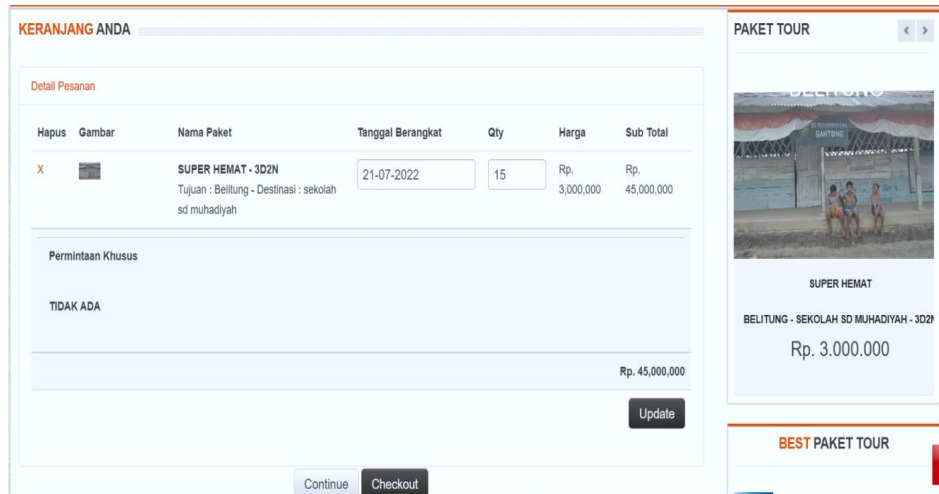


No	Gambar	Nama Paket	Tujuan	Destinasi	Hotel
1		Paket Super Wow	Bangka Belitung	Pantai Pasir Padi	NOVOTEL
2		SUPER HEMAT	Belitung	sekolah sd muhadiyah	SANTIKA HOTEL

Gambar 4. Tampilan dashboard menu utama web

d. Tampilan Desain Web Pemilihan produk

Tampilan ini digunakan untuk memilih produk yang akan dipesan kemudian konfirmasi pemesanan ke admin untuk diproses pembayarannya kedalan pemesanan.



Gambar 5. Tampilan pemilihan produk.

KESIMPULAN

Dengan adanya pelatihan desain web ini untuk siswa tingkat menengah kejuruan adalah bekal keterampilan yang harus dimiliki sesuai dengan jurusan yang multimedia yang siswa pilih ditingkat sekolah menengah kejuruan, siswa memiliki ilmu keterampilan mengenai web desain agar nanti mereka bisa membuat web sendiri untuk bekal memasuki duni kerja nanti.. Web desain ini sangat bermanfaat untuk dunia bisnis yang mana akan memberikan dampak positif yang menjadi platform untuk mempromosikan produk berbagai informasi dengan target masyarakat hingga dapat meningkatkan bisnis penjualan secara cepat dalam memberikan informasi. Bagi siswa ini manfaat untuk bekal mengembangkan skill dibidang multimedia dengan mendesain web ini akan ada manfaat untuk sendiri yaitu membuat web desain, membagikan pengalaman pribadi, mengenal profile perusahaan, melayani transaksi online, media promosi dan pemberitaan serta komunitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada mitra yang sudah mendukung pelaksanaan pelatihan ini dan memberikan fasilitas laboratorium dan kerja samanya. Untuk pihak tim pkm terima kasih sudah kompak dalam menyelesaikan pkm ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesionalisme dan kreativitas guru-guru SMA Muaro Jambi. . *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1),(15–22.). <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>.
- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). Pelatihan desain grafis dengan software photoshop sebagai peluang usaha bagi guru/siswa SMAN 3 Singingi Hilir. Bubungan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230.

<https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>.

- Firmanda, K. B. R., & Ma'ruf, M. F. (2017). Implementasi Program Rapor Online Di SMK Negeri 1 Surabaya., *Publika*(5(4)), 8.
- Kristanto, T., & Arief, R. (2019). Pelatihan Pembelajaran Aplikasi Cerdas Cermat Unik (ACCU) Bagi Para Siswa SDN Pabean 1 Sedati Sidoarjo. *JAST : Jurnal Aplikasi Sains Dan Teknologi*, 3(1), 17.
- Kristanto, T., Ratniarsih, I., Laksmiyanti, D. P. E., Sukarnaen, & Sabtalistia, Y. A. (2018). Pelatihan dan Penyuluhan Usaha OtakOtak Ikan di Perumahan Dinas PT KAI Kota Surabaya. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3-2, 176–179.
- Muflihah, N., G. S. R. W., Industri, T., Hasyim, U., & Jombang, T. (2021). Evaluasi nilai sebelum dan sesudah pelatihan: apakah bisa menandakan keberhasilan., 14, , 1–7.
- Romadiana, P., Wahyuningsih, D., & Kirana, C. (2020). Pelatihan desain grafis bagi siswa sebagai pengembangan pengetahuan di bidang multimedia. *Manajemen Informatika, Manajemen Informatika*, 1(1), 33–36.
- Sugiyono. (2017). *Metode menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder*.
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan komputer grafis sebagai upaya peningkatan softskill bidang desain dan editing pada Stt Dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26, 77. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16448>.
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan dan pelatihan desain grafis bisnis kekinian pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10.