

Webinar dan Workshop : Dynamic Website Build Technique

Husein Syahfikri¹, Sulton Adnan Ibrahim², Risqi Nico Wicaksono³,
Muhammad Fazri Sidi Umar⁴, Muhammad Arif⁵, Faishal Ikhsanudin⁶, Rully
Mujiastuti⁷, Rita Dewi Risanty⁸, Nurvelly Rosanti⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl
Cempaka Putih Tengah 27 Jakarta, 10510

20200410700077@student.umj.ac.id

ABSTRAK

Pembuatan sebuah website memperhatikan sebuah bahasa *website* yang ada, penggunaan bahasa dalam pembuatan dalam projek *website* meliputi bahasa *HTML* dan *CSS*. *Design Thinking* merupakan sebuah metode untuk memperhatikan masalah dari keinginan *user* dalam membuat sebuah *website* dinamis yang meliputi 5 tahapan design thingking. kelompok 1 KKN yang sudah mengikuti kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 4 menyelenggarakan webinar dan workshop dari hasil pembelajaran yang didapat dari kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang mana kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas dan skill dalam pembuatan *webiste*

Kata kunci: *Design Thinking, CSS, HTML, website, PHP laravel, pengembangan*

ABSTRACT

The creation of a website pays attention to an existing website language, the use of languages in making website projects includes HTML and CSS. Design Thinking is a method of paying attention to problems from user desires in making a dynamic website which includes 5 stages of design thinking. Group 1 KKN which has participated in the Certified Independent Internship and Study (MSIB) Batch 4 organizes webinars and workshops from the learning outcomes obtained from the Certified Independent Internship and Study (MSIB) activities which aim to develop creativity and skills in making websites.

Keywords: *DesignThinking, CSS, HTML, website, PHPLaravel, development*

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan era digital yang sangat pesat, teknologi informasi menjadi sebuah kebutuhan sehari hari yang diperlukan oleh setiap individu, termasuk *internet*. *Internet* menjadi salah satu jaringan yang digunakan untuk mengakses sebuah *website* di dunia maya. Sebuah *website* sendiri memiliki tujuan tersendiri yang menjadi kebutuhan utama dalam penggunaan *website* seperti, untuk meningkatkan promosi, mempermudah pengaksesan produk yang ditawarkan, mengakses informasi, dll.

Didalam rangka guna memenuhi tujuan sebuah *website*, *website* dinamis

dapat menjembatani antara pengguna dengan sebuah tampilan *website*. Sehingga Ketika *user* ingin melihat sebuah detail informasi tentang sebuah layanan produk, perusahaan, *user* akan dengan mudah memahami alur dalam sebuah *website* tersebut dikarenakan tampilan sebuah *website* sudah tertata dengan baik. Salah satu komponen penting dalam memperbaiki tata letak dalam sebuah *website* menggunakan aturan-aturan dan kaidah yang berlaku dalam pengembangan *website* seperti metode dan *framework* yang digunakan dalam pembuatan *website*. Pembuatan sebuah *website* memperhatikan sebuah bahasa *website*

yang ada, penggunaan bahasa dalam pembuatan dalam proyek *website* meliputi bahasa *HTML* dan *CSS*.

Design Thinking merupakan sebuah metode untuk memperhatikan masalah dari keinginan *user* dalam membuat sebuah *website* dinamis yang meliputi 5 tahapan *design thinking*.

Framework merupakan sekumpulan fungsi dan class yang bersifat menyeluruh untuk mengatur dan memungkinkan untuk membangun sebuah *website* menjadi lebih cepat, karena sebagai seorang developer lebih memfokuskan pada sebuah pokok permasalahan.

Laravel merupakan sebuah *framework PHP* yang menekankan kesederhanaan. *Laravel* dibuat berdasarkan basis *MVC (Model-View-Controller)*. *Laravel* sendiri memiliki sebuah *command tools* yang bernama "*Artisan*" yang dapat digunakan sebagai *packaging bundle* dan penginstalan framework.

Pengertian *Framework* menurut Naista adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang kompleks. Singkatnya, *framework* adalah sebuah wadah atau kerangka kerja dari *website* yang akan dibangun.

Dengan sebuah permasalahan yang ada, kelompok 1 KKN yang sudah mengikuti kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 4 menyelenggarakan *webinar* dan *workshop* dari hasil pembelajaran yang didapat dari kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Kegiatan ini terbuka untuk umum. Pada sesi *Webinar* membahas mengenai metode *Design Thinking* dengan judul "*Creating Creativity with Design Thinking Method*". Selanjutnya pada *Workshop* berupa pengenalan dan pembuatan *Front-End* dan *Back-end* pada sebuah website menggunakan *Framework Laravel*.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *Webinar & Workshop* dilakukan melalui beberapa tahapan persiapan. Tahap yang pertama adalah penyampaian materi *Webinar* tentang *Design Thinking* yang sederhana agar mudah dipahami dan dimengerti oleh umum. Keluaran dari tahapan ini adalah materi pengenalan dasar *Design Thinking* yang mana terdapat beberapa proses didalamnya yaitu : Empatize,define,ideate,prototype ,dan testing peserta akan di berikan penjelasan tentang apa itu apa itu Empatize,define,ideate,prototype ,dan testing dalam *Design Thinking*, tujuannya ,dan proses" yang ada pada tahapan tersebut

Tahapan yang kedua adalah dilakukan pembuatan *website* untuk kegiatan *workshop* atau pelatihan dasar penggunaan *HTML* dan *CSS* dalam pengembangan *website*, pembuatan *Source code* menggunakan *Visual studio code* sebagai alat penunjang pemrograman. Peserta akan diinstruksikan untuk menyimak penjelasan dan mengikuti pembuatan *Source*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang mengikuti kegiatan webinar & workshop ini adalah 50 orang yang mayoritas merupakan mahasiswa program studi teknik informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta dan ada beberapa dari luar mahasiswa dari universitas lainnya. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal pada tanggal 29 Juli 2023 pukul 09.00 - 13. 30 WIB, melalui link Zoom Meeting yang telah diberikan sebelumnya melalui broadcast message grup whatsapp. Berikut adalah pelaksanaan acara webinar & workshop:

Tabel 1 Rundown Acara Webinar & Workshop

Waktu	Acara	PIC
08.00 - 09.00	Persiapan Panitia	Panitia

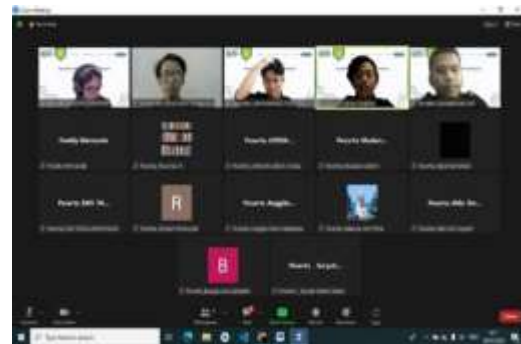
09.00 - 09.10	Pembukaan	MC (Sulton Adnan Ibrahim)
09.10 - 09.50	- Pembukaan webinar - Pemaparan Webinar	- Moderator (Risqi Nico Wicaksono) - Webinar (Muhammad Fazri Sidi Umar)
09.50 - 10.00	Sesi Tanya Jawab	Moderator + Pemateri
10.00 - 10.15	Istirahat	MC (Sulton Adnan Ibrahim)
10.15 - 11.30	Pemaparan Workshop	- Moderator (Risqi Nico Wicaksono) - Workshop (Muhammad Arif)
11.30 - 11.45	Sesi Tanya Jawab	Moderator + Pemateri
11.45 - 13.15	Pemaparan Workshop 2	- Moderator (Risqi Nico Wicaksono) - Pemateri (Husein Syafikri)

Setelah kegiatan dilakukan, peserta diminta untuk mengisi kuisisioner melalui platform “Google Form” untuk mengetahui hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan. Pertanyaan kuisisioner yang diajukan adalah sebagai berikut

1. Pemateri menyampaikan materi secara terstruktur
2. Materi pembelajaran sesuai dengan tema yang dibuat
3. Informasi yang disampaikan jelas dan tepat
4. Audio dan Visual berjalan dengan baik selama sesi berlangsung
5. Secara keseluruhan berapa kepuasan anda terhadap kegiatan ini
6. Kritik dan Saran

Semua peserta yang mengikuti kegiatan webinar & workshop ini mendapatkan sertifikat keikutsertaan acara yang disahkan oleh Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta.

1. Pembukaan kegiatan webinar dan workshop yang di pandu oleh MC



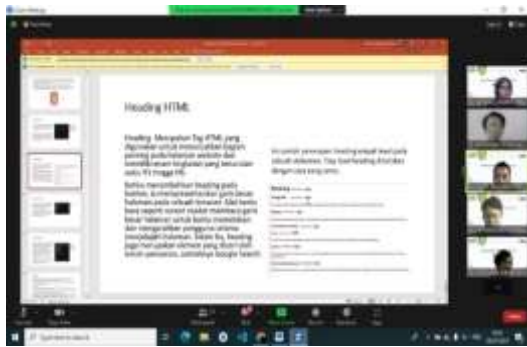
Gambar 1 Pembukaan Kegiatan Webinar & Workshop

2. Selanjutnya adalah pemaparan Materi Creating Creativity Dynamic Website With Design Thinking Method



Gambar 2 Pemaparan materi Webinar oleh pemateri

3. Selanjutnya Pemaparan Materi Workshop pertama oleh pemateri



Gambar 3 Pemaparan Workshop serta Pengenalan Tools dan Implementasi

4. Selanjutnya Pemaparan Materi Workshop kedua oleh pemateri



Gambar 4 Pemaparan Workshop serta Implementasi menggunakan Laravel

5. Sesi terakhir adalah foto bersama dengan peserta

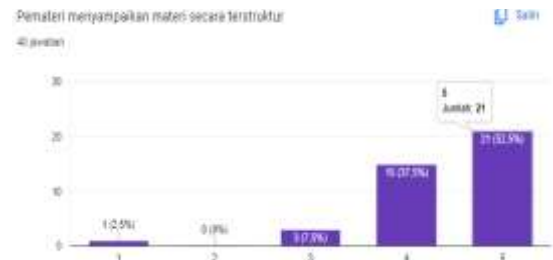


Gambar 5 Foto Bersama

Setelah menyelesaikan sesi materi 1, 2, dan 3. Peserta diminta untuk mengisi absensi dan kuesioner sesuai apa yang dirasakan selama mengikuti kegiatan webinar & workshop. Hasil evaluasi kegiatan berdasarkan jawaban peserta berjumlah 40 orang terhadap kuesioner yang diberikan dengan nilai 1(sangat tidak sesuai), 2(tidak sesuai), 3(cukup tidak

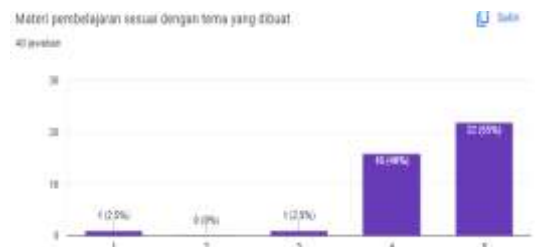
sesuai), 4(cukup sesuai), 5(sesuai) dan 6(sangat sesuai) adalah sebagai berikut:

1. Pada pertanyaan “Pemateri menyampaikan materi secara terstruktur”. Peserta webinar dengan jumlah 21% menyatakan bahwa pemateri menyampaikan materi sudah terstruktur, seperti yang terlihat pada gambar 6.



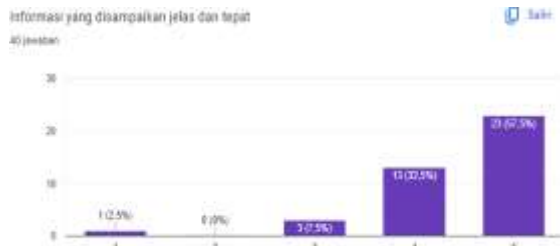
Gambar 6 Tanggapan Pertanyaan 1

2. Pada pertanyaan “Materi pembelajaran sesuai dengan tema yang dibuat”. Peserta webinar dengan jumlah 55% menyatakan bahwa pemateri menyampaikan materi sudah sesuai oleh tema yang dibuat, seperti yang terlihat pada gambar 7.



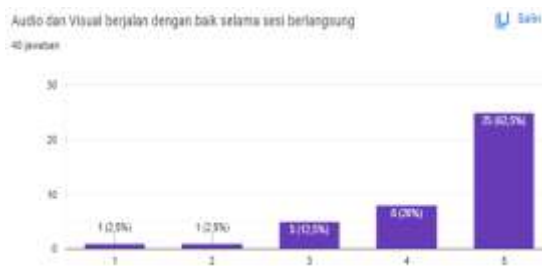
Gambar 7 Tanggapan Pertanyaan 2

3. Pada pertanyaan “Informasi yang disampaikan Jelas dan tepat”. Peserta webinar dengan jumlah 57,5% menyatakan bahwa Informasi yang di sampaikan sudah jelas dan tepat, seperti yang terlihat pada gambar 8.



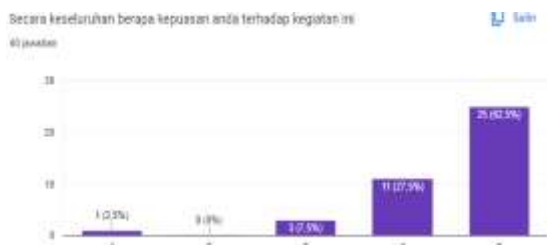
Gambar 8 Tanggapan Pertanyaan 3

4. Pada pertanyaan “Audio berjalan dengan baik selama sesi berlangsung”. Peserta webinar dengan jumlah 62,5% menyatakan bahwa audio dan visual berjalan dengan baik saat sesi berlangsung, seperti yang terlihat pada gambar 9.



Gambar 9 Tanggapan Pertanyaan 4

5. Pada pertanyaan “Secara keseluruhan berapa kepuasan anda terhadap kegiatan ini”. Peserta webinar dengan jumlah 62,5% menyatakan bahwa sudah merasa puas pada kegiatan ini, seperti yang terlihat pada gambar 10.



Gambar 10 Tanggapan Pertanyaan 5

6. Pada kritik dan saran, peserta webinar menyatakan bahwa kegiatan webinar dan workshop ini sudah sangat baik dalam pelaksanaannya dan materinya,

seperti yang terlihat pada gambar 11.



Gambar 11 Tanggapan Pertanyaan 5

4. KESIMPULAN

LMS Dari kegiatan webinar & workshop “Dynamic Website Build Technique” yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Peserta webinar & workshop masih memerlukan pengetahuan bagaimana cara mengembangkan sebuah website dinamis menggunakan sebuah bahasa HTML & CSS serta Framework Laravel.
2. Peserta webinar & workshop telah mempelajari metode Design Thinking sebagai penyelesaian masalah dalam pembuatan website dinamis yang sesuai dengan keinginan user.
3. Peserta webinar & workshop dapat dengan mudah memahami pemaparan materi yang diberikan oleh narasumber.
4. Setelah mengikuti Kegiatan Webinar & Workshop, peserta dapat mengimplementasikan pengembangan website secara mandiri menggunakan bahasa pemrograman HTML & CSS serta Framework Laravel.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada Program Studi Teknik Informatika di bawah naungan Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, atas fasilitasi yang telah diberikan dalam pelaksanaan

kegiatan webinar dan workshop berjudul “Dynamic Website Build Technique”. Tak lupa pula, kami merasa berterima kasih kepada mitra-mitra dari jaringan kampus merdeka yang telah memberikan kami kesempatan berharga untuk mengembangkan diri melalui pembelajaran di lingkungan perusahaan. Hal ini telah memungkinkan kami untuk menjalankan kegiatan ini dengan kualitas yang optimal, sekaligus memberikan sumbangsih ilmiah kepada para peserta yang hadir dalam acara webinar dan workshop ini. dengan kualitas yang optimal, sekaligus memberikan sumbangsih ilmiah kepada para peserta yang hadir dalam acara *webinar* dan *workshop* ini

DAFTAR PUSTAKA

- Haryuda Putra, D., Asfi, M., dan Fahrudin, R. (2021). “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, vol. 8, no. 1.
- Rahmadi, F., Rozana, S., Rangkuti, C., Ependi, R., dan E. Harianto (2021). “Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi di Sumatera Utara,” Fitrah: Journal of Islamic Education, vol. 2, no. 1, hlm. 80–95, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Julaeha, S., U. Islam, N. Sunan, G. Djati Bandung, E. Hadiana, dan Q. Y. Zaqiah (2021). “Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum,” Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, vol. 02, no. 1, hlm.
- J Yulfianti, S. Y. Dan Dewi, R. M. (2021). “Efek Learning Management System Berbasis Google Classroom dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa,” Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, vol. 7, no. 2, hlm. 491, doi: 10.33394/jk.v7i2.3717.
- Ramadhani, R. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis TIK: Konsep dan Penerapan, 1 ed., vol. 1. Yayasan Kita Menulis.
- Aditya Pratama, F. dan A. Wintarti (2023). “PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BARISAN DAN DERET DITINJAU DARI HASIL BELAJAR SISWA,” Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, vol. 12, no. 1.
- Sutianah, C., M. A. Nurhutami, dan L. Pignon (2022). Kewirausahaan Desain, 1 ed., vol. 1. Jawa Tengah: Penerbit Laksana.
- Lomas, J. D. dan H. Xue (2022). “Harmony in Design: A Synthesis of Literature from Classical Philosophy, the Sciences, Economics, and Design,” She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, vol. 8, no. 1, hlm. 5–64, doi: 10.1016/J.SHEJI.2022.01.001.
- Tham, J. C. K. (2021). Design Thinking in Technical Communication : Solving Problems Through Making and Collaboration, vol. 1. New York: Taylor & Francis.
- R. Oktayuresti, W. Kurnia Putri, W. Pitaloka, W. Putri Meilia, Z. Alfarizi, dan U. Negeri Padang (2022). “Implementasi Sistem Informasi Manajemen Aplikasi Pesona Tanah Datar Pada Dinas Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar,” vol. 1, no. 2.
- Gusti, I., N. Wiragunawan, S. Negeri, dan K. Selatan (2022). “PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DALAM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DARING PADA SATUAN PENDIDIKAN,” vol. 2, no. 1.
- Habibi, R. dan Karnovi, R. (2022). Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitor, 1 ed. Bandung : Kreatif Industri Indonesia.
- Solichin, A. (2016) Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Penerbit Budi Luhur.

- Deli, D. (2021) "Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel," *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, vol. 5, no. 1, hlm. 2548–6861, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Fariyanto, F. dan Ulum, F. (2021). "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Kesuma Bhakti, F., I. Ahmad, dan Q. J. Adrian (2022). "PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 3, no. 2, hlm. 45–54, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Hasnan Hariri, D., H. Hannie, I. Purnamasari, dan U. Singaperbangsa Karawang Abstract (2022). "Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 2022, no. 13, hlm. 95–108, doi: 10.5281/zenodo.6961319.
- Nadhif, A. K., D. Taufiq W, M. F. Hussein, dan I. S. Widiati (2021). "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," *Jurnal IT CIDA*, vol. 7, no. 1.
- Putra, R. B. D., E. S. Budi, dan A. R. Kadafi (2021). "Perancangan WebView Template Pada Android Studio Arctic Fox Studi Kasus: Dagangrumah.com," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, hlm. 374, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3685.