

Pengenalan Dasar dan Perancangan *Website* Sederhana di Era *Modern*

Abdul Rezak^{1*}, Haida Khoirurosyid², Hesti Laila Mustika³, Ilham Firmansyah Dika⁴, Muhammad A Chairul Ambiyah⁵, Nabela Isnaini Majid⁶, Rafi Fadhlurokhman⁷, Jumail⁸, Nurvelly Rosanti⁹, Rully Mujiastuti¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl Cempaka Putih Tengah 27 Jakarta, 10510

*E-mail : 20200410700097@student.umj.ac.id

ABSTRAK

Website merupakan salah satu hal penting saat ini. dalam pengembangannya, *website* melalui beberapa hal yaitu penyusunan *UI/UX* dan *Front End Development*. Pemahaman tentang *UI/UX* dan *Front End Development* pada sebuah *website* dapat membantu memberikan tampilan yang menarik dan memberikan kenyamanan. namun masih banyak yang belum mengetahui bagaimana pengembangan sebuah *website* sederhana. Oleh karena itu Tim KKN Kelompok 3 Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) Menyelenggarakan acara *Webinar & Workshop* tentang *Basic Modern Website* secara terbuka dan umum secara daring yang bertujuan agar para peserta dapat mengetahui cara membuat *Website* Sederhana. Metode yang digunakan terdiri dari 3 tahap yaitu Penyusunan Materi, pembuatan *mock up workshop*, dan pelaksanaan kegiatan serta penyebaran kuesioner pada akhir sesi. Hasil dari kuesioner yang didapat menunjukkan bahwa para peserta (37%) menyatakan penyampaian materi sangat terstruktur. Peserta (40%) menyatakan bahwa materi sangat sesuai dengan tema yang dibuat. Peserta (40%) menyatakan bahwa Informasi yang disampaikan jelas dan tepat. Secara keseluruhan peserta (42%) setuju dan peserta (37%) menyatakan sangat setuju menyatakan puas terhadap kegiatan ini.

Kata Kunci : *Front End Developer*, Sederhana, Tampilan, *UI/UX*, *Website*

ABSTRACT

A website is one of the important aspects today. In its development, a website goes through several stages, including UI/UX design and Front End Development. Understanding UI/UX and Front End Development in a website can help create an attractive appearance and provide comfort. However, many people still do not know how to develop a simple website. Therefore, the Community Service Team of Group 3, Department of Informatics Engineering, Muhammadiyah University of Jakarta (UMJ), organized an open and online webinar and workshop on Basic Modern Website development with the aim of enabling participants to learn how to create a Simple Website. The method used consists of three stages: Material Preparation, workshop mock-up creation, and activity implementation, including distributing questionnaires at the end of the session. The questionnaire results showed that 37% of participants stated that the material delivery was very structured. 40% of participants found the material to be highly relevant to the theme. Additionally, 40% of participants found the information presented to be clear and accurate. Overall, 42% of participants agreed, and 37% strongly agreed that they were satisfied with this event.

Keywords : *Front End Developer*, *Interface*, *Simple*, *UI/UX*, *Website*

1. PENDAHULUAN

Website sering disebut juga sebagai kumpulan halaman yang memiliki berbagai informasi berupa gambar diam, gambar bergerak, teks, animasi, yang memiliki sifat statis maupun dinamis membentuk satu rangkaian yang saling terkait (Andriyan, Septiawan, & Aulya, 2020). Dalam pembuatan *Website* yang baik diperlukan perencanaan yang baik. Perancangan *website* yang baik diperlukan pemahaman dasar pada *UI/UX* dan *Front End*.

UI/UX merupakan bidang ilmu yang saat ini mulai banyak bermunculan di perusahaan perusahaan besar. *UI* dan *UX* sendiri tidaklah sama tetapi memiliki keterikatan, *UI* yang berarti *User Interface* yaitu merupakan tampilan visual yang menghubungkan dengan pengguna. Secara umum mungkin *User Interface* dianggap sebagai tampilan aplikasi atau tampilan *website*. Pernyataan ini tidaklah salah, namun *UI* memiliki makna yang lebih luas. Jika *UI* merupakan tampilan visual yang menghubungkan dengan pengguna, itu artinya tidak hanya produk digital saja yang merupakan *UI*, perabot rumah tangga seperti kulkas, sapu, pel, dan lainnya juga bisa disebut sebagai *UI*, karena memiliki tampilan visual yang berhubungan dengan pengguna. Itu artinya *UI* juga bisa diartikan menjadi sebuah produk.

Sedangkan *UX* atau *User Experience* merupakan hal yang berbeda dengan *UI* namun memiliki ikatan. Istilah *User Experience* pertama kali diperkenalkan oleh seorang psikolog bernama Don Norman pada tahun 90 -an. "*UX* adalah pengalaman dan perasaan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk." Ini artinya pada suatu produk yang memiliki *UX* yang baik akan lebih disenangi daripada produk yang *UX* nya buruk.

Suatu produk dapat diketahui memiliki *UX* yang baik setelah produk itu digunakan oleh user secara langsung. *UX* yang baik memiliki framework yang untuk mendukung kenyamanan bagi pengguna. Ada banyak metode untuk membuat *UX* yang baik salah satunya adalah *Design Thinking*.

Design thinking ini merupakan sebuah metode yang berfokus pada inovasi

dan konsumen. Dalam menentukan *user experience* yang baik *design thinking* mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan menggabungkannya dengan kemampuan teknologi yang sesuai, sehingga mampu menjadi produk bisnis yang baik karena memberikan kelayakan. Namun penggunaan *design thinking* ini masih belum banyak digunakan dalam proses membangun *user experience* yang baik (Dandi Saputra, 2022).

Sebuah *UI/UX* tidak dapat disusun apabila tidak menggunakan perangkat tambahan yang mendukung proses perancangan, dengan melihat hal tersebut maka digunakan *tools* Figma yang berguna untuk mendukung proses perancangan. Figma merupakan alat desain yang dapat digunakan di berbagai perangkat salah satunya windows untuk membuat *prototype* aplikasi serta berbagai desain lainnya (Suparman & Dkk, 2023).

Seperti yang sudah dibahas di atas mengenai *UI/UX*. *UI/UX* merupakan proses perancangan *interface website* dengan mengedepankan *user experience*. setelah proses *UI/UX* dilakukan, perlu ada penulisan kode agar aplikasi dapat berjalan dengan baik. Maka diperlukan dukungan *Front End*. *Front end* sendiri ialah bagian *website* yang menampilkan tampilan untuk pengguna dan orang yang mengembangkan disebut dengan *Front End Developer*. Pengembangan *Front End* bertujuan untuk menghasilkan tampilan situs web yang menarik, interaktif dan *Functionable* (Prasetyo & Dkk., 2022).

Dalam penyusunan membutuhkan *tools* atau perangkat yang diperlukan berupa *code editor* yang mendukung seperti *Visual Studio Code*. *Visual Studio Code* adalah sebuah *code editor* gratis yang bisa dijalankan di perangkat desktop berbasis Windows, Linux dan Mac os (Ariffudin, 2022).

Adapun Kelebihan dari *Visual Studio Code* yaitu dapat digunakan secara gratis, fitur yang lengkap, performa yang cepat, mendukung banyak bahasa pemrograman, multiplatform (Silvia, 2022).

Saat ini sudah ada banyak *website* yang tersebar di internet, akan tetapi

terdapat beberapa faktor yang menyebabkan suatu *website* lebih diminati oleh pengguna. UI/UX yang baik pada sebuah *website* menjadikan *website* tersebut menjadi lebih diminati. Dalam membangun *basic modern website* yang dapat diminati, maka diperlukan adanya pemahaman dalam bidang *Front End* dan *UI/UX* pada *website* yang dibuat.

Dengan permasalahan yang ada, maka kelompok 3 KKN yang telah mengikuti kegiatan Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 3 menyelenggarakan *webinar & workshop* dari hasil pembelajaran yang didapat pada kegiatan Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Kegiatannya yaitu berupa *webinar & workshop* untuk umum. Pada sesi *Webinar* membahas mengenai *UI/UX Design* yaitu bagaimana cara membangun *UX* yang baik pada *website*. Selanjutnya *Webinar* mengenai *Front End Developer* yang membahas cara penulisan *HTML*, *Styling CSS* dan Bahasa Pemrograman *Javascript*. kemudian *workshop Front End* yang berupa pembuatan *dashboard website* dengan menggunakan *tools figma* dan mempraktekan membuat *basic modern website* dengan menggunakan *CSS (Cascading Style Sheets)*, *HTML (Hypertext Markup Language)* dalam bentuk *source code* menggunakan *tools Visual Studio Code*.

Tujuan dilaksanakan kegiatan ini agar khalayak umum mengerti apa saja yang diperlukan untuk membangun *Basic modern website* dan mengetahui cara membuat *Website Sederhana*.

2. METODE

Kegiatan *Webinar & Workshop* dilakukan melalui 3 tahapan persiapan yaitu tahap penyusunan materi, tahap pembuatan *mockup workshop* dan tahap pelaksanaan. Tahap yang pertama adalah menyiapkan materi *Webinar* pengenalan dasar yang sederhana agar mudah dipahami dan dimengerti oleh umum. Keluaran dari tahapan ini adalah materi pengenalan dasar *UI/UX* dan *Front End* sebagai berikut :

- Materi yang pertama yaitu *UI/UX Design* diawali dengan *What is*

UI/UX, Good UX Character, What are UX Designer doing, dan Design Thinking. Peserta akan diberikan contoh – contoh penerapan *UI/UX Design* yang baik untuk sebuah *website*.

- Materi yang ke dua yaitu pembahasan tentang *Front End*, peserta akan di berikan penjelasan tentang apa itu *Front End*, *HTML*, struktur *HTML*, format text, heading paragraf, list, *CSS*, fungsi, cara kerja, keuntungan, penulisan *css*, *Javascript*, struktur *dom*, *element dom*, dan *object document*.

Tahapan yang kedua adalah dilakukan pembuatan *Mock up* untuk kegiatan *workshop* atau pelatihan menggunakan *Figma* tentang implementasi *UI/UX Design* kedalam *Website* dan pembuatan *Source Code* menggunakan *Visual studio code* sebagai alat penunjang pemrograman. Peserta akan diinstruksikan untuk menyimak penjelasan teknis *Source Code* sederhana yang telah dibuat.

Tahapan ketiga adalah melakukan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2023 pukul 09.00 – 12.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui *Zoom Meeting* dengan url <https://ghzm-pro-e92.zoom.us/j/81590264492?pwd=cU9OUWVhOFZDeWpTUHNBMXVQUXQ5QT09> yang disebarikan melalui grup *Whatsapp*. Selain itu pada akhir sesi pelaksanaan terdapat penyebaran kuesioner yang diberikan kepada para peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang mengikuti kegiatan *webinar & workshop* ini adalah 38 orang yang mayoritas merupakan mahasiswa program studi teknik informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta ada beberapa dari luar mahasiswa dari universitas lainnya. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal pada tanggal 21 Juli 2022 pukul 09.00 – 12.00 WIB, melalui link *Zoom Meeting* yang telah diberikan sebelumnya melalui *broadcast message* grup *Whatsapp*.

Berikut adalah pelaksanaan acara *Webinar & Workshop* :

Tabel 1 Susunan acara

Waktu	Kegiatan	PIC
09.30 - 09.35 WIB	Pembukaan	Abdul Rezak
09.35 - 09.40 WIB	Pembacaan tilawah Al-Qur'an	Hesti Laila Mustika
09.40 - 10.20 WIB	materi Webinar UI/UX	Muhammad A Chairul
10.20 - 10.25 WIB	Sesi tanya jawab	Moderator & Pemateri
10.25 - 11.00 WIB	Pemateri Webinar Front End	Haida Khoirurrosyid
11.00 - 11.05 WIB	Sesi tanya jawab	Moderator & Pemateri
11.05 - 12.00 WIB	Workshop Build & Practice basic modern website	Rafi Fadhlurokhan
12.00 - 12.15 WIB	Doorprize Penutup	Abdul Rezak

Kemudian dibagikan secara umum. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan susunan acara seperti pada tabel 1. Setelah kegiatan dilakukan, peserta diminta untuk mengisi kuisioner untuk mengetahui hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan. Pertanyaan kuesioner yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat anda mengenai penyampaian materinya secara terstruktur?
2. Apakah materi pembelajaran sesuai dengan tema yang dibuat?
3. Apakah 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?

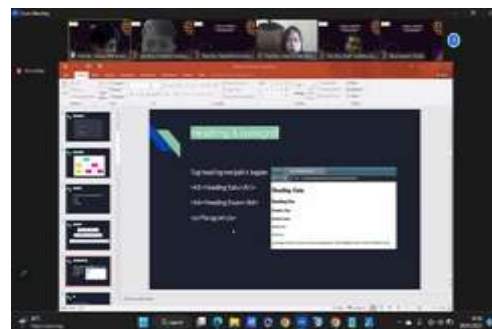
Semua peserta yang mengikuti kegiatan *webinar & workshop* ini mendapatkan sertifikat keikutsertaan acara yang disahkan oleh Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta.

1. Pembukaan pelaksanaan kegiatan *webinar & workshop*.



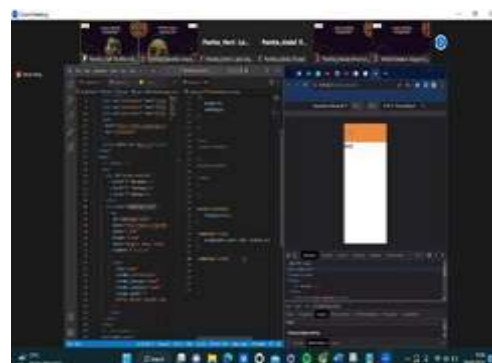
Gambar 3.1 Pelaksanaan Kegiatan *Webinar & Workshop*

2. Acara selanjutnya adalah pemaparan Materi *UI/UX* dan *Front End* yang akan dilakukan oleh pemateri melalui sesi pelatihan



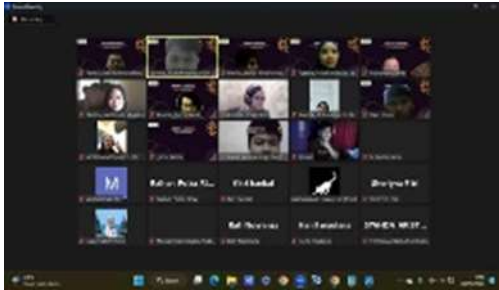
Gambar 3.2 Pemaparan Materi *UI/UX* dan *Front End* Oleh Pemateri

3. Acara selanjutnya adalah pemaparan materi *workshop* oleh pemateri

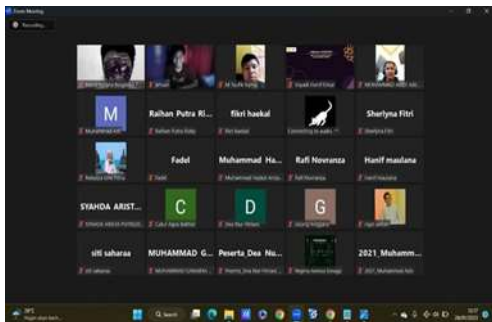


Gambar 3.3 Pemaparan Pengenalan *Tools* Dan Implementasi

4. Sesi foto Bersama dengan peserta



Gambar 3.4 Foto Bersama Bagian Pertama



Gambar 3.5 Foto Bersama Bagian kedua

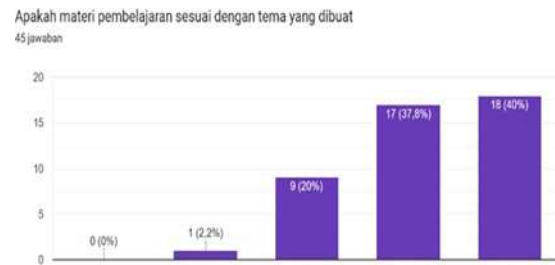
Setelah menyelesaikan sesi materi 1 dan sesi materi 2, peserta diminta untuk mengisi kuesioner sesuai apa yang dirasakan selama mengikuti kegiatan *webinar & workshop*. Hasil evaluasi kegiatan berdasarkan jawaban peserta pada *webinar* berjumlah 59 orang dan *workshop* 46 orang terhadap kuesioner yang 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 “Bagaimana pendapat anda mengenai penyampaian materinya secara terstruktur”. Peserta dengan jumlah 38% menyatakan bahwa struktur materi yang disampaikan sudah sangat sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.6



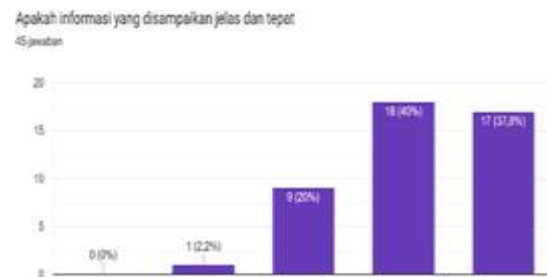
Gambar 3.6 Tanggapan pertanyaan pertama

2 Pada pertanyaan “Apakah materi pembelajaran sesuai dengan tema yang dibuat”. Peserta dengan jumlah 42% menyatakan bahwa tema dengan materi yang disampaikan sudah sangat sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Tanggapan Pertanyaan kedua

3 Pada pertanyaan “Apakah informasi yang disampaikan jelas dan tepat”. Peserta dengan jumlah 38% menyatakan bahwa informasi yang disampaikan sudah sangat sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 Tanggapan Pertanyaan 3

4 Pada pertanyaan “Audio dan visual berjalan dengan baik selama sesi berlangsung”. Peserta *webinar* dengan jumlah 42% menyatakan bahwa audio dan visual cukup sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9 Tanggapan Pertanyaan 4

5 Pada pertanyaan “Secara keseluruhan berapa kepuasan anda terhadap kegiatan

ini". Peserta dengan jumlah 40% menyatakan kepuasan seluruh acara cukup sesuai, seperti yang terlihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Tanggapan Pertanyaan 5

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan *webinar & workshop* "How To Build and Practice Basic Modern Website" yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Peserta *webinar & workshop* masih memerlukan pengetahuan bagaimana cara membuat sebuah *website* sederhana agar *website* yang dibuat menarik dan nyaman untuk dilihat.
2. Peserta *webinar & workshop* dapat dengan mudah mengikuti tutorial yang diberikan oleh pemateri.
3. Setelah mengikuti Kegiatan *Webinar & Workshop*, peserta dapat membuat desain dan implementasi *coding* secara mandiri untuk digunakan membuat sebuah *website*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memfasilitasi kegiatan *webinar & workshop* "How To Build and Practice Basic Modern Website". Serta kepada mitra-mitra kampus merdeka yang telah memberikankesempatan bagi kami untuk belajar di perusahaan tersebut, sehingga

kami dapat melaksanakan kegiatan ini dengan baik serta dapat berbagi ilmu kepada peserta *webinar & workshop*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). PERANCANGANWEBSITE SEBAGAIMEDIAINFORMASIDAN PENINGKATANCITRAPADASMK DEWI SARTIKA TANGERANG. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 79-88.
- Ariffudin, M. (2022, Februari 22). niagahoster.co.id. From niagahoster.co.id: <https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>
- Dandi Saputra, R. K. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience. Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar, 5.
- Prasetyo, S., & Dkk. (2022). Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1015-1020.
- Suparman, M., & Dkk. (2023). MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 552-555.
- Silvia. (2022, December 15). jetorbit.com. From jetorbit.com: <https://www.jetorbit.com/blog/ap-a-itu-visual-studio-code-dan-cara-menggunakannya/>