

PEMBUATAN WEBSITE SEDERHANA MENGGUNAKAN REACTJS DAN TAILWINDCSS DI SMK TARUNA BHAKTI

**Muhamad Fikriansyah¹, Akbar Saputra Widiyanto¹, Muhamad Fiqih¹, Ahmad Irfan Fauzi¹,
Muhammad Izzu Haq¹, Muhammad Haikal Fachriansyah¹, Muji Nur Fadilah¹, Farel Sasikirana¹,
Muhammad Fahriansyah¹, Rafli Almubarak¹**

¹Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Email : muhamadfikriansyah70@gmail.com, akbar.barr0709@gmail.com, faqihfalah0@gmail.com,
Ahmdirfn11@gmail.com, haikalfachri32@gmail.com, Muhammadizzul150@gmail.com,
mujinur563@gmail.com, Farellsk09@gmail.com, Fachrvansyah123@gmail.com,
Rafialmu@gmail.com

Abstrak – Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan sosial yang mencakup upaya-upaya peningkatan pengetahuan. Pada kegiatan ini tujuan yakni memberikan wawasan kepada masyarakat tentang pentingnya pengembangan keterampilan teknologi. Program kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan lancar dan tentunya memberikan dampak positif kepada masyarakat terlebih dalam pemahaman Siswa/Siswi tentang pentingnya pengembangan keterampilan teknologi. Sesuai dengan Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, maka tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas belajar di kampus adalah mentransfer, mentransformasikan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat. Sebagai mahasiswa dari perguruan tinggi yang berbasis program studi ilmu komputer, bentuk pengabdian kami kepada masyarakat adalah berperan dalam usaha memberikan pembelajaran kepada siswa/i dalam mengenai Pembuatan *Website* Sederhana. Dengan adanya program pembelajaran ini diharapkan siswa/siswi dapat memahami dan mengerti pentingnya untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada

Kata Kunci: website, Reactjs, Pengabdian kepada masyarakat

Abstract – *Community Service (PKM) is a social activity that includes efforts to increase knowledge. The aim of this activity is to provide insight to the public about the importance of developing technological skills. The community service activity program was implemented smoothly and certainly had a positive impact on society, especially in students' understanding of the importance of developing technological skills. In accordance with the third Tri Dharma of higher education, namely community service, a student's responsibility after completing study assignments on campus is to transfer, transform and apply knowledge from within campus to the community. As students from a university based on a computer science study program, our form of service to the community is to play a role in providing learning to students about creating simple websites. With this learning program, it is hoped that students will be able to understand and comprehend the importance of following existing technological developments*

Keywords: website, Reactjs, Community service

1. PENDAHULUAN

Sekolah kejuruan adalah bagian salah satu sistem pendidikan yang mana mempersiapkan lulusan siswanya memiliki bekal yang cukup dan dapat digunakan dalam bekerja di perusahaan. Hal ini dikarenakan lulusan SMK disiapkan untuk diterjunkan pada industri (dunia kerja). Berdasarkan pada UU Nomor 20 tahun 2013 bahwa SMK merupakan salah satu bentuk satuan sekolah formal yang didalamnya menyelenggarakan penjurusan sebagai lanjutan dari SMP/MTS/Sederajat dan penjelasan di Pasal 15 UU No 20 tahun 2013 bahwa Pendidikan kejuruan ialah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa didik untuk bekerja pada bidang tertentu (Indonesia, 2003).

Sekolah diharuskan mendorong dan mampu menyediakan berbagai kegiatan pelatihan untuk peningkatan kompetensi skill siswa. Lulusan SMK harus mampu bersaing secara nasional maupun global. Untuk itu siswa harus dibekali dengan pelatihan dan kemampuan lain diantaranya adalah pengetahuan tentang pembuatan *web* sederhana menggunakan *library* dan *framework*, dengan pembekalan materi tersebut dapat memotivasi siswa/i SMK Taruna Bhakti untuk dapat mengetahui lebih dalam proses pembuatan *website* sederhana yang dapat diterapkan dalam dunia kerja nantinya.

Website bersifat multiplatform yang artinya dapat dibuka dari segala perangkat atau *device* yang terhubung dengan jaringan internet (Elgamar, 2020). Sedangkan *webbrowser* dapat diartikan sebagai aplikasi yang bisa menjelajahi, menyajikan, maupun mengambil konten yang ada di berbagai sumber informasi pada jaringan internet atau *WWW*. Pada aplikasi ini, pengguna internet berselancar dan mencari apa saja informasi serta data yang mereka perlukan. (Huda, 2021). *Website* berisikan kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum pada *domain* atau *subdomain* yang berada didalam *word wide web (WWW)* didalam internet.

Selain *website* digunakan dalam penyebaran informasi *website* juga bisa digunakan untuk kepentingan transaksi, situs pembelajaran dan media komunikasi. Didalam sebuah halaman *web* terdapat dokumen yang ditulis pada format *HTML (Hyper Text Markup Language)* yang biasa diakses melalui *HTTP* (Trimarsiah & Arafat, 2017). Penggunaan *website* sudah menjadi suatu perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, akademisi, pemasaran, praktisi media massa, perusahaan, hingga instansi pemerintah.

Website saat ini sangat dibutuhkan masyarakat bahkan menjadi kebutuhan yang tidak bisa lepas dari aktifitas setiap saatnya, faktanya *website* juga kerap dijadikan *platform* bagi banyak orang untuk mempromosikan usaha atau jasa. Fenomena ini terlihat dari berbagai situs atau *platform* jejaring sosial, seperti Blogspot, Twitter dan media sosial lainnya, bahkan perusahaan dan instansi pemerintah turut memanfaatkan kepopuleran *website* sebagai media informasi mereka, namun banyak juga perusahaan atau manusia yang tidak mengetahui dalam proses pembuatan *website* sederhana.

Website sederhana (*web* dinamis) merupakan sebuah *web* yang isinya dapat dirubah sewaktu waktu tanpa melalui perubahan *code* pada file *web* yang dimiliki (Harminingtyas, 2020). Akan tetapi perubahan tersebut dapat berubah melalui aksi dari user atau pengunjung maupun *administrator*. Pada *web* dinamis dimungkin terjadi interaksi antar pengunjung dengan pemilik *web*, interaksi pengunjung dengan pengunjung misalnya memberikan komentar, megunggah berkas (Pranata, Hamdani, & Khairina, 2019)

Pada tahapan pembuatan *website* sederhana untuk memahami dasar-dasar pembuatan *website* akan sangat menyulitkan, dikarenakan dalam proses pembuatan sebuah *website* membutuhkan persyaratan yang hamper sama dengan proses pembuatan suatu bangunan, yaitu membutuhkan keahlian arsitektur yang baik. Untuk menjadi seorang *web developer* diharuskan mengetahui media dan alat yang biasa digunakan didunia industri, Media yang sering digunakan didunia industri oleh *web devloper* adalah *HTML*, *ReactJS* dan *TailwindCSS*. Disinilah pembelajaran pembuatan *website* sederhana melakukan peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Pembelajaran pembuatan *website* sederhana ini memberikan panduan langkah - langkah yang dapat diikuti dengan mudah untuk membantu pelajar merasakan kepuasan menciptakan *website* dari awal. Dengan menggunakan *library* atau *framework* *HMTL*, *ReactJS* dan *Tailwind CSS* kami ingin memperkenalkan kepada siswa/i SMK Taruna Bhakti untuk mengunakan metode terbaru yang banyak digunakan dalam industri pengembangan dan pembuatan *website (web developer)* saatini. Dengan pemaparan materi ini akan memungkinkan mereka untuk membangun *website* dengan tampilan yang menarik dan *responsif*, sekaligus memperluas wawasan mereka dalam teknologi pengembangan *website*.

Pada hasil analisis situasi tersebut maka untuk meningkatkan kompetensi *hard skill* siswa/i SMK Taruna Bhakti perlu ada dilakukan pelatihan dan pemaparan materi untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap pembuatan *websederhana*. Adapun perumusan masalah yang didapati yaitu bagaimana siswa mampu membuat dan menjalankan serta mengelola *website* sederhana dengan menggunakan *framework* atau *libarary* dalam bidang industri.

Sesuai dengan Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepadamasyarakat, maka tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas belajar di kampus adalah mentransfer, mentransformasikan dan mengaplikasikan ilmunpengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat. Sebagai mahasiswa dari perguruan tinggi yang berbasis program studi ilmu komputer, bentuk pengabdian kami kepada masyarakat adalah berperan dalam usaha memberikan pembelajaran

kepada siswa/i dalam mengenai Pembuatan *Website* Sederhana

Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) yang berjumlah 10 mahasiswa terpanggil untuk ikut serta dalam pelatihan pembelajaran pembuatan *website* kepada masyarakat khususnya kepada siswa/i sekolah menengah kejuruan dengan mengadakan pembelajaran langsung dengan judul “**Pembuatan Website Sederhana Menggunakan ReactJS Dan TailwindCSS di SMK Taruna Bhakti**”.

2 METODE PELAKSANAAN

3.1 PENDEKATAN INSTRUKSIONAL

Dalam pembuatan website sederhana menggunakan ReactJS dan Tailwind CSS, pendekatan instruksional yang efektif dapat mencakup beberapa elemen berikut

1. Pendekatan Pembelajaran Langsung
2. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek
3. Pendekatan Demonstrasi dan Praktek

3.2 MATERI DAN SUMBER BELAJAR

Dalam pembuatan website sederhana menggunakan ReactJS dan Tailwind CSS, materi dan sumber belajar menjadi elemen kunci untuk mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah rincian mengenai materi dan sumber belajar yang akan digunakan :

1. Materi Pembelajaran
 - a. Dasar-dasar ReactJS
 - b. Penggunaan Tailwind CSS
 - c. Interaksi antar Komponen
 - d. Manajemen State
 - e. Routing dengan React Router
 - f. Prinsip Desain Responsif
2. Sumber Belajar
 - a. Dokumentasi Resmi
 - b. Proyek Contoh
 - c. Forum dan Komunitas Online
 - d. Buku dan E-Book

3.3 METODE DEMONSTRASI

Metode Demonstrasi akan digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran pembuatan website sederhana menggunakan ReactJS dan Tailwind CSS. Dalam metode ini, instruktur akan melakukan demonstrasi langkah demi- langkah tentang cara membangun komponen dan menerapkan pembuatan desain menggunakan ReactJS dan Tailwind CSS. Berikut adalah rincian mengenai metode demonstrasi :

1. Penyajian Langkah-demi-Langkah
2. Demonstrasi Praktis
3. Penggunaan Alat dan Teknologi
4. Pertanyaan dan Interaksi
5. Diskusi Setelah Demonstrasi
6. Pengulangan dan Klarifikasi

3.4 PENGGUNAAN TEKNOLOGI ALAT BANTU

1. Editor Kode.

2. Node.js dan NPM
3. React Developer Tools
4. Tailwind CSS Library
5. React Router
6. Sistem Kontrol Versi (Opsional)
7. Browser Developer Tools

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Program Studi Teknik Informatika untuk memberikan Ilmu Pengetahuan Tentang Bagaimana Cara Membuat Website Dengan Menggunakan ReactJS dan Tailwind CSS Sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi dan mendukung para siswa/siswi dalam menghadapi tantangan masa depan di dunia kerja.

Dengan adanya program pembelajaran ini diharapkan siswa/siswi dapat memahami dan mengerti pentingnya untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Peserta dapat memperoleh informasi bagaimana mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan dunia yang semakin canggih begitu pula dalam bidang Pendidikan saat ini diharapkan Tim PKM Universitas Pamulang dapat melibatkan siswa/siswi dalam mata kuliah Pembuatan Website, kami berharap siswa/siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan dimasa depan.



Gambar 1. Sesi Foto dengan Murid

Dengan terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh LPPM Universitas Pamulang (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat), maka hal terpenting dari terlaksananya program PKM ini tercapainya tujuan yakni memberikan wawasan kepada masyarakat tentang pentingnya pengembangan keterampilan teknologi. Program kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan lancar dan tentunya memberikan dampak positif kepada masyarakat terlebih dalam pemahaman Siswa/Siswi tentang pentingnya pengembangan keterampilan teknologi.

Dengan terlaksananya kegiatan Pembelajaran ini, manfaat yang didapat oleh para siswa/siswi adalah sebagai berikut:

1. Siswa/Siswi mengetahui pentingnya mengikuti perkembangan teknologi.
2. Siswa/Siswi mengetahui mengaplikasikan pengetahuan dalam dunia kerja.
3. Siswa/Siswi mengetahui cara mengaplikasikan tersebut.



Gambar 2. Sesi Pemberian Plakat oleh Ketua Pelaksana PKM

Akhir dari kegiatan PKM ini ditutup dengan sesi tanya jawab yang dilakukan oleh peserta kegiatan. Sesi Tanya jawab bertujuan untuk melihat respon peserta, dan refleksi dari materi yang sudah diberikan sebelumnya. Berdasarkan respon dan refleksi yang telah dilakukan, peserta sangat setuju terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan serta menambah pemahaman terkait materi yang telah disampaikan.

4.KESIMPULAN

a. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pelatihan di SMK Taruna Bakhti memberikan peserta keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja.
- b. Peserta akan memperoleh keterampilan praktis dalam pembuatan website sederhana menggunakan teknologi ReactJS dan TailwindCSS.
- c. Peserta akan memahami konsep dasar dibalik ReactJS dan TailwindCSS, dan bagaimana menggunakan komponen dalam ReactJS untuk membuat aplikasi web yang lebih mudah diatur dan dipelihara.
- d. Pelatihan ini memberikan wawasan tentang cara mengintegrasikan beberapa teknologi web modern secara bersamaan dalam Integrasi ReactJS dan TailwindCSS, serta memberikan peserta pemahaman tentang bagaimana menggabungkan *library* dan *framework* untuk mencapai pengalaman pengguna yang optimal.
- e. Rata-rata kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencapai 8,6.

b. SARAN

Adapun saran dan perbaikan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta sebaiknya diberikan waktu dan dukungan untuk berlatih secara mandiri setelah pelatihan. Memberikan tugas atau proyek kecil yang dapat diselesaikan di luar jam pelatihan dapat membantu peserta untuk lebih memahami dan mengasah keterampilan yang telah mereka pelajari.
- b. Menyediakan waktu untuk sesi tanya jawab dan diskusi peserta mengatasi ketidakjelasan atau kesulitan yang mereka temui selama pelatihan.
- c. Penentuan waktu durasi per acara lebih diperpanjang khususnya sesi materi.
- d. Posisi para pengabdian selain pemateri jangan terlalu banyak di depan dan berlalu lalang, karena akan membuat para peserta tidak fokus pada materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Elgamar. (2020). Pengembangan Sistem Presensi. *Jurnal Coomasie*, VI(2), 1-6.
- Harminingtyas, R. (2020). Analisis Layanan website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra. *Jurnal STIE Semarang*, VI(3), 37-57.
- Huda, A. (2021). Buku Metode Saw Untuk Seleksi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. In *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Pranata, D., Hamdani, H., & Khairina, D. M. (2019). Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus : Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 25-29.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, IX(1), 1-10.