



PELATIHAN PEMBUATAN *WEBSITE* PRIBADI BAGI SISWA SMA NU KOTA PAGAR ALAM

Desi Puspita¹, Sasmita²

Program Studi Teknik Informatika; Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam (STTP)
Jl. M. Siagim No.75 Kel. Karang Dalo, Dempo Tengah, Kota Pagar Alam
Telp/Fax: (0730) 621916

e-mail: desiofira1@gmail.com¹, sasmitha661@gmail.com²

Abstrak

Siswa SMA NU Kota Pagaralam merupakan bagian generasi muda pagar alam yang merupakan calon pemimpin yang membangun daerah pada masa mendatang, sehingga mereka harus disiapkan dengan baik sejak pendidikan menengah, atas dasar ini maka pihak SMA NU Kota Pagaralam berusaha terus memberikan softskills tambahan sehingga dengan diadakannya pengabdian oleh Civitas Akademika STTP, SMA NU Koya Pagaralam dengan peserta pengabdian menyelenggarakan pelatihan pembuatan website pribadi bagi siswa SMA NU Kota Pagaralam untuk menambah softskill bidang Teknologi Informasi. Pelatihan menggunakan metode ceramah dan praktek secara langsung sehingga siswa memahami dengan baik seluruh materi pelatihan yang diadakan. Agar pelatihan berjalan lancar maka dilakukan pre tes dan pos tes, dari hasil pre dan pos tes ini diketahui awal pelatihan para siswa belum pernah belajar membuat website sehingga pemahamannya kurang, tetapi setelah dilakukan penjelasan dan pelatihan siswa peserta mampu memahami teknologi informasi khususnya pembuatan website.

Kata kunci— Siswa, Pemimpin, Pelatihan, Website, Teknologi.

1. PENDAHULUAN.

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya teknologi pendukung terlaksananya kegiatan pekerjaan saat ini sangat banyak dan menawarkan kemudahan sesuai ke unggulannya masing-masing, salah satunya sistem yang berbasis *Website* & Internet, utamanya *website* dapat di dimanfaatkan sebagai sarana yang menyangkut sistem informasi (SI) dan multimedia, termasuk yang dilakukan pada kegiatan pengabdian ini dimana *website* di aplikasikan menjadi saran/sistem yang membantu membuat *website* yang bisa digunakan sebagai media untuk mengeksplor kelebihan pribadi bagi siswa dan siswi di SMA NU Kota Pagar Alam.

Penggunaan aplikasi PHP & MySQL sebagai media/sarana pembuatan aplikasi pendukung pembelajaran (*website*) dan sistem informasi (SI) ini sangat di sarankan karena memiliki menu-menu dan algoritma sesuai dan mudah di pahami, sehingga pada saat penyusunan pada sistem informasi ini pembuat aplikasi tinggal klik menu-menu tertentu atau langsung menulis sintaks program pada tempat yang ada, selain itu aplikasi PHP & MySQL merupakan *software* pembuat *website* yang familiar, mudah di dapat, tidak memerlukan *space* yang terlalu besar sehingga bisa di eksekusi dengan cepat dalam sistem.

Kondisi geografis dan fasilitas teknologi informasi (TI) yang belum memadai di Kota Pagar Alam berimbas pada tingkat pemahaman dan penalaran terhadap sesuatu hal baru agak terhambat, STTP sebagai Pionir dan dianggap lembaga yang kompeten terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada, dan kewajiban melakukan pengabdian seperti yang di amanatkan jargon Tri dharma, maka di adakanlah pengabdian yang kegiatannya pelatihan membuat rancang bangun *website* pribadi bagi siswa SMA NU Kota Pagar Alam sebenarnya merupakan titik awal agar para siswa menerapkan teknologi dalam mendukung pekerjaannya bagi siswa pada lingkungan SMA NU

Kota Pagar Alam, sebenarnya upaya untuk berbagi dan saling memahami terhadap suatu ilmu yang di rasa SMA NU Kota Pagar Alam kurang.

Melalui pemaparan diatas dituntut agar para siswa SMA NU Kota Pagar Alam harus selalu meningkatkan kualitas pemahaman terhadap sistem informasi (SI) dengan menggunakan semua *resource* terkait, sehingga dipandang perlu untuk diadakan pelatihan Rancang Bangun *Website* pribadi SMA NU Kota Pagar Alam ini.

2. METODE.

Pada pelaksanaan pengabdian (PkM) ini dilakukan dosen STTP dilakukan mandiri, dan berbarengan dengan kuliah kerja nyata yang dilakukan oleh para mahasiswa sehingga dalam pelaksanaannya mahasiswa dapat membantu dosen yang melaksanakan pengabdian. Metodologi yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah menyimak (menonton), membaca bersama (modul pelatihan), memahami *tools* aplikasi (*Software*) dan berinteraksi secara langsung (Aplikatif) dengan *software*. Sehingga seluruh peserta mampu membuat websitenya sendiri dengan baik dan mudah dipahami isinya oleh seluruh pembaca.

2.1. Pengabdian.

Pengabdian merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan membantu seluruh masyarakat dalam aktivitas kesehariannya tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh Sekolah Tinggi (STTP) untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya saat mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan pengabdian merupakan salah satu bagian Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bentuk-bentuk kegiatan Pengabdian Masyarakat, misal: Bakti Sosial dan Mengajar. Tujuan pengabdian, yaitu:

1. Meningkatkan daya cipta inovasi teknologi dalam hal ini teknologi informasi untuk mendorong pembangunan ekonomi dengan melakukan komersialisasi hasil penelitian, yang telah dihasilkan dikampus STTP;
2. Mampu memberi solusi berdasarkan hasil kajian akademik atas kebutuhan, tantangan atau persoalan dihadapi masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung;
3. Melaksanakan program kegiatan yang bisa meringankan masyarakat terdampak (*preferential option for the poor*) pada semua strata, yaitu masyarakat yang terdampak secara ekonomi, politik, sosial, dan budaya;
4. Melakukan alih teknologi, ilmu, dan seni kepada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia dan kelestarian sumber daya alam.

2.2. Website.

Website merupakan kumpulan informasi/kumpulan *page* yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara *online* di jaringan internet. Secara teknis, *website* merupakan kumpulan *page*, yang tergabung kedalam suatu *domain* atau *subdomain* tertentu. *Website-website* yang ada berada pada *World Wide Web (WWW)* Internet.

Pengertian *Website* Menurut Para Ahli

- *Website* merupakan fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* sementara *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca lewat *browser* seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan aplikasi *browser* lainnya (pengertian *website* dari Hakim Lukmanul, 2004)
- *Website* merupakan kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan *file-filenya* saling terkait satu sama lain. *Web* terdiri dari *page*, dan kumpulan halaman yang disebut *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait yang berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web* (pengertian *website* dari Gregorius, 2000)
- *Website* merupakan suatu metode untuk menampilkan informasi pada internet, baik berupa teks, gambar, suara atau video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk

menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*), dapat diakses melalui sebuah *browser* (pengertian *website* dari Yuhefizar, 1998).

Sejarah Website.

Orang berjasa dibalik website yang kini sering kita kunjungi? Berikut kami akan mengulasnya secara singkat dan jelas. Kami merangkumnya dari situs resmi *World Wide Web Foundation*. Orang yang berjasa tersebut adalah Sir Tim Berners-Lee. Ia seorang ilmuwan komputer di Inggris. Berners dilahirkan di London, dan orang tuanya juga ilmuwan komputer di era-era awal komputasi. Setelah Berners lulus dari Universitas Oxford, Berners-Lee akhirnya menjadi insinyur software di CERN. CERN adalah laboratorium fisika (partikel besar) yang berada di dekat Jenewa, Swiss. Akhirnya, para ilmuwan yang hebat datang dari seluruh dunia untuk menggunakan akseleratornya, namun Berners menemukan bahwa mereka punya masalah/kesulitan soal bagaimana untuk berbagi informasi satu sama lain. Kemudian Oktober 1990, Berners menulis tiga teknologi dasar hingga kini menjadi dasar *web* dibuat (yang juga muncul pada bagian-bagian browser web Anda). Ketiganya yaitu:

- HTML: HyperText Markup Language. HTML adalah bahasa format buat web.
- URI: Uniform Resource Identifier. Semacam “alamat” yang unik. Fungsinya untuk mengidentifikasi ke setiap sumber daya yang ada di web. Kini lebih awam disebut URL.
- HTTP: Hypertext Transfer Protocol. Memungkinkan Anda untuk mengambil kembali sumber daya yang terhubung dari seluruh web.

Berners juga menulis halaman web editor/browser pertama (“WorldWideWeb.app”) serta server web pertama (“httpd”). Pada tahun 1990, halaman web pertama akhirnya disediakan di internet secara terbuka. Kemudian tahun 1991, orang-orang di luar CERN termasuk orang awam juga diundang untuk bergabung dengan komunitas web baru ini.

Fungsi Website

Website punya banyak manfaat. Jadi, jika ingin mengetahui fungsi *website*, dapat dibagi sesuai kategori jenisnya. Jenis *website* yang berbeda tentunya punya fungsi yang cukup berbeda juga. Apa saja? Mari ketahui lebih lanjut!

- *Website* Sebagai Sarana Informasi
- *Website* Sebagai Sarana Hiburan
- *Website* Sebagai Sarana Jual Beli/*e-Commerce* (Toko Online)
- *Website* Sebagai *Blog*

Cara Membuat Website.

Pada dasarnya ada tiga langkah utama dalam membuat website. Ketiganya sebagai berikut!

- Pilih *Platform/CMS* yang Tepat
- Pilih Nama *Domain* dan *Hosting* Terbaik
- *Install* dan Konfigurasi *Website*

2.3. Pre & Pos Tes.

Pada pengabdian ini dilakukan pre dan pos tes. Dimana pre tes merupakan suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan guru kepada murid sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang ditanya adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Pertanyaan itu biasanya dilakukan guru di awal pembukaan pelajaran. Pre test diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Pre test juga bisa di artikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun manfaat dari diadakannya pre test adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.

Post test merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, post test adalah evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seorang guru memberikan post test dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu. Manfaat dari diadakannya post test ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai

setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil post test ini dibandingkan dengan hasil pre test yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan, disamping sekaligus dapat diketahui bagian bagian mana dari bahan pengajaran yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa. Dengan pos tes ini keberhasilan diketahui dengan baik.

2.5. Penyelesaian Masalah.

Permasalahan SMA NU Kota Pagar Alam adalah bagaimana memahami para siswanya terhadap teknologi sistem informasi, dalam hal ini teknologi website menjadi tambahan softskills tambahan, sehingga SMA NU Kota Pagar Alam mengadakan pelatihan bersama dengan civitas STTP yang sedang melakukan pengabdian.

3. PEMBAHASAN DAN HASIL.

3.1. Realisasi & Pemecahan Masalah.

Berikut ini merupakan penjelasan realisasi kegiatan yang dilakukan dan pemecahan permasalahan yang dihadapi oleh tempat pengabdian, pengabdian dilakukan secara terstruktur dan terencana dengan baik agar pada pelaksanaan pengabdian dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan oleh SMA NU Kota Pagar Alam dan tentu pelaksana pengabdian civitas akademika STTP, maka berdasarkan perencanaan berikut rincian kegiatannya:

Tabel 1. Kegiatan

Hari	Waktu	Materi	Penyaji
Pertama	08.00 - 10.00	<i>Pre Test</i>	Desi Puspita
	10.00 – 12.00	Pengantar TI dan <i>Website</i>	
	12.00 – 13.00	Pengenalan <i>PHP & MySQL</i> dan	
	13.00 – 15.00	Ishoma teknik pembuatan <i>website</i>	
Kedua	08.00 - 10.00	Praktek pembuatan <i>website</i>	Desi Puspita dan Sasmita
	10.00 – 12.00	Praktek pembuatan <i>website</i>	
	12.00 – 13.00	Ishoma	
	13.00 – 15.00	<i>Post-test</i>	

Maka berdasarkan tabel rincian kegiatan diatas, pelatihan yang dilakukan memiliki urutan sebagai berikut. Pertama, agar kegiatan pemberian pelatihan terlaksana dengan baik maka dilakukan pre tes, yang dilakukan untuk memberikan dasar bagi narasumber menyampaikan materi pelatihan, merupakan materi yang benar-benar dibutuhkan oleh para peserta pelatihan.

Kedua, Pengantar Teknologi informasi (TI) dan pengenalan tentang pengembangan serta dasar-dasar tentang website kepada peserta pelatihan menggunakan PHP dan MySQL, dasar PHP dan MySQL menjadi materi utama yang dijelaskan. Ketiga, merupakan lanjutan dan tahap dua mengenalkan tentang pemrograman dasar sehingga menjadi dasar dalam pembuatan form-form dan halaman yang ada pada website, di perkenalkan aplikasi, tips dan trik dalam pembuatan website menggunakan PHP dan MySQL ini, dan mengenalkan segala fasilitas yang ada pada dua software ini sampai peserta memahami hal-hal yang praktis dari keduanya. Keempat, Ishoma untuk menyegarkan pikiran peserta sehingga mudah menerima materi yang disampaikan oleh narasumber. Kelima, praktek pembuatan website merupakan aplikasi dari pelaksanaan kegiatan sebelumnya dimana peserta diminta untuk mengaplikasikan seluruh materi yang telah dipelajari menjadi website pribadi, perusahaan, atau institusi tertentu yang baik dan mudah dipahami oleh yang membuka halaman website yang dibuat oleh peserta pelatihan. Dengan mempraktekan materi-materi sederhana yang disampaikan dengan mengacu pada modul pelatihan dan bimbingan dari narasumber. Keenam, merupakan tahap akhir dari kegiatan pelatihan pembuatan website ini dilakukan oleh narasumber, tujuannya untuk mengetahui pemahaman dan keberhasilan dari pelatihan pembuatan website yang dilaksanakan.

Pelatihan dilakukan agar peserta dapat mendesain dan membuat website yang baik, yang bisa diaplikasikan untuk berbagai kebutuhan, dapat menjadi softskills tambahan selain pendidikan umum yang didapatkan dari SMA NU Kota Pagar Alam, sehingga dengan softskills tambahan ini menjadi nilai lebih bagi alumni SMA NU Kota Pagar Alam dan menjadi bekal yang aplikatif pada saat terjun di Masyarakat, tujuannya masyarakat calon peserta didik menjadi lebih percaya menempuh pendidikan di SMA NU Kota Pagar Alam dan bagi STTP menjadi lebih dikenal oleh calon peserta didik atau calon mahasiswa yang berasal dari Alumni SMA NU Kota Pagar Alam ini dengan memberikan ilmu dan memahami pada teknologi informasi khususnya website.

3.2. Pembahasan & Hasil.

Merupakan pembahasan tentang hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) berdasarkan urutan pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan diatas terdeskripsi pada tabel 1. Maka berikut merupakan uraian keberhasilan yang didapatkan dari pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan pada SMA NU Kota Pagar Alam sebagai berikut, yang mana pada pelaksanaannya peserta harus diberikan pemahaman bukan hanya aplikasi tetapi pemahaman dasar tentang website dan software-software pendukung lainnya yang mendukung dalam melakukan pembuatan website, tetapi disampaikan tips dan trik membuat website yang baik dan multimedia tidak hanya halaman-halaman yang statis saja, pada bagian tertentu website lebih informative dengan data yang mudah dipahami oleh seluruh pembaca atau pengunjung website, berikut hasil pelaksanaan pengabdian yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian.

Materi	Hasil
Pendahuluan	Narasumber pelatihan mendapat gambaran yang jelas tentang arah dan materi yang dibutuhkan oleh peserta pelatihan sehingga benar-benar yang dibutuhkan oleh para peserta pelatihan.
Pengantar TI & Website	Seluruh peserta paham teknologi informasi, perkembangannya dan memahami dengan baik sistem informasi menggunakan website.
Pengenalan PHP & MySQL	Peserta memahami dengan baik tips dan trik, memahami algoritma pemrograman, dan memahami cara membuat aplikasi dengan PHP dan MySQL sehingga menjadi website dinamis yang disukai oleh pengunjung websitenya.
Ishoma	Agar peserta melakukan istirahat dengan baik, agar menjaga kesegaran saat belajar.
Praktek Pembuatan Website	Peserta mampu membuat website dengan bimbingan dari narasumber.
Penutup	Peserta 100% meningkat pemahamannya dan mampu membuat website sesuai dengan harapan dan target dari narasumber.

Berdasarkan tabel 2, maka bisa dijelaskan sebagai berikut. Pertama, pendahuluan dari pengabdian ini dilakukan pre tes dan hasilnya adalah materi yang disampaikan oleh narasumber benar-benar yang dibutuhkan oleh peserta pelatihan hal ini terbukti peserta dapat dengan cepat memahami materi dan dengan cepat membuat website sederhana dapat dibuktikan dari hasil praktek membuat website. Kedua, pengantar TI dan Website, hasilnya seluruh peserta pelatihan memahami dengan baik teknologi dan sistem informasi terutama teknologi pembuatan website. Ketiga, Pengenalan PHP dan MySQL hasilnya seluruh peserta pelatihan memahami logika dan pemrograman menggunakan PHP dan MySQL, tata cara pemrograman, tips dan trik membuat website yang baik dengan dua program ini. Keempat, praktek pembuatan website, hasilnya seluruh peserta mampu mengaplikasikan seluruh materi yang diberikan pada saat penyampaian materi dengan sangat baik dan hasilnya website dinamis yang sangat baik dan informative yang bisa diaplikasikan untuk berbagai bidang. Ketima, merupakan bagian terakhir dari struktur pelatihan yang dilakukan ini, dimana merupakan kegiatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelatihan ini, yang mana hasilnya seperti yang disebutkan pada bagian ke empat bahwa seluruh peserta mampu membuat

website yang dinamis dan informative sehingga seluruh pengunjung website sangat memahami apa yang ada didalam website, sehingga dari sini dapat diidentifikasi beberapa hasil akhir, yakni:

- a. Seluruh peserta siswa dan siswi SMA NU Kota Pagar Alam mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang teknologi informasi dan sistem informasi.
- b. Para peserta siswa dan siswi SMA NU menjadi sangat paham terhadap teknologi informasi yang lebih aplikatif untuk mendukung dan membuat sistem informasi dalam hal ini teknologi website.
- c. Guru TIK SMA NU Kota Pagar Alam sudah terbantu dalam pemberian pemahaman terhadap teknologi informasi up to date yang aplikatif untuk membangun website dinamis.
- d. Siswa dan siswi lebih baik lagi pemahamannya pada bidang sistem informasi yang diaplikasikan untuk berbagai keperluan dengan website.
- e. Para siswa siswi peserta pelatihan menjadi lebih merasa percaya diri saat terjun pada dunia kerja dan lebih memiliki pemahaman pada siswa dan siswi yang melanjutkan studi keperguruan tinggi jelas pembelajaran ini menjadi pemahaman awal dalam bergaul pada perkuliahan di kampus.
- f. Menjadi softskills tambahan yang bisa diandalkan, dan membanggakan untuk menjadi depelover website.

4. KESIMPULAN

Sesuai pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di SMA NU Kota Pagar Alam dengan tujuan melatih siswa dan siswi dalam membuat website yang dinamis, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran yang dilakukan secara aplikatif, secara langsung ternyata sudah mampu meningkatkan semangat siswa belajar menjadi lebih baik (giat), lebih mudah paham terhadap software yang digunakan.
- b. Meningkatkan *softskills* siswa-siswi SMA NU Kota Pagar Alam terhadap pembuatan website.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan kemampuannya ketika terjun di masyarakat dalam pemahamannya terhadap website.
- d. Membantu guru pelajaran TIK dalam hal memahami siswa terhadap suatu aplikasi tertentu dalam hal ini website.

5. SARAN

Berdasarkan pengalaman yang dilihat dan dirasakan pengabdian saat melakukan pengabdian (Pk) ini maka, penulis dalam hal ini bisa memberikan saran:

- a. Menambah jumlah tempat pengabdian.
- b. Pendamping narasumber seharusnya yang memahami materi yang disampaikan.
- c. Transparansi dana pengabdian.
- d. Membebaskan pengabdian untuk mengambil tema pengabdian sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih semuanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] [1] Abdillah, L., Handayani, T., Rosalyn, E. R., & Mukti, Y. I. (2020). Collaborating Digital Social Media for Teaching Science and Arabic in Higher Education during COVID-19 Pandemic. *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*, 4(2), 12-25.

- [2] Arif, A., & Mukti, Y. (2017). Rancang Bangun Website Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Kota Pagar Alam. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 8(03), 156-165.
- [3] Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta 2004.
- [4] Muslim, B. 2018. Pelatihan aplikasi editing video dengan filmora., Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat, LPPM STT Pagaralam.
- [5] Muslim, B. 2018. Pelatihan Pembuatan Blog Bagi Guru Ma Ponpes Darul Mutaqin Kota Pagaralam. *NGABDIMAS*. Vol 1. No.1. Bulan Juni, Hal. 6-11.
- [6] Horsley, M., Knight, B., & Huntly, H. 2010. The role of textbooks and other teaching and learning resources in higher education in Australia: Change and continuity in supporting learning. *IARTEM 1-Journal*. 3(2). 43-61.
- [7] Muslim, B. 2017. Pengantar Teknologi informasi. Yogyakarta: C.V BUDI UTAMA (Deepublish) Yogyakarta.
- [8] Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2006. Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [9] Muslim, B. (). Analisis system informasi (SI) terintegrasi di Perguruan Tinggi (PT) (Studi Kasus: STT Pagaralam). *Jurnal Teknologi Informasi MURA*, Vol 10. Page 83-91.
- [10] Muslim, B (2014). Analisis rencana aplikasi teknologi informasi pada STT Pagar Alam. *Proseding semnastik dan Magma*. Issue: Aplikasi Teknologi dan sistem Informasi. PPP UBD Pres. Pages 397-404.
- [11] Hutchinson E. Sarah and Sawyer C. Stacey, 2000, *Computers, Communications & Information*, McGraw Hill Companies Inc.
- [12] Indonesia Services Education HP Tim, 2001, *Manajemen Sistem Belajar Di Dunia Maya*, Majalah Info Komputer.
- [13] M.H Jogiyanto, 1995, *Pengenalan Komputer*, Andi Offset Yogyakarta.
- [14] Menristekdikti. 2016. *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi X Tahun 2016*. hlm. 4.
- [15] Michael Simkins, Karen Cole, Fern Tavalin and Barbara Means, *Increasing Student Learning Through Multimedia Projects* Diakses dari http://www.ascd.org/publications/books/102112/chapters/What_Is_Project-Based_Multimedia_Learning%25C2%25A2.aspx.
- [16] Gilbert, D. (2002). *Multimedia Technology*, Queensland: University of Queensland.
- [17] Eleanor L. Criswell (1989), *Design of Computer-Based Instruction*, Macmillan Pub Co, 1989.
- [18] Richard E. Mayer, Roxana Moreno, 1998, *Aids to computer-based multimedia learning*, Richard E. Mayer*, Roxana Moreno Departemen Psikologi, University of California, Santa Barbara, CA 93106, USA Department of Psychology, University of California, Santa Barbara, CA 93106, USA
- [19] Isro'Mukti, Y. (2017). Sistem Informasi Madrasah Aliyah Negeri Pagar Alam Berbasis Web. *Indonesian Journal of Computer Science*, 6(2), 192-205.
- [20] Mukti, Y. (2017). Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Pagar Alam. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 8(02), 83-92.
- [21] Isro'Mukti, Y. (2018, October). Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam Berbasis Web. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASITIK)* (Vol. 1, No. 1, pp. 632-638).
- [22] Mukti, Y. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD). *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi*

- Informasi dan Komputer, 9(02), 84-95.
- [23] Mukti, Y. (2018). Pelatihan Maintenance Komputer SMAN Pagar Gunung. *NGABDIMAS*, 1(1), 47-51.
- [24] Mukti, Y. I. (2019). Implementasi Jaringan Hotspot Kampus Menggunakan Router Mikrotik. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 130-138.
- [25] Mukti, Y. I., & Puspita, D. (2019). Sistem Informasi Peringatan Dini Bencana Pada Kota Pagar Alam Berbasis Mobile. *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 4(2), 65-74.
- [26] Mukti, Y. I. (2019). SISTEM INFORMASI MONITORING KESEHATAN MASYARAKAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE UNIFIED MODELLING LANGUAGE. *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 4(1), 1-8.
- [27] Mukti, Y. I., & Puspita, D. (2019, December). Web Based Disaster Early Warning System on Pagar Alam City. In *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta* (Vol. 5, pp. 309-316).
- [28] Isro'Mukti, Y., & Puspita, D. WEB BASED DISASTER EARLY WARNING SYSTEM ON PAGAR ALAM CITY.
- [29] Mukti, Y. (2020). Aplikasi Management Surat Pada Dinas Kesehatan Kota Pagaralam Menggunakan Codeigniter. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 11(2), 108-115.
- [30] Mukti, Y. I. (2020). SISTEM PREDIKSI LULUS TEPAT WAKTU TUGAS AKHIR MAHASISWA MENGGUNAKAN SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM). *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 5(2), 110-115.
- [31] Puspita, D., & Isro'Mukti, Y. (2019, December). Web-Based Culture Information System of Literature Besemah City of Pagar Alam. In *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta* (Vol. 5, pp. 303-308).