



WEBSITE SARANA DAKWAH REMAJA MESJID BAABUL JANNAH DEMPO UTARA

¹⁾Buhori Muslim, ²⁾Sasmita, ³⁾Asep Syaputra

¹²⁾Program Studi Teknik Informatika;

¹⁾Universitas Putra Indonesia (UNPI) Cianjur. Jl. Dr. Muwardi No. 66, By Pass Cianjur 43215.

^{2,3)}Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam (STTP). Jl. M. Siagim No.75, Kota Pagar Alam 31551.

¹⁾buhoristtp@gmail.com, ²⁾sasmitha@gmail.com, ³⁾asepsyaputra68@gmail.com

Abstrak

Berdakwah merupakan kegiatan menyampaikan ajaran agama yang wajib dilakukan seluruh umat Islam, sebagai penggerak utama dalam berdakwah Remaja Masjid Baabul Jannah Kelurahan Agung Lawangan Kec. Dempo utara, menyadari kemajuan teknologi dan efek dari pandemic covid 19 membuat kegiatan dakwah sulit dilakukan, padahal kegiatan dakwah harus tetap dilakukan muncul ide melakukan kegiatan dakwah menggunakan fasilitas internet atau virtual dalam hal ini menggunakan website, dalam menyampaikan risalah agama. Tetapi ternyata diantara para pengurus Remaja Masjid sedikit yang memiliki pemahaman terhadap teknologi informasi khususnya teknologi website. Ini memberi kesempatan kepada civitas Perguruan Tinggi untuk melakukan pengabdian, dengan bentuk pelatihan. Dimana pelatihan ini untuk menambah softskills dan sarana berdakwah yang dikelola pengurus Remaja Masjid Baabul Jannah menggunakan internet dan website. Pelatihan dengan mengaplikasikan metode ceramah dan mempraktekannya secara langsung sampai seluruh peserta pelatihan paham secara baik semua materi, agar kegiatan pelatihan ini berjalan lancar maka dilaksanakan pre & pos tes, kegiatan pre tes dilakukan pada awal sebelum kegiatan pelatihan dan pos tes dilakukan setelah pelatihan dilakukan. Hasilnya dari pre tes diketahui bahwa 100% peserta pelatihan tidak pernah membuat website dan dari pos tes diketahui bahwa peserta memahami tata cara membuat website.

Kata kunci— Agama, Dakwah, Masjid, Pelatihan, Website, Peserta.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini berbagai sarana pendukung kegiatan sangat banyak dengan kualitas yang makin meningkat [1], dan makin informative termasuk sarana untuk kegiatan berdakwah yang dilakukan oleh Para Anggota Pengurus Remaja Masjid Baabul Jannah Kel. Agung Lawangan Kota Pagar Alam. Perkembangan dan kemajuan teknologi & sistem informasi (TSI) terutama teknologi yang mampu mendukung pekerjaan yang beragam & menawarkan keuntungan serta berbagai kemudahan sesuai keunggulan dari tiap aplikasi salah satunya sistem yang berbasis *internet* dan *website* ini [2][4], terutama sistem *website* dapat dimanfaatkan sebagai sarana sistem informasi (SI) & yang didukung multi media [3]. Termasuk yang dilaksanakan dalam program kegiatan PkM ini yang mana *website* diaplikasikan sebagai sarana (sistem) mampu memberikan bantuan sebagai media untuk mengeksplor ajaran agama Islam sehingga makin dikenal para pemeluknya.

Dakwah merupakan kegiatan keagamaan yang dilakukan oleh kaum intelektual dan cendekiawan yang memiliki pemahaman agama yang sangat baik yang disebut dengan Syekh (Guru) [5], Ustad atau Kiyai. Dilakukan dengan cara pemberian secara langsung memberikan materi tertentu kepada umat dalam jumlah yang banyak dilakukan didalam masjid, aula dengan kapasitas yang besar yang mampu menampung umat sangat banyak atau dilakukan ditempat (lapangan) yang luas sehingga disebut dengan tablig akbar [6], ini umum dilakukan oleh

masyarakat Indonesia yang haus dan mau belajar terus untuk meningkatkan pemahaman terhadap agamanya [7]. Tetapi kegiatan pengajian atau tablig akbar yang mengumpulkan banyak orang tidak bisa dilakukan lagi hampir 1 (satu) tahun akibat adanya *pandemic covid-19* yang melanda pada seluruh belahan dunia ini, sehingga seluruh kegiatan apa pun yang melibatkan banyak orang dilarang untuk dilakukan karena diperkirakan dapat menimbulkan penularan makin massif. Sehingga Remaja Masjid Baabul Jannah Kel.Agung Lawangan memiliki ide untuk berdakwah melalui sarana *virtual* yaitu menggunakan *website* dan dukungan *internet* [8], sehingga umat masih bisa melakukan pembelajaran yang disampaikan para pengajar dari Remaja Masjid dan tokoh agama Masjid Baabul Jannah tanpa harus mengumpulkan umat di masjid atau di tanah lapang. Sehingga masyarakat Gunung Agung Kel. Agung Lawangan bisa belajar dimana saja untuk lebih memahami ajaran agamanya.

Pada pengabdian ini pelatihan pembuatan *website* menggunakan *software PHP* dan *MySQL* menjadi media atau sarana pembuatan aplikasi *website* & TSI ini sangat disarankan sebab mempunyai menu dan *algoritma* yang paling sesuai, dan mudah dipahami. Hingga pada saatnya pembangunan TSI ini *developer* aplikasi tinggal klik menunya atau dapat secara langsung bisa aplikasikan pada sintak program (*software*) pada sarana telah juga tersedia, selain itu *PHP* dan *MySQL* yaitu *software* atau aplikasi untuk membuat *Website* yang paling familiar dan mudah di peroleh, tak perlu *space* yang terlalu luas hingga bisa dieksekusi dengan cepat pada sistem [9]. Selain itu mudah pada saat pengaplikasian dengan *software* lain misalnya apabila akan dibangun *website* multimedia yang dinamis dengan penambahan animasi maka tinggal memasukan dengan *platform* lain, seperti *photoshop* atau *flash* sehingga *website* menjadi makin atraktif dan lebih mudah dipahami oleh pembaca karena contoh pembelajaran bisa didukung dengan contoh animasi [10].

Pelatihan dilakukan secara *virtual* melalui *google meeting*, pada saat pelatihan selain penjelasan dilakukan juga pembuatan koding membuat *form-form* tertentu bagian dari *website* [11], didukung dengan modul dan *video* tutorial sehingga diyakini peserta pelatihan pada akhirnya mampu menyerap materi yang disampaikan oleh narasumber, karena peserta pelatihan dapat mengulang materi pelatihan setelah pembelajaran sehingga materi bisa makin dapat dipahami, selain itu diberikan juga penjelasan dan contoh-contoh pembuatan animasi (*multimedia*) sehingga pelajaran yang disampaikan dalam *website* dakwah missal memberikan contoh untuk sholat dalam *website* bisa didukung dengan animasi ini [12][14].

Pada pelatihan yang dilakukan, agar pelatihan bisa berjalan sesuai dengan tujuan, maka sebelum dilaksanakan pelatihan, dilakukan pre tes, dalam hal ini pre tes dilakukan untuk memahami pengetahuan para peserta terhadap TSI atau *website* sehingga bisa menjadi acuan pada narasumber atau pelatih dari mana batasan pelatihan harus dimulai, dan diakhir pelaksanaan pelatihan dilaksanakan juga pos tes agar diketahui tingkat pemahaman atau keterserapan materi pelatihan oleh peserta pelatihan sehingga pelatihan yang dilakukan sesuai dengan tujuan dari dilaksanakannya pelatihan ini yaitu pemahaman seluruh peserta pelatihan terhadap pembuatan & pengelolaan *website* [13].

2. METODE

Kegiatan atau pelaksanaan kegiatan PkM ini dilakukan dosen atau *civitas* perguruan tinggi dilaksanakan secara mandiri & atas inisiatif dari pribadi tetapi atas kontrol dan arahan dari lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Perguruan Tinggi yang menaungi dari pengabdian [1]. Kolaborasi pengabdian dilakukan atas kerjasama dan inisiatif dosen pengabdian pelaksana pengabdian. Metode yang dipergunakan dalam kegiatan PkM ini dengan menyimak atau menonton secara sama-sama, membaca diktat pelatihan, memahami seluruh *tools* aplikasi atau *software* & melakukan interaksi secara aplikatif dengan *software* hingga seluruh peserta kegiatan pelatihan memahi materi dengan baik.

2.1. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)

Kegiatan tri dharma Perguruan Tinggi (PT) mengharuskan sivitas di PT untuk melakukan PkM, PkM ini merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk membantu seluruh masyarakat umum dalam aktivitas keseharian tanpa mengharapkan upah atau balasan berbentuk apapun. Pada umum program kegiatan PkM ini didesain PT untuk memberikan manfaat dan kontribusi yang

nyata bagi tempat PkM, khususnya pada pengembangan kesejahteraan & kemajuan bangsa. Kegiatan PkM ini merupakan bagian Tri dharma PT [1]. Bentuk kegiatan bisanya berupa: Bakti sosial, mengajar, membatu membangun sarana umum dan sebagainya. Adapun Tujuan PkM di PT:

1. Tercipta inovasi TSI pendukung ekonomi kerakyatan dengan komersialisasi penelitian.
2. Mampu memberi manfaat dan solusi atas permasalahan berdasarkan kajian dan riset.
3. Kegiatan PkM upaya mengentaskan masyarakat yang tersisih pada semua strata (secara ekonomi, politik, sosial dan budaya)
4. Bisa melaksanakan alih teknologi, seni, ilmu dan hal baru lainnya pada masyarakat harpannya mampu meningkatkan kelestarian kehidupan.

2.2. Website

Teknologi *Website* ini merupakan kumpulan dari halaman (*Page*) pada suatu domain *internet* dibuat bertujuan tertentu & saling berkoneksi serta bisa di akses secara meluas melalui halaman atau *page* menggunakan *browser* dengan mengaplikasikan *URL* Website [2]. *Website* yang pertama di buat oleh Tim Barners-Lee pada 1980-an dan telah resmi *online* pada tahun 1991. Tujuan awalnya Tim Barners-Lee untuk membuat *Website*, untuk memudahkan para peneliti di tempatnya bekerja pada saat bertukar atau melaksanakan perubahan informasi. Ada 3 (tiga) unsur vital dalam *Website*. Tanpa ada bagian ini, *Website* tak pernah di temukan dan di akses di *internet*. yaitu:

1. *Domain*: Bila *website* jika dimisalkan produk, maka *domain* merupakan merek.
2. *Hosting*: *hosting* perannya untuk menyimpan aplikasi *database* (*script*, gambar, *video*, teks dan lain sebagainya) yang dibutuhkan untuk membentuk suatu *website*.
3. *Konten*: tanpa adanya konten aplikasi *website*, maka *website* bisa dikatakan tak memiliki tujuan yang jelas. *Konten* pada *website* bisa berupa teks, gambar (*video*).

2.3. Dakwah

Bila dilihat secara etimologi (tata bahasa), pada penelitian *Jum'ah Amir Abdul Aziz* (Falah, 2014) dakwah mempunyai arti yang beragam diantaranya, yaitu: 1. *An-Nida* artinya memanggil, 2. Menyeru (mendorong) pada sesuatu, 3. Menegaskan atau membelanya, 4. Suatu usaha berupa perkataan, perbuatan menarik manusia ke suatu *mazhab* atau agama, 5. Memohon dan meminta kebaikan, ini yang sering disebut dengan istilah berdo'a. Dakwah merupakan suatu kewajiban atas setiap individu dan menjadi tonggak utama mengangkat martabat Islam [5]. Sedang menurut Zaini (2013), Dakwah merupakan proses menjadikan perilaku orang muslim untuk dapat menjalankan Islam sebagai agama *rahmatan lil alamin* yang harus didakwahkan pada seluruh manusia [6], yang pada prosesnya melibatkan unsur *da'i* (subjek), *maddah* (materi), *thariqah* (metode), *washilah* (media) & *mad'u* (objek) dalam mencapai tujuan dakwah yang melekat dengan Islam yaitu mencapai kebahagiaan hidup di dunia & akhirat [7].

2.4. Pre tes dan Pos tes

Dalam kegiatan PkM ini dilaksanakan pre tes, merupakan suatu bentuk kegiatan memberikan pertanyaan, di lontarkan pada seluruh peserta pelatihan sebelum dimulai kegiatan pengajaran. Dimana pertanyaan yang dilontarkan merupakan materi yang disampaikan pada hari itu (materi yang baru). Seluruh pertanyaan, biasanya dilakukan pada awal pembukaan pelatihan, dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara para peserta pelatihan yang telah mengetahui mengenai materi yang diajarkan. Dengan memahami kemampuan awal dari peserta ini, narasumber bisa menentukan bagaimana cara penyampaian materi yang disampainya nantinya.

Sementara pos tes ini berbentuk soal yang disampaikan pada peserta pelatihan sesudah materi telah diberikan. Jadi pos tes merupakan evaluasi tahap akhir saat materi yang diajarkan di hari itu sudah disampaikan, dimana narasumber memberi pos tes dengan tujuan apakah peserta pelatihan telah memahami mengenai materi yang baru saja diberi. Manfaatnya diadakan pos tes ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang kemampuan yang telah dicapai setelah berakhirnya penyampaian materi. Hasil dari pos tes ini lalu dibandingkan dengan hasil pre tes yang dilaksanakan sehingga dapat dipahami seberapa jauh efek atau pengaruh pengajaran yang telah dilaksanakan, disamping sekaligus bisa diketahui pada bagian mana dari bahan pelatihan yang belum di pahami oleh sebagian peserta pelatihan.

2.5. Penyelesaian Masalah

Softskills tambahan pemahaman terhadap teknologi berbasis internet (*website*) ini sangat diperlukan peserta pelatihan untuk menunjang kegiatan dakwah disaat *pandemic* saat ini, sehingga pengurus Masjid bekerja, sama pengabdii. Bekerja sama memberikan *softskills* tambahan pada bidang TSI atau aplikasi *Website*, yang dilakukan para dosen pengabdii, dilakukanlah pelatihan pembuatan *website* sebagai sarana dakwah & diharap pula pada pelaksanaannya peserta mampu aplikasikan *Website* untuk segala keperluan di masyarakat, pelatihan dilaksanakan selama 1 (satu) hari penuh dengan mengoptimalkan kegiatan praktek sehingga seluruh peserta benar-benar paham tentang penyusunan *Website* dinamis.

3. PEMBAHASAN & HASIL

3.1. Realisasi dan Pemecahan Permasalahan

Pada kegiatan PkM ini realisasi & pemecahan permasalahan yang ditemui pada tempat pengabdian yaitu: Pelaksanaan seluruh kegiatan PkM membuat *website* bagi Remaja Masjid Ba’abul Jannah Kel. Agung Lawangan diawali dengan melaksanakan pre tes pada seluruh peserta kegiatan pelatihan yang mengikuti, setelah kegiatan tes selesai dilakukan, dilanjut dengan pengantar membuat *website* (teori membuat *website* dengan memanfaatkan *PHP* dan *MySQL*), memahami tips, trik dan algoritma pemrograman, serta logika pemrograman secara umum pada pembuatan *website* ini, membuat form tertentu dan bagian pendukung *website*, selanjutnya setelah teori diyakini dipahami oleh seluruh peserta, berikutnya dilaksanakan pengenalan berbagai *tools*, aplikasi *PHP* dan *MySQL*, setelah memahami seluruh peserta diharuskan mencoba menulis skrip yang sederhana pada aplikasi yang sudah di siapkan sebelumnya, dimana rinciannya jika di masukan kedalam tabel, terdeskripsi pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rincian kegiatan

Waktu	Materi	Penyaji
08.00 - 09.00	<i>Pre Test</i>	Buhori Muslim
09.00 - 09.30	Pengantar <i>website</i> dan Pengenalan <i>tools</i> serta fitur <i>website</i> (<i>PHP & MySQL</i>)	Buhori & Sasmita
09.30 – 12.00	Mencoba skrip sederhana pada <i>website</i> & pembuatan <i>website</i> .	Sasmita & Asep Syaputra
12.00 – 12.30	Ishoma	Panitia
12.30 - 13.00	<i>Post-test</i>	Buhori Muslim

Pada sesi mengenalkan *tools*, *fitur* dan *algoritma* sangat penting pada saat mulai membuat *website* agar diperoleh *Website* dinamis yang diharapkan atau yang sesuai keinginan *programmernya* dalam hal ini yang membuka halaman-halaman *website* menjadi lebih paham terhadap ajaran yang disampaikan dalam *website*, tentunya untuk hal seperti itu dibutuhkan terlebih dahulu perencanaan membuat desain atau *storyboard* jadi pada tahapan penyampaian pemahaman teori rancangan *Website* ini dijelaskan juga mengenai tips dan trik rancangan atau desainer pembuatan *website* yang menarik dan menyamankan pada sisi dan saat *user* mengunjungi halaman suatu *website* yang sedang dibangun. Untuk mengokohkan pemahaman para peserta pelatihan berikutnya para peserta dipersilahkan melaksanakan praktek seluruh logika & algoritma yang sudah dipelajari pada bagian pembelajaran teori sebelumnya. Pada tahapan ini para peserta diharuskan dengan pemahaman yang ada mendesain dan membuat *website*-nya sendiri secara langsung berdasarkan panduan atau bimbingan dari narasumber.

Pada bagian akhir dari kegiatan setelah dilakukannya pelatihan dan para peserta pelatihan pembuatan *website* pada pengurus Remaja Masjid Baabul Jannah benar-benar telah paham teori dan benar-benar menguasai pemrograman yang sederhana & mampu membuat *form* serta *website* secara baik, bahkan menarik. Maka berikutnya dilakukan tes sebelum ditutup kegiatan pelatihan yang dilakukan, bertujuan agar di ketahui tingkat keberhasilan dari terlaksananya pelatihan ini dilakukan dengan memberikan kuisisioner pada seluruh peserta yang mengikuti pelatihan ini dan hasilnya sangat memuaskan, disebut dengan pos tes, pos tes dilakukan juga untuk menentukan kegiatan *follow up* yang bisa dilakukan, misalnya pada pelatihan berikutnya peserta hanya

memerlukan pelatihan animasinya saja, sehingga kegiatan pelatihan berikutnya dapat terlaksana dengan terarah dan sangat baik karena benar-benar berdasarkan kebutuhan dari peserta.

3.2. Pembahasan & Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) sesuai langkah kegiatan PkM yang telah terinci seperti pada penjelasan poin 3.1 di atas, dimana kegiatan pertama yang dilaksanakan, pre tes bertujuan untuk memahami tingkat pemahaman para peserta kegiatan pelatihan dalam membangun *Website* dengan memanfaatkan aplikasi *PHP* dan *MySQL* ini, sehingga dari hasil pre tes ini bisa diketahui bahwa peserta semuanya (100%) belum pernah belajar & membangun *website*, belum pernah memanfaatkan aplikasi *PHP* dan *MySQL*, jadi belum paham apa *website*, untuk apa *website*, sehingga pengabdian (narasumber) merasa sangat perlu kegiatan pelatihan ini, sangat baik untuk dilaksanakan dan menjadi program kerja PkM, pada tahap berikutnya materi diberikan secara teori & hasilnya para peserta paham tentang desain dan aplikasi penulisan skrip program *website* yang sederhana, berikutnya para peserta pelatihan diharuskan mencoba materi yang dipelajari untuk menuliskannya dalam skrip sehingga bisa membentuk *website* sendiri dengan bantuan dan bimbingan dari narasumber, dan terbukti para peserta mampu melakukan pembuatan *website*-nya sendiri, mampu membuat berbagai *form-form website* dengan baik, walau pun hanya meniru apa yang disampaikan oleh narasumber, atau sesuai contoh *listing* program yang diberikan, berikut ini merupakan uraian keberhasilan yang dilakukan:

Tabel 2. Rincian keberhasilan PkM.

Materi	Hasil
Pembukaan (Pre tes)	Pembukaan atau kegiatan pendahuluan ini merupakan kegiatan pre tes dilaksanakan pada para peserta dan hasilnya seluruh (100%) peserta tidak dapat buat <i>website</i> .
Pengenalan <i>Website</i>	Seluruh peserta mampu memahami fungsi, manfaat <i>Website</i> yang dibuat hingga pembuatannya menjadi efisien.
Pengenalan desain (<i>storyboard</i>)	Seluruh peserta memahami <i>website</i> yang bagus perlu rencana hingga desain <i>storyboard</i> yang sesuai.
Praktek pembuatan <i>Website</i>	Seluruh peserta menuangkan ide & logika pemrograman jadi <i>website</i> .
Penutup (Pos tes)	Pada bagian ini merupakan terakhir dari kegiatan dilakukan tes untuk memahami tingkat keberhasilan pelaksanaan PkM ini.

Berdasarkan hasil melalui pre tes yang dilaksanakan maka pelatihan ini dilakukan dengan penjelasan umum untuk mengenalkan tentang TSI secara umum, pengenalan dasar teknologi *website* (fungsi, manfaat dan contoh cara mengaplikasikannya), berikutnya pada pembuatan *website* yang baik maka dilakukan pembuatan desain atau *dashboar* dari *website* yang dibangun, dan berikutnya melakukan praktek membuat *website* dengan mengaplikasikan contoh-contoh *script* yang diberikan menjadi suatu *form* atau *website* sederhana. Pada akhir kegiatan pelatihan dilakukan pos tes. Hasilnya, dari pos tes yang dilaksanakan terhadap seluruh peserta kegiatan pelatihan yang mengikuti, diketahui peserta pelatihan telah memahami dengan baik teknologi *Website*, memahami skrip & mampu buat *form* yang membentuk *Website* secara sederhana, hal ini sesuai dengan hasil tes yang dilaksanakan dimana seluruh peserta (100%) paham materi dan modul *Website* yang diberikan walau pun masih memerlukan pelatihan intensif, berikut indikasi keberhasilan tersebut:

- a. Seluruh peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan & pemahaman baik tentang *website*.
- b. Seluruh Peserta pelatihan menjadi memapahami terhadap TSI yang lebih aplikatif untuk mendukung pada pengolahan data yang dibutuhkannya, missalnya dalam hal buat *Website*.
- c. Seluruh peserta memahami dengan baik aplikasi *website* untuk keperluan yang lain.
- d. Seluruh peserta kegiatan pelatihan menjadi lebih memiliki rasa percaya diri saat terjun di masyarakat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat atau PkM yang dilaksanakan pada Remaja Masjid Baabul Jannah dalam membuat *website* sebagai sarana dakwah ini, dan harapannya nanti bisa diaplikasikan untuk berbagai keperluan yang lainnya, bisa diambil simpulan:

- a. Proses pembelajaran aplikatif seperti yang dilaksanakan pada pengabdian ini lebih mudah dipahami oleh peserta pelatihan dan lebih menarik.
- b. Menumbuhkan *softskills* peserta pelatihan dalam bidang TSI khusus untuk membuat *website*.
- c. Mampu meningkatnya rasa percaya diri dengan memiliki kemampuan saat terjun masyarakat.
- d. Menambah *softskills* dalam hal memahamkan peserta pada aplikasi *PHP & MySQL*.

5. SARANA

Sesuai dengan pengalaman yang penulis pahami pada saat melaksanakan pengabdian (PkM), maka penulis memberikan saran kepada pengabdi yang lain dan para pengelola LPPM sebagai penyelenggara dari kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh civitas akademika kampus, sebagai berikut:

- a. Agar pengabdian lebih bermanfaat maka waktu pelaksanaan dari pengabdian dilaksanakan disesuaikan dengan kesibukan dan waktu yang dimiliki oleh pengabdi (khusus untuk dosen).
- b. Harus memiliki sponsor (penyokong dana) yang diusahakan LPPM dan oleh pengabdi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih pada LPPM STT Pagaram & UNPI, seluruh civitas akademika STTP dan UNPI, seluruh Peserta Pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Menristek dikti. 2016. Panduan pelaksanaan penelitian & pengabdian masyarakat di Perguruan Tinggi. Edisi X, Tahun 2016, hal 4.
- [2] Muslim, B. 2018. Pelatihan pembuatan blog bagi Guru MA Ponpes Darul Muttaqin Kota Pagar Alam. NGABDIMAS. Vol 1. No.1, Juni, Hal 6-11.
- [3] Muslim, B. 2017. Pengantar teknologi informasi. Yogyakarta. Deepublish.
- [4] Muslim, B. 2018. Analisis sistem informasi (SI) terintegrasi di Perguruan Tinggi (PT) (Studi Kasus: STT Pagaram). Jurnal Teknologi Informasi MURA, Vol 10. Page 83-91.
- [5] Omar, F.A. 2014. Penerimaan media sosial sebagai medium dahwah dalam kalangan mahasiswa. CoMM. Proceedings Mey 2014. Pp 65-74.
- [6] Zaini, A. 2013. Dakwah melalui internet. At-Tabsyir. Vol 1(1). PP 93-108.
- [7] Falah, LN. 2014. Peran facebook sebagai media komunikasi dakwah Group Jama'ah Muslimin (Hizbullah). E-Journal Ilmu Komunikasi. Vol 2. No.1. PP 388-400.
- [8] Muslim, B. 2014. Analisis rencana teknologi informasi pada STT Pagar Alam. Proseding semnastik dan Magma. *Issue: Aplikasi Teknologi dan sistem Informasi*. PPP *UBD Pres*. Pages 397-404.
- [9] Hutchinson, E. et-al. 2000. *Computers, Communications & Information*, McGraw Hill Companies Inc.
- [10] Indonesia service education HP Tim. 2001. Manajemen sistem belajar di dunia maya. Majalah info komputer.
- [11] Jogiyanto, HM. 1995. Pengenalan komputer. Andi offset. Yogyakarta.

- [12] Horsley, M., et-al. 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.
- [13] Sadiman, A.S., et-al. 2006. *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [14] Muslim, B. 2018. *Pelatihan aplikasi editing video dengan filmora.*, Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat, LPPM STT Pagaram.