



Pengembangan Website Berbasis Seni bagi Generasi Muda di Kecamatan Singkil Kota Manado

Made Krisnanda¹

Keywords :

website;
generation;
art;

Made Krisnanda

Pendidikan Teknologi Informasi
dan Komunikasi
Universitas Negeri Manado
Email:
madekrisnanda@unima.ac.id

History Artikel

Received: 17-06-2018;
Reviewed: 30-06-2018;
Revised: 25-07-2018
Accepted: 27-07-2018
Published: 30-10-2018

ABSTRAK

Manado adalah ibukota propinsi Sulawesi Utara dan salah satu provinsi yang sedang berkembang. Seperti daerah lain, teknologi informasi adalah salah satu bidang yang banyak digemari masyarakat Manado. Generasi muda adalah kelompok masyarakat yang paling banyak memanfaatkan teknologi informasi, ini terbukti dari besarnya penggunaan konten dan aplikasi oleh kawula muda si kota Manado. Masjid Nurul Iman adalah salah satu tempat ibadah umat muslim yang berada di Kecamatan Singkil dan memiliki 65 remaja. Remaja ini memiliki hobi yang berbeda-beda dan membutuhkan wadah untuk dapat menyalurkan hobinya dengan memanfaatkan teknologi informasi. Karya seni seperti musik, lukisan dan sastra merupakan beberapa hobi seni yang diminati generasi muda di Masjid Nurul Iman. Melihat potensi dan peluang ini, maka tim pengabdian masyarakat Universitas Negeri Manado, menggunakan kompetensinya di bidang teknologi informasi menciptakan solusi yang dapat menjadi wadah penyaluran hobi generasi muda di Masjid Nurul Iman. Pengabdian yang dimaksud adalah mengadakan pelatihan agar generasi muda di lingkungan ini dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk berbagi dan menerbitkan karya seninya. Teknologi informasi yang dimaksud adalah membuat sebuah situs web untuk mengurangi keterbatasan jarak dan waktu akses karya seni yang disebarakan.

ABSTRACT

Manado is the provincial capital of North Sulawesi and one of the developing provinces. Like other regions, information technology is one of the fields that is widely favored by the people of Manado. The younger generation is the community group that uses information technology the most, this is evident from the magnitude of the use of content and applications by the youth of the city of Manado. Masjid Nurul Iman is one of the Muslim places of worship in Singkil Subdistrict and has 65 teenagers. This teenager has a different hobby and needs a place to channel his hobby by utilizing information technology. Art works such as music, painting and literature are some of the hobbies of art that interest young people in the Nurul Iman Mosque. Seeing this potential and opportunity, the community

service team of Manado State University, using its competence in the field of information technology creates a solution that can be a place for young generation hobby distribution in Nurul Iman Mosque. The intended service is to conduct training so that young people in this environment can utilize information technology to share and publish their artwork. The information technology in question is to create a website to reduce the limitations of distance and time of access to the distributed artwork.

PENDAHULUAN

Masjid Nurul Iman adalah sebuah tempat ibadah umat Islam di Kecamatan Singkil Kota Manado. Selain memiliki banyak jemaah, masjid ini juga memiliki komunitas generasi muda yang terdiri dari anak sekolah dan mahasiswa. Hasil wawancara dengan Imam dan Ketua Badan Ta'mirul masjid, generasi muda di masjid ini kekurangan kegiatan positif dan memerlukan solusi untuk dapat meningkatkan kontribusi bagi masyarakat sekitar. Oleh sebab itu tim dosen UNIMA ingin memberikan sebuah solusi yang dapat memberi efek langsung bagi generasi muda di Masjid ini.

Salah satu bentuk solusi yang ditawarkan adalah pelatihan aplikasi pengolah gambar. Adobe Photoshop merupakan salah satu aplikasi pengolah gambar yang sangat diperlukan sebagai kemampuan dasar dalam penggunaan komputer. Aplikasi ini adalah aplikasi yang paling populer dalam hal mengolah gambar dan digunakan secara umum oleh desainer dalam menghasilkan karyanya. Aplikasi ini

juga menjadi syarat dasar dalam mencari pekerjaan atau menyelesaikan tugas penting.

Selain pengolah kata, HTML 5 adalah salah satu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website. Teknologi HTML 5 dapat digunakan untuk membuat website dan memperkenalkan hobi atau berbagi informasi dengan orang lain melalui internet. Website sangat memudahkan manusia karena selama terhubung dengan internet, manusia tidak perlu bertemu untuk saling bertukar informasi. Sangat disayangkan masih banyak generasi muda yang belum menguasai bahkan buta terhadap teknologi-teknologi ini.

Sebagai salah satu lembaga pengabdian kepada masyarakat, LPM UNIMA merasa perlu berperan serta dalam membantu membantu generasi muda umumnya dan Masjid Nurul Iman khususnya dalam menangani permasalahan keterbatasan ketrampilan komputer yang menunjang potensi dan minat generasi muda. Oleh karena itu perlu diselenggarakan pelatihan yang berdasarkan kebutuhan generasi muda di Masjid Nurul Iman kota Manado.

Pelatihan yang akan dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan generasi muda di Masjid Nurul Iman. Pelatihan akan diisi dengan materi Adobe Photoshop dan HTML 5 sebagai penunjang kegiatan pembuatan karya sastra. Generasi muda dapat meningkatkan ketrampilan untuk mencari kerja maupun membuat dan berbagi karya sastra yang pada akhirnya akan bermuara pada terbentuknya komunitas dengan kegiatan yang positif.

METODE

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan mengunjungi mitra dan mengumpulkan informasi awal berupa jumlah generasi muda, hobi, dan minat. Selain info tersebut dikumpulkan juga foto – foto menarik yang menunjang disertai cara penyampian pelatihan di bidang teknologi informasi yang menarik bagi generasi muda. Informasi awal tersebut akan dikumpulkan untuk dimuat di situs karya seni yang disediakan oleh tim pengabdian.

Karena masalah utama dari mitra adalah keterampilan di bidang pengolahan gambar dan pembuatan website, maka perlu disediakan nama domain yang menarik untuk dapat mudah diakses dan dikenal oleh dunia luar. Nama domain ini kemudian akan diperkenalkan melalui website kampus atau media massa agar dapat mulai dikenal dan diakses oleh masyarakat luas di dalam maupun luar daerah.

Pelaksanaan pengabdian menggunakan dibagi menjadi empat tahapan yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Tahapan ini dilakukan setelah dilaksanakan survey dan analisa situasi terhadap lokasi kegiatan. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah tim pelaksana mengunjungi lokasi usaha mitra di kecamatan Singkil untuk membicarakan maksud dan tujuan, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu juga membicarakan hal-hal teknis yang mengenai pelaksanaan kegiatan. Setelah mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan maka tim pelaksana menyusun program pelatihan atau *workshop*. Selain itu juga pada tahapan ini dilakukan pengumpulan alat dan bahan yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Sebelum pelaksanaan kegiatan ini dilakukan, maka dilakukan persiapan terlebih dahulu yaitu pengecekan kembali seluruh data dan peralatan yang akan digunakan. Selain itu juga dilakukan persiapan teknis dan non teknis agar sistem dapat berjalan optimal. Setelah persiapan selesai, maka dilakukan pengembangan situs oleh tim pelaksana dengan tetap terus berkoordinasi dengan mitra untuk penyesuaian desain dan konten yang akan ditampilkan. Setelah situs selesai dibuat, maka diberikan pelatihan agar informasi yang terdapat di

situs dapat terus diperbaharui oleh mitra sesuai dengan kebutuhan mitra.

c. Evaluasi dan Sosialisasi

Pelaksanaan evaluasi terhadap mitra, sehingga dapat diketahui sejauh mana dampak pembuatan sistem terhadap kesuksesan mitra. Bila dampak memiliki hasil yang positif, maka akan dilakukan sosialisasi terhadap mitra yang lain di kecamatan Singkil. Selain itu evaluasi dan sosialisasi juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya. Dengan kata lain ada tindak lanjut untuk program yang sama.

d. Pelaporan Hasil Kegiatan

Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, maka dibuat pelaporan dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bukti pertanggungjawaban terhadap instansi yang menugaskan, bahwa kegiatan telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengabdian ini adalah peserta pelatihan dapat memahami cara membuat karya seni menggunakan aplikasi pengolahan gambar. Selain itu peserta pengabdian juga dapat memahami cara membuat website sederhana. Luaran yang dihasilkan adalah peserta memiliki website komunitas seni yang dapat digunakan untuk mengolah karya sastra yang dihasilkan Masjid Nurul Iman.



Gambar 1: Tim Memberikan Materi dalam Pelatihan Laman Karya Seni



Gambar 2. Evaluasi Setelah Pelatihan

SIMPULAN DAN SARAN

Dari pengabdian Ipteks Bagi Masyarakat di Masjid Nurul Iman didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Pemahaman masyarakat akan teknologi informasi pada umumnya dapat ditingkatkan dengan pelatihan singkat yang telah disiapkan dengan baik.
- Aplikasi pengolahan gambar dan teknologi pengembangan web sangat cocok untuk mengembangkan minat generasi muda di bidang seni.

Sedangkan saran yang diusulkan untuk pengabdian selanjutnya adalah:

- Peserta pengabdian melibatkan bukan hanya generasi muda melainkan secara umum.
- Pengabdian dilakukan bukan saja di lingkungan Masjid namun juga di lingkungan kecamatan atau kota.

DAFTAR RUJUKAN

Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. <https://doi.org/716050881>

Andre. (2017). Belajar HTML Dasar Part 1: Pengertian HTML. Retrieved from <http://www.duniaikom.com/belajar-html-pengertian-html/>

Muchmore, M. (2015). Adobe Photoshop CC 2015. *PCmag.Com*. Retrieved from <http://search.proquest.com.ezaccess.library.uitm.edu.my/docview/1747324676?accountid=42518>

soeryani dan koesheryatin. (2014). HTML. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 133–138. Retrieved from <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/jitk/article/view/617/411>

Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2014). Computer-supported collaborative learning. In *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences, Second Edition*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139519526.029>

Suganda, T. (2018). Pengelolaan Pembelajaran Generasi Z. *Universitas Padjadjaran*, (February), 359–366. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23700.60800>

Tantiponganant, P., & Laksitamas, P. (2014). An analysis of the technology acceptance model in understanding students' behavioral intention to use university's social media. In *Proceedings - 2014 IIAI 3rd International Conference on Advanced Applied Informatics, IIAI-AAI 2014*. <https://doi.org/10.1109/IIAI-AAI.2014.14>

THIS PAGE IS INTENTIONALLY LEFT BLANK