

Penerapan Wizard Dalam Perancangan Website

Application of Wizard in Website Design

Muhammad Fauzi¹⁾, Yudi²⁾, Frinto Tambunan³⁾, Frans Ikorasaki⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Potensi Utama

Jalan K.L Yos Sudarso Km.6,5 No.3A Tanjung Mulia

e-mail: mfauzixx@gmail.com, yudinkom@gmail.com, frintoaja@gmail.com,
ikorasaki222@gmail.com

Abstrak

Website merupakan media informasi yang bersifat digital, website dibuat dalam bentuk grafis user interface dengan beberapa bahasa pemrograman yang dirangkum untuk pemusatan tahap desain web, dalam halan ini timbul permasalahan tentang sulitnya belajar bahasa pemrograman, membutuhkan waktu yang cukup banyak maka dari itu penulis mengenalkan wizard sebagai perancangan website yang bahkan orang awam juga bisa membuatnya, abdimas ini dilaksanakandi SMK penerbangan medan oleh beberapa orang dalam 1 tim yang terbagi atas tugasnya masing-masing. Agar perancangan website menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih efisien dan sistem lebih terstruktur, dimana website dibuat secara wizard dan system tersebut disediakan vendor dalam aplikasi perancang website seperti dreamweaver, dreamweaver sendiri adalah sebuah system yang mendukung beberapa script untuk desain web baik secara manual maupun tersistem, dreamweaver juga membantu dalam koneksi database mysql untuk penginputan data dan login dalam sebuah website. Hasilnya pelatihan diharapkan dapat menambah wawasan bagi peserta tentang perancangan website, dan diharapkan semua vendor aplikasi memiliki cara yang sama agar pemrograman yang lain juga bisa dipelajari oleh banyak orang.

Kata Kunci—Website, Wizard, Dreamweaver, MySQL, Script.

Abstract

The website is a digital information medium, a website created in the form of a graphical user interface with several programming languages that are summarized for the concentration of the web design stage, in this case a problem arises about the difficulty of learning programming languages, it takes quite a lot of time, therefore the author introducing a wizard as a website design that even ordinary people can also make by this servant is carried in SMK Penerbangan Medan by several people in 1 team which is divided into each. To make website design easier, faster, more efficient and a more structured system, where websites are created in a wizard and the system is provided by vendors in website design applications such as Dreamweaver, Dreamweaver itself is a system that supports several scripts for web design. either manually or manually. systemically, Dreamweaver also helps in connecting the MySQL database for data input and logging in to a website. The results are expected to add insight for the participants about website design training, and it is hoped that all application vendors have the same way so that other programming can also be learned by many people.

Keywords— Website, Wizard, Dreamweaver, MySQL, Script.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam masa pandemik dalam bentuk daring dianggap belum signifikan untuk dijadikan solusi pembelajaran efektif [1]. Siswa dan siswi menjadi kurang kooperatif dalam pelaksanaannya mengakibatkan kejenuhan yang mendalam bagi para pelajar, belum lagi beberapa faktor menjadi penyebab daring tidak berjalan sesuai rencana, banyak diberitakan siswa kesulitan dalam hal perangkat dan akses jaringan [1]. Pembelajaran online terlebih pada masa WFH akibat penyebaran Covid-19 terbukti efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran [2]

Dalam hal penggunaan internet untuk mendukung proses belajar mengajar baik langsung maupun tidak langsung, Sekolah dituntut untuk mempunyai sebuah website [3]. Dengan fasilitas yang sudah dimiliki setiap sekolah, sangat memungkinkan bagi SMK Penerbangan Medan untuk menggunakan website walaupun sifatnya sederhana. SMK Penerbangan Medan pihak sekolah sedang dalam melakukan usaha agar pembelajaran lebih efektif dan fungsional, maka fungsi *website* dikembangkan dalam pendidikan dan menjadi pokok utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Seperti kita ketahui internet sudah tersebar luas diseluruh Indonesia walaupun di beberapa daerah jaringan belum tersedia dengan Pemakaian *website* dalam proses pembelajaran dimaksimalkan untuk menambah pemahaman siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

Website merupakan salah satu program berbasis interaktif yang dirancang khusus untuk penyampaian presentasi dan informasi yang mampu menjadikannya sebagai media interaktif yang menarik [4]. Dengan begitu dibutuhkan kegiatan yang dapat memberikan bantuan berupa pelatihan bagi para siswa atau guru yang ingin menambah wawasan. SMK penerbangan medan terbuka untuk Pelatihan yang ditujukan untuk kemudahan dalam penyampaian materi untuk guru dan perancangan untuk siswa [5]. Website memiliki cakupan yang luas, Beberapa hal yang menjadikan *website* ini menarik untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran adalah berbagai kemampuan menampilkan informasi berupa teks, gambar/foto, video serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya [6]. Oleh karena itu penulis merasa perlu dibuat pelatihan khusus di SMK Penerbangan Medan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

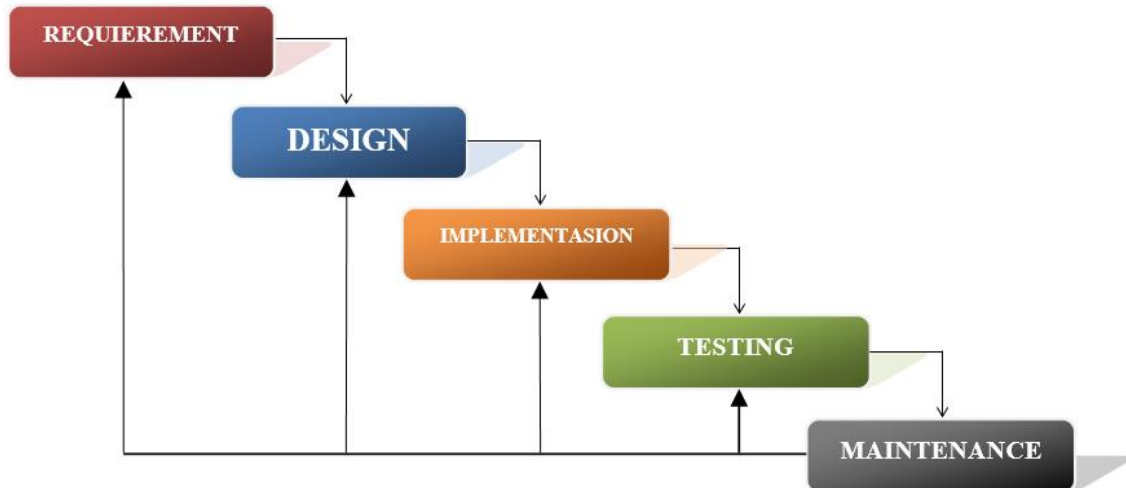
Bekaitan dengan uraian dalam latar belakang, berdasarkan analisis situasi dapat diidentifikasi permasalahan yang ada pada SMK Penerbangan Medan adalah kurangnya kemampuan guru dan siswa dalam bidang komputer terutama dalam hal pembuatan bahan ajar berbasis web atau berbasis multimedia [4][5]. Dalam tinjauan pustaka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini terdiri dari Kegiatan pelatihan untuk peningkatan wawasan siswa dan peningkatan ketrampilan guru sekolah dengan menggunakan metode pelatihan sudah pernah dilaporkan oleh beberapa tim pengabdian kepada masyarakat sebelumnya. kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pengenalan media berbasis web melalui pelatihan pembuatan website dengan menggunakan Wizard dari software Dreamweaver [4].

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan abdimas ini adalah sebagai berikut:

- a. Dalam tahap ini menyiapkan proposal dan surat tugas pengabdian masyarakat ke pihak SMK penerbangan Medan, setelah pihak sekolah menyetujui dan memberikan surat izin, maka tim abdimas mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti proyektor, laptop dan materi yang akan disampaikan.
- b. Pelatihan dilakukan dengan cara berkumpul di sebuah ruangan untuk presentasi yang dihadiri 10 orang siswa sebagai perwakilan kelas. Lalu para siswa diberi pelatihan perancangan website dengan wizard
- c. *Wizard* merupakan pembangunan dan perancangan *website* secara sistematis dan terstruktur yang sudah disediakan oleh *vendor* seperti aplikasi *dreamweaver*. Pembangunan *website* ini lebih kearah multimedia dimana fokus diarahkan ke desain dalam keseluruhan perancangannya, bahkan desain *disupport* dan dirancang menggunakan aplikasi seperti

photoshop untuk memaksimalkan hasil desainnya. Penambahan media seperti interaktif video (*video conference*), gambar, lagu dan kuis bisa diterapkan dalam 1 area kerja *website*. Pengerjaan *website* tidak terlalu memakan waktu, apalagi dalam hal *script*, yang perlu kita pahami adalah penempatan fitur-fitur yang akan kita berikan didalam system kita. Koneksi *database* dan *interface* yang mudah untuk dipahami. Proses pembangunan bisa dilihat dalam bagan alur seperti dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Alir Tahapan Pembangunan *Website* Menggunakan Wizard

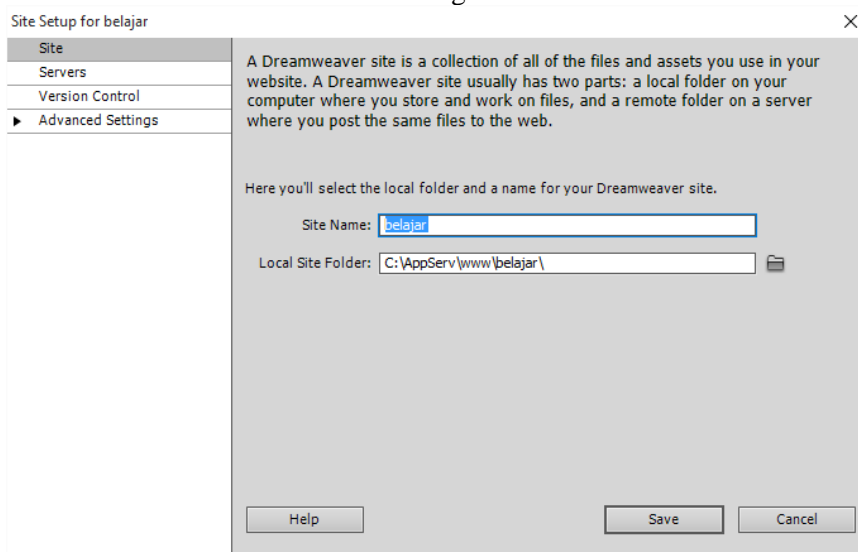
- a. Requirement
Merupakan syarat spesifikasi perangkat dalam pembangunan *website* tanpa syarat maka *website* tidak akan berjalan sesuai kehendak dan prosedur. Syarat diperlukan untuk kelancaran pembangunan *website* dimana spesifikasi menentukan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk pembangunan.
- b. Design
Merupakan tahap dimana rancangan *website* dibangun sesuai dengan kebutuhan, mulai dari *database*, menu, fitur-fitur hingga interface yang memudahkan pengguna dalam membangun *website*.
- c. Implementasi
Merupakan tahapan penerapan dalam pembangunan *website*, *website* akan diuji dengan kebutuhan system yang akan dibuat, penginputan data, tehnik dan metode yang digunakan.
- d. Testing
Merupakan tahapan peluncuran penggunaan system aplikasi *website* kedalam *system hosting internet*, pengolahan data, dan pencetakan data laporan, uji coba eror dan kelancaran system, hingga tahap pemakaian permanen bagi pengguna.
- e. Maintenance
Merupakan tahap dimana *programmer* melakukan perawatan terhadap *system* yang berjalan, memperbaiki atau merubah *website* sesuai kebutuhan yang diperbaharui hingga melindungi *system* dari peretasan pihak yang tidak bertanggung jawab.

Dengan Dreamweaver, siswa dan guru bisa membuat dan mengatur tampilan *website* menggunakan metode drag-and-drop di dashboard, yaitu memindahkan sejumlah elemen yang dibutuhkan. Bahkan Dreamweaver juga dapat digunakan sebagai editor kode konvensional – mengatur kode hanya dengan teks, lalu mengupload *website* langsung ke server. Walaupun demikian, para guru dan siswa tetap bisa membuat *website* dengan menggunakan visual editornya. Ada fitur drag-and-drop untuk memasukkan elemen HTML, dan bisa langsung melihat perubahan yang diterapkan ke *website* terutama dengan Wizard.

Perancangan website dimulai dengan pembangunan database yang akan digunakan dan Dreamweaver CS 6, sebelumnya database dihimpun dari riset yang dilakukan sebelumnya agar pengolahan menu sesuai dengan kebutuhan, terdapat beberapa tabel seperti, login, tabel guru, pelajar, mapel, jadwal. Sebelumnya database dibangun dengan aplikasi mysql, aplikasi pengolahan data. Terlebih dahulu membuat database seperti dibawah ini :

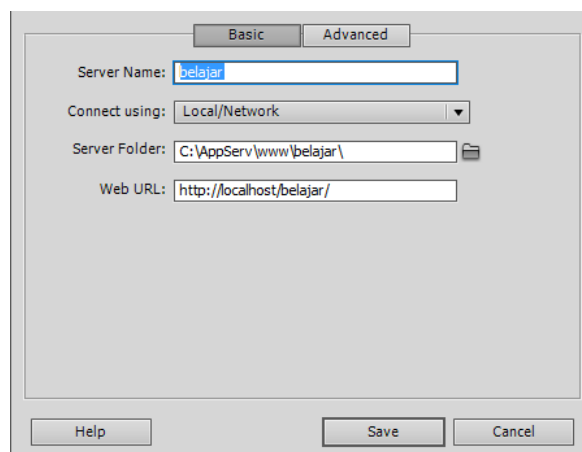
Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
<input type="checkbox"/> guru	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> login	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> mapel	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> pelajar	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-
<input type="checkbox"/> roster	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8_general_ci	16 KiB	-

Gambar 2. Perancangan Tabel website



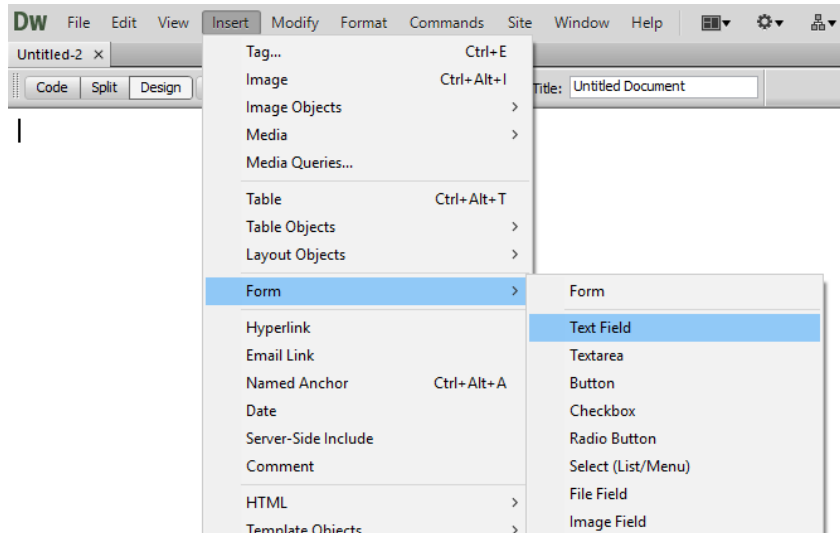
Gambar 3. Koneksi Rootsite

Settingan koneksi server menggunakan beberapa ketentuan agar koneksi *database* berhasil,



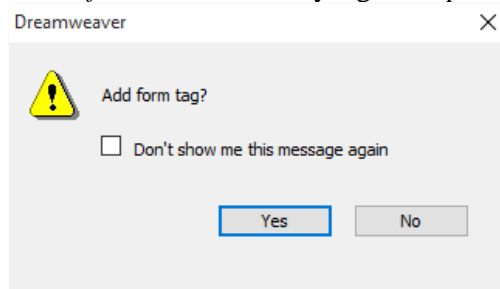
Gambar 4. Koneksi Rootsite Server

Setelah itu langsung selesaikan desain, perancangan *form* dapat dilakukan melalui *menu* bar di aplikasi *dreamweaver* , cara ini disebut wizard dikarenakan perancangan tidak memakan waktu yang lama dan tidak sulit dilakukan asal tidak salah dalam pengkoneksian *database*.



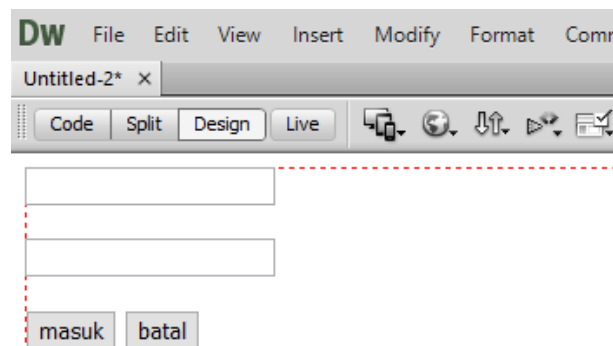
Gambar 5. Perancangan form textfield dengan wizard

Lalu akan muncul jendela konfirmasi *add form tag*, agar *textfield* dan *button* berada dalam 1 *form session* untuk memudahkan fungsi *input*, pilih *yes* maka *textfield* akan dibuat dalam sebuah kotak garis disebut *form*. Lakukan hal yang sama pada *text* selanjutnya dan *button*



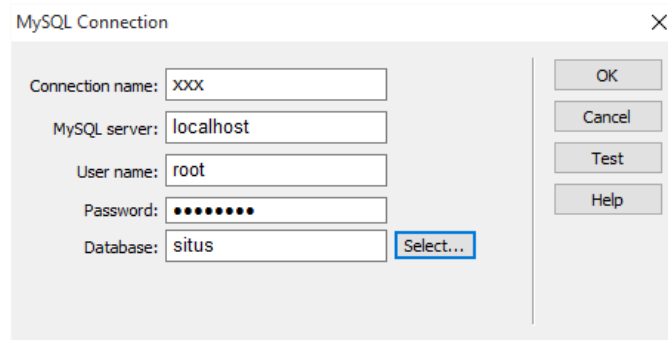
Gambar 6. Konfirmasi tag form

Maka hasilnya akan seperti ini :

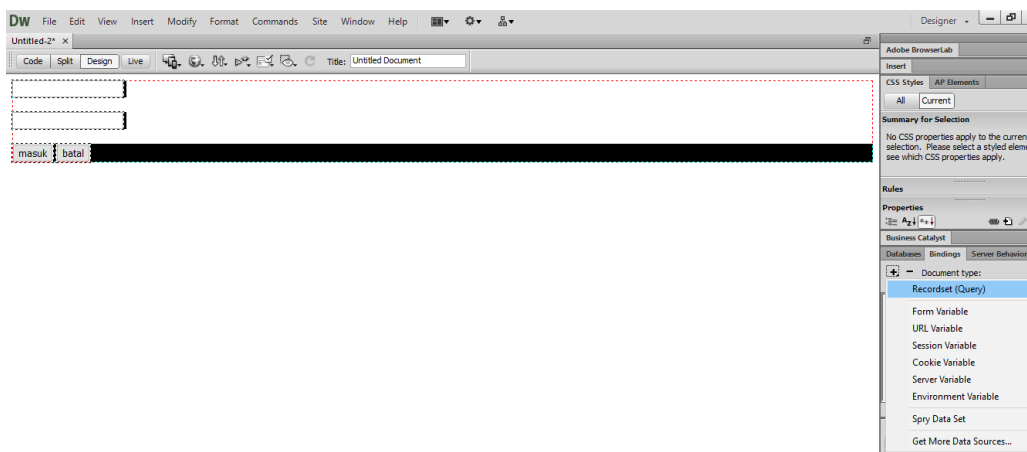


Gambar 7. Desain Form

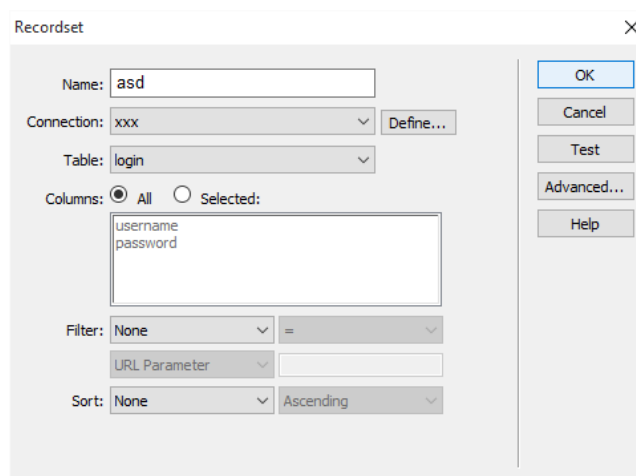
Lalu klik tanda + di tab *database* sebelah kanan, dan pilih *Mysql Connection* maka akan keluar jendela konfirmasi koneksi *database* seperti dibawah ini, dan isikan form sesuai dengan tampilan dibawah ini dengan catatan untuk connection name jangan pernah sama dengan penamaan yang lainnya, *select* berfungsi untuk memilih *database* yang telah dibuat sebelumnya di *mysql*, pilih *database* maka koneksi akan terjalin dengan *database* di *mysql*. Klik ok lalu pindah ke tab binding disebelahnya dan lakukan hal yang sama dengan tadi, klik tanda + pilih *recordset query*. Maka akan keluar jendela settingan untuk pemanggilan tabel database *login* dan isi seperti, pilih tabel *login* karena kita akan menggunakan tabel *login* seperti pada gambar gambar 9 dan 10:



Gambar 8. Koneksi tabel database



Gambar 9. Binding



Gambar 10. Settingan tabel

Lalu klik ok, otomatis tabel akan terkoneksi kedalam *form*, lalu block *form* dan pindah ke tab *server behavior* dan klik tanda +, pilih *user authentication > login user* dan keluar jendela informasi penerapan *login*, lalu buah dibagian *validate using connection* dan ubah tabelnya ke *login* (klik tanda panah dan pilih *login*) lalu isi textfield if *login success go to* dengan “home.php” dan if *login fails* dengan “index.php” ini berfungsi sebagai halaman perpindahan (link) jika *login* berhasil, dan jika gagal maka akan tetap di halaman *login* untuk mengulang *username* dan *password* , sebelumnya anda harus membuat 1 halaman baru lagi yaitu halaman home.php untuk perpindahan halamannya simpan dalam folder *rootsite* yang sama.

Setelah selesai membuat site dan database serta tabel, tim PKM melanjutkan materi dengan membuat koneksi antara Dreamweaver dengan database MySQL. Tujuannya adalah memperkenalkan belajar CRUD (Create Read Update Delete) Dengan Wizard DreamWeaver. Pengembangan aplikasi database tentunya tidak terlepas dari CRUD (Create, Read, Update dan Delete) baik berbasis desktop maupun web. Sebenarnya banyak cara untuk membuat halaman CRUD dengan PHP dan MySQL, bisa dengan code manual maupun menggunakan generator kode. Menulis kode manual memang akan bisa lebih ampuh dan juga lebih mudah untuk mengembangkan serta penggunaan ulang, akan tetapi ketika project menumpuk kadang kita kelamaan dalam menulis kodenya dan hasilnya project selesai dengan waktu yang lebih lama. Selain itu, dengan coding manual akan disibukkan untuk meneliti baris demi baris kode yang mengakibatkan waktu habis untuk itu dan validasi sistem akan terlupakan. Pelatihan ini membuat sebuah form entry data, dikarenakan tabel data hanya terdiri dari 2 atribut atau field saja, yang brarti secara otomatis tersimpan angka dimulai dari satu dan seterusnya, dan nama, maka yang perlu dientry datanya hanya atribut nama saja.

3. HASIL PELAKSANAAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ada beberapa yang dihasilkan yaitu:

a. Pelaksanaan

Dalam Pelaksanaan tim pengabdian kepada masyarakat melakukan pemanfaatan aplikasi *Dreamweaver* untuk siswa – siswa SMK penerbangan Medan yang berjumlah 10 orang. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 10 maret 2021 di SMK penerbangan medan jl. Bilal ujung no. 3/145. Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Tahapan persiapan : melakukan presentasi tentang pemahaman dan pemanfaatan *website* dalam materi belajar.
- 2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan setelah presentasi tahapan persiapan para siswa diarahkan pada pelatihan perancangan *website* dengan dibagi beberapa grup kecil bagi para siswa dengan aplikasi *Dreamweaver*. Pelatihan ini membuka pikiran dan menambah wawasan siswa dalam pemanfaatan *website* dalam dunia pendidikan, pelatihan ini dilaksanakan para dosen dari univeristas Potensi utama fakultas teknik dan ilmu komputer. Dalam pelaksanaanya pemateri menjabarkan tehknik dan perancangan pembuatan *website* melalui aplikasi *Dreamweaver* dengan presentasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.



Gambar 11. Foto kegiatan pelatihan

Kegiatan ini membuat siswa-siswi menjadi kooperatif dan saling bekerja sama dalam mengikuti pelatihan tersebut. Para siswa menggunakan perangkat dari sekolah seperti pc untuk mengikuti tahapan proses yang diberikan pemateri. Pelatihan ini berjalan dengan hikmat. Para siswa dibantu pemateri dalam penjelasan elbih lanjut bahwa melalui *Dreamweaver* pekerjaan menjadi lebih mudah dalam proses perancangan *website*.

- b. Review kegiatan pelatihan berjalan lancar tanpa hambatan dari segi pemanfaatan dan pembelajaran membuat siswa bersemangat untuk belajar lebih banyak lagi, para siswa di dorong dalam pengembangan *website* dan siswa memahami hampir keseluruhan tahapan proses, dikarenakan kurangnya perangkat yang tersedia pelatihan menjadi sedikit ramai menyebabkan tia perangkat di pegang lebih dari 1 orang. Diakhir kegiatan para siswa dan tim pelaksana melakukan foto bersama (gambar 12).



Gambar 12. Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Media interaktif *Dreamweaver* menjadi tema pokok sebagai perancangan *website* secara dinamis dan efektif dalam tahapan wizard, proses yang tidak memakan waktu dalam pembangunannya menjadikan siswa SMK Penerbangan medan lebih aktif dalam pelatihannya dan serius mengikuti arahan pemateri, Para siswa SMK penerbangan yang semula tidak begitu memiliki minat dalam pengetahuan *website* menjadi terdorong agar membuat suatu yang lebih baik dari sebelumnya, membuka wawasan secara luas tentang teknologi informasi dan ilmu komputer dan juga bisa menghasilkan uang dari pengetahuan tersebut, yaitu dengan merancang sebuah *website* interaktif untuk pembelajaran materi sekolah, atau menjualnya dengan web

developer. Dengan hal ini, siswa SMK penerbangan diprioritaskan dalam ilmu komputer yang bakal mampu meningkatkan kemampuan siswa dengan potensi besar yang dimilikinya. Para dosen juga bersedia menjadi penanggung jawab dalam sebuah forum diskusi untuk siswa jika ada kendala seputar *website*.

5. SARAN

Dalam penulisan ini, penulis memiliki beberapa saran khususnya untuk penulis, yaitu: 1) kurangnya penjelasan secara tertulis membuat beberapa pertanyaan pada proses perancangan *web wizard*, 2). Untuk sekolah, disarankan untuk membuat konektivitas wifi disekitar sekolah khususnya dilab computer agar internet dapat diakses pelajar sesuai kebutuhannya. Karena untuk mengakses *website* informasi diperlukan jaringan internet. 3) Guru, disarankan untuk mulai memahami pembelajaran materi dengan media interaktif *website* agar lebih terbantu dalam aspek pengajaran dan informasi mapel yang dibawakan. Penulis sadar masih banyak hal di jurnal ini jauh dari sempurna, banyak sistem yang perlu diperbaiki mungkin dari cara penulisan hingga langkah-langkah pembuatan *website*, untuk kedepannya penulis berharap dapat membuat sistem yang lebih baik dari sebelumnya.

. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- [2]. Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis pembelajaran online masa wfh pandemic covid-19 sebagai tantangan pemimpin digital abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-12.
- [3]. Supriyono, H., Sujalwo, S., Sapetra, A., & Rahayu, E. T. (2015). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis web bagi guru SMP dan SMA Muhammadiyah Kartasura. *Warta LPM*, 18(2), 98-109.
- [4]. Airlangga, P., Harianto, H., & Hammami, A. (2020). Pembuatan dan Pelatihan Pengoperasian Website Desa Agrowisata Gondangmanis. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9-12.
- [5]. Sumartono, S., Martono, B., & Hidayat, S. (2020). PPM Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan Web SMA Dharma Wanita 4 Taman, Sidoarjo. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 4(1), 27-34.
- [6]. Hariyanto, D., Yuniati, N., & Mutaqin, M. (2010). Pelatihan Pembuatan Website Sebagai Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Software Berbasis Open Source Bagi Guru-Guru Smk Bidang Ti Se-Propinsi DIY. *INOTEKS*, 14(2).
- [7]. Salim, R. R. M., Marpaung, S. H., & Saragih, Y. M. (2020). Pelatihan Desain Website Sekolah Pada Sma Methodist Berastagi Dengan Adobe Dreamweaver. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- [8]. Huzaeni, H., Mahdi, M., & Ismaniar, I. (2020, February). Pelatihan Web Design Bagi Siswa SMK Negeri 5 Kecamatan Blang Mangat Kota Lhokseumawe. In *Prosiding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe* (Vol. 3, No. 1).
- [9]. Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(2), 125-141.
- [10]. Elly, E., Ratnasari, A. D., & Ariwibowo, S. (2020). Pelatihan Perancangan Website Sekolah Menggunakan Adobe Dreamweaver CS6 pada SMA Husni Thamrin. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- [11]. Komputer, W. (2010). *Shortcourse Series Mendesain Web Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4*. Penerbit Andi.

- [12]. Suryana, T. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamwever.
- [13]. Hernawati, K. (2010). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Sekolah Menengah di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Pembuatan Sumber Belajar Matematika Berbasis Web.
- [14]. Setiawan, A., & Agustin, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Perangkat Lunak Pada Sos Children's Villages Medan. *PUBLIDIMAS (Publikasi Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 33-39.