

**Laporan AkaKdemik  
UIN MENGABDI QARYAH THAYYIBAH  
TAHUN ANGGARAN 2022**

**JUDUL:**

**Pengembangan dan Pendampingan Implementasi Sistem Informasi  
Madrasah di Wilayah Kabupaten Pasuruan**

Oleh:

Hisyam Fahmi/19890727 201903 1 018/Ketua  
Ahmad Abtokhi/19761003 200312 1 004/Anggota  
Yahya Efendi/19640012/Anggota Mahasiswa  
Reyhan Terra Diffa/19640042/Anggota Mahasiswa



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2022**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat

UIN Mengabdi Qaryah Thayyibah Tahun 2022 ini disahkan oleh  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Pada tanggal 7 Oktober 2022

Pelaksana Kegiatan

Ketua : Nama : Hisyam Fahmi, M.Kom

NIP : 19890727 201903 1 018

Tanda Tangan :



Anggota I : Nama : Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP : 19761003 200312 1 004

Tanda Tangan :



Ketua LP2M

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.

NIP. 196508171998031003

## **ABSTRAK**

Keberadaan *website* untuk madrasah sangat penting di era industri 4.0 sekarang ini. MTs Ma’arif Pager merupakan madrasah swasta baru di Kecamatan Purwosari Pasuruan dengan sumber daya dan siswa yang masih sedikit. Pengelolaan informasi yang terstruktur dengan bantuan teknologi informasi dapat membantu mempromosikan madrasah kepada masyarakat. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk membantu pihak madrasah dalam mengembangkan dan mengelola *website* madrasah secara mandiri. Oleh sebab itu, metode pengabdian yang diterapkan adalah *participatory action research* (PAR) yang melibatkan partisipasi secara aktif pihak pengelola madrasah. Proses pengembangan *website* digunakan metode *scrum* yang cocok untuk proyek kecil dan mendesak. Dari hasil pengabdian ini, pihak madrasah merasa sangat terbantu dan diuntungkan dengan diberikannya pendampingan pengelolaan *website*, sehingga para pengurus madrasah mampu mengelola informasi sebagai sarana promosi kepada masyarakat.

Kata kunci: media promosi madrasah, MTs Ma’arif Pager, *website* madrasah, *scrum*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Permasalahan .....	2
1.3    Tujuan.....	2
1.4    Manfaat Kegiatan .....	3
BAB II KERANGKA KONSEP.....	4
2.1    Gambaran Umum Lokasi Pengabdian.....	4
2.2    Kondisi Saat Ini Masyarakat Dampingan.....	5
2.3    Kondisi yang Diharapkan .....	6
2.4    Strategi Pelaksanaan.....	7
2.5    Kajian Teori-Teori Pengabdian .....	8
2.5.1    Website.....	8
2.5.2    Hosting dan Domain.....	10
BAB III PELAKSANAAN PENGABDIAN.....	11
3.1    Gambaran Kegiatan .....	11
3.1.1    Pendaftaran Hosting dan Domain .....	12
3.1.2    Hasil Design Website .....	12
3.1.3    Pendampingan Pengisian Konten Website.....	14
3.2    Dinamika Keilmuan.....	14
BAB IV DISKUSI KEILMUAN.....	16
4.1    Diskusi Data .....	16
4.2    Follow Up .....	16
BAB V PENUTUP .....	18
5.1    Kesimpulan.....	18
5.2    Rekomendasi .....	18
DAFTAR PUSTAKA .....	19
LAMPIRAN .....	21

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG**

Setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan, dipengaruhi oleh adanya revolusi industri. Penggunaan komputer dan internet telah mengubah banyak aspek pendidikan, termasuk pendaftaran siswa secara *online*, pembelajaran, dukungan multimedia interaktif, penilaian, kehadiran, dan banyak hal lainnya. Madrasah sebagai lembaga pendidikan berlandaskan nilai keislaman harus sangat siap menghadapi revolusi industri 4.0. Peluang untuk kemajuan dan inovasi harus ditangkap agar madrasah lebih canggih dan berkembang (Irawan, 2019). Faktanya, situs *web* yang berfungsi sebagai sumber informasi resmi belum tersedia di banyak madrasah, yang keberadaannya menjadi sangat penting apalagi di era revolusi industri saat ini (Mulyanto et al., 2021).

Kinerja madrasah pada umumnya tertinggal di bawah sekolah formal. Meskipun madrasah di Indonesia berkembang pesat dalam hal kuantitas, kualitas prestasi madrasah masih mengkhawatirkan. Madrasah tidak memberikan prlayanan dan pengelolaan sebaik sekolah formal lainnya dalam pelajaran umum. Banyak pandangan yang diutarakan masyarakat bahwa madrasah sebagai lembaga pendidikan di Indonesia sudah kuno dan menandakan keterbelakangan (Kurniawan, 2019).

Madrasah di Indonesia dihadapkan pada masalah yang lebih sulit di abad ke dua puluh satu terutama pada masa pandemi Covid-19 belakangan ini, seperti fenomena disrupti. Keadaan ini merupakan akibat dari era globalisasi pada umumnya. Perubahan mendasar terjadi dengan cepat dengan mengacaukan pola tatanan yang sudah mapan dan mendorong terciptanya tatanan baru. Fenomena disrupti abad ini mendorong digitalisasi sistem pendidikan, di mana kegiatan pembelajaran akan mengalami transformasi radikal (Fathoni & Zainiyati, 2020). Pola pembelajaran digital mengubah ruang kelas yang menawarkan siswa pengalaman pendidikan yang lebih inovatif, interaktif, beragam, dan mencakup semua aspek (Kurniawan, 2019).

Pendidikan madrasah harus mengikuti perkembangan zaman, dalam arti berupaya memanfaatkan segala perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan membentengi siswanya khususnya terhadap dampak negatif dari perkembangan tersebut. Melalui aksi pengabdian masyarakat berbasis riset ini, diharapkan dapat membantu madrasah swasta Kabupaten Pasuruan yang saat ini belum memiliki *website*. Sehingga madrasah akan mulai mempublikasikan kegiatan dan kurikulum melalui *website*, termasuk info pendaftaran siswa baru. Pendekatan yang disebut penelitian tindakan partisipatif digunakan dalam pengabdian masyarakat ini. *Website* madrasah yang menjadi produk pengabdian ini dikembangkan menggunakan metode *Scrum*, salah satu metode yang efektif untuk membangun sistem dalam waktu singkat (Fahmi & Abtokhi, 2021).

Pada pengabdian ini difokuskan pada madrasah binaan, yaitu Madrasah Tsanawiyah (MTs) Ma’arif Pager, Pasuruan. MTs Ma’arif Pager ini sudah didirikan sejak 2010 dengan SK Pendirian Kd.13.14/05.00/PP.00.4/1276/SK/2010 di bawah Kementerian Agama. Madrasah ini sudah terkreditasi B, namun sayangnya masih ada beberapa kendala dalam pengelolaan madrasah, terutama dalam penggunaan teknologi informasi. Sehingga dalam program ini akan dilakukan pendampingan pendaftaran *website* madrasah dan pelatihan pengelolaan konten berita pada *website*. Selain pada MTs Ma’arif Pager ini, pada kegiatan pelatihan juga mengundang beberapa madrasah di sekitarnya, di antaranya MIS NU Miftahul Falah, MIS NU Miftahul Khoir, MIS NU Miftahul Ulum Klataan, dan lainnya.

## 1.2 PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang diangkat pada pengabdian berbasis riset ini adalah fokus pada manajemen pendidikan yaitu bagaimana mengembangkan publikasi madrasah melalui pendampingan pengelolaan *website* madrasah.

## 1.3 TUJUAN

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat berbasis riset ini adalah mengembangkan dan mendampingi pengelolaan *website* bagi madrasah sebagai sarana publikasi madrasah.

#### **1.4 MANFAAT KEGIATAN**

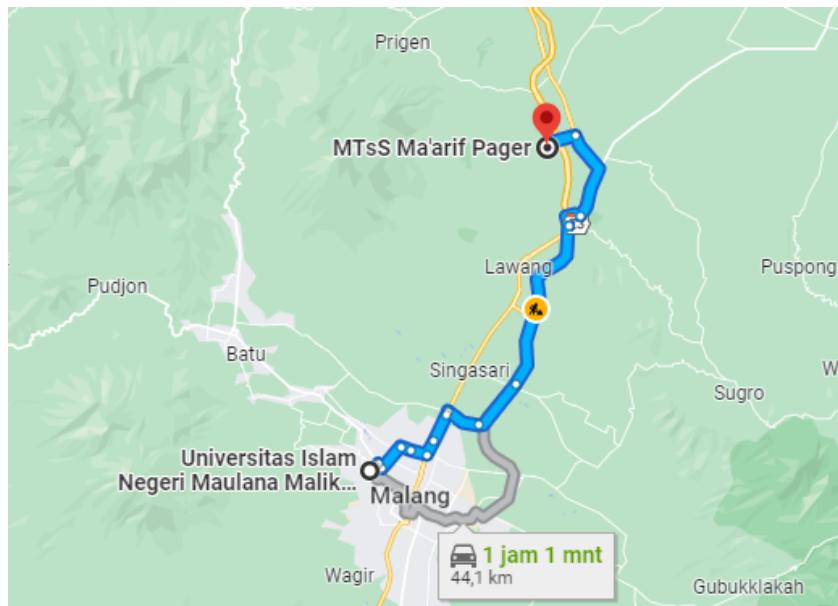
Manfaat dari kegiatan ini adalah pihak madrasah dapat mempromosikan jasa dan kegiatan yang ada kepada masyarakat melalui media *online* yaitu *website* madrasah.

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENGABDIAN

MTs Ma'arif Peger yang terletak di daerah Pager, Kecamatan Purwosari, Pasuruan yang merupakan madrasah binaan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Jarak dari kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ke MTs Ma'arif Pager sekitar 44,1 km yang dtempuh dalam waktu sekitar 1 jam perjalanan dengan kendaraan bermotor, seperti ditunjukkan oleh *GoogleMap* pada Gambar 1. Lokasi madrasah tersebut dekat dengan daerah Taman Safari Prigen yang menjadi kawasan ekowisata dan edukasi. Saat ini madrasah tersebut sedang dalam proyek pembangunan gedung baru dengan luas 442 m<sup>2</sup>, karena gedung yang lama masih satu atap dengan kantor Yayasan Miftahul Ulum Pager yang juga mengelola Raudhatul Athfal (RA). Daerah di sekitar Gedung baru madrasah masih banyak berupa persawahan dan lahan kosong seperti pada Gambar 2. Madrasah ini memberikan program unggulan dengan menerapkan program tahlidzul Qur'an bagi siswa-siswinya.



Gambar 1. *Mapping* Lokasi MTs Unggulan Ma'arif Pager



Gambar 2. Gedung Baru ke MTs Ma'arif Pager yang masih dalam proses pembangunan

## 2.2 KONDISI SAATINI MASYARAKAT DAMPINGAN

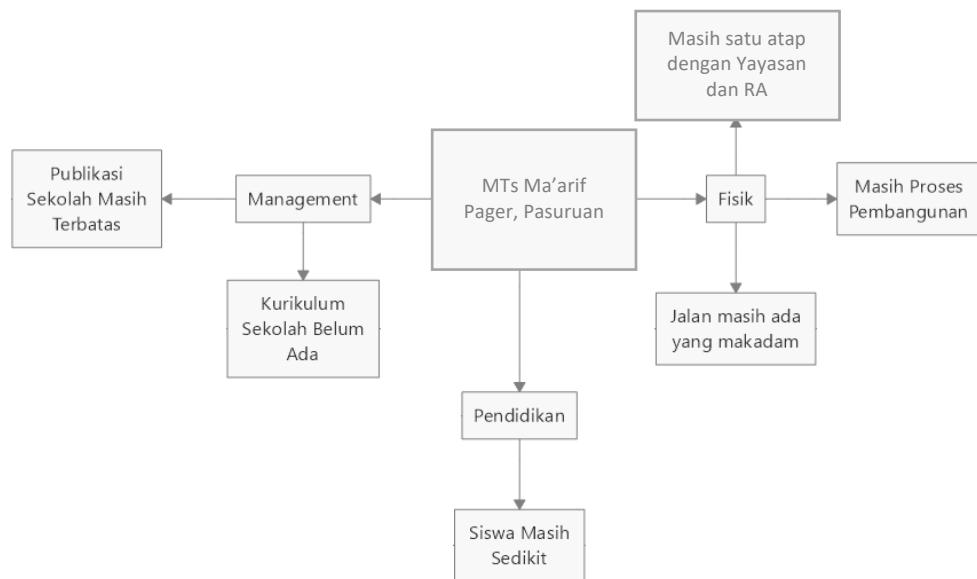
MTs Ma'arif Pager dikelola oleh Yayasan Miftahul Ulum Pager yang merupakan yayasan pendidikan di bawah Nahdatul Ulama (NU). Kondisi MTs Ma'arif Pager saat ini sedang proses pembangunan dan pengembangan gedung baru. Gedung lama masih menjadi satu dengan kantor yayasan yang juga terdapat Raudhatul Athfal (RA). Belum ada ruang kelas yang memadai di bangunan lama, ditambah lagi perangkat untuk mendukung adanya teknologi informasi yang masih minim. Karena madrasah yang masih relatif baru, dengan siswanya saat ini masih berjumlah 26 orang dan terdiri dari tiga kelas, di mana ada satu kelas di setiap jenjang. Guru pengajar baru ada empat orang dengan satu orang tenaga kependidikan<sup>1</sup>.

MTs Ma'arif Pager saat ini masih banyak memerlukan pengembangan tidak hanya dari segi fisik, namun juga dari segi pelaksanaan pendidikan. Hasil wawancara kami dengan salah satu pengurus diketahui bahwa madrasah ini memerlukan pembuatan *website* madrasah sebagai sarana publikasi madrasah. Diagram alur pada Gambar 3 digunakan untuk menggambarkan berbagai permasalahan yang sedang dihadapi oleh MTs Ma'arif Pager. Permasalahan tersebut dikelompokkan menjadi tiga yaitu manajemen, fisik, dan pendidikan. Dari

---

<sup>1</sup> <https://emispPENDIS.kemenag.go.id>

segi fisik, masih dibangunnya gedung baru madrasah. Dari segi pendidikan siswa masih sangat sedikit, sehingga diperlukan promosi kepada masyarakat. Dari segi management, publikasi madrasah masih terbatas dan belum dimanfaatkannya teknologi informasi. Dari permasalahan tersebut fokus program pengabdian yang adalah terkait pengelolaan madrasah dengan mengembangkan *website* madrasah sebagai sarana promosi madrasah.



Gambar 3. Diagram Alur MTs Unggulan Ma'arif Pager

### 2.3 KONDISI YANG DIHARAPKAN

Dari pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu madrasah dari sisi penggunaan teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi di sini dapat dimaksudkan salah satunya untuk media promosi madrasah, baik terkait kurikulum, program, kegiatan, dan pendaftaran siswa baru di madrasah binaan, yaitu MTs Ma'arif Pager. Media promosi yang dikembangkan adalah berupa *website* madrasah. Selain mengembangkan *website* tersebut, pada program pengabdian ini juga pelatihan dan pendampingan kepada pengelola madrasah dalam mengelola informasi pada *website*, seperti *post* berita, kegiatan, kurikulum, dan sebagainya.

Sehingga pengelola madrasah, baik guru maupun staf dapat secara mandiri mengembangkan *website* secara berkala sesuai kreatifitas dan keinginan madrasah.

## 2.4 STRATEGI PELAKSANAAN

Sasaran dari kegiatan ini adalah para pengelola di MTs Ma'arif Pager yang menjadi binaan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Kegiatan ini selain berkait dengan MTs Unggulan Ma'arif Pager yang merupakan bagian dari Yayasan Pendidikan Al-Qur'an al-Karim Indonesia juga mencakup Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Karim Pager Pasuruan.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*) yang melibatkan semua komponen di madrasah binaan. Pendekatan PAR ini dipilih karena memiliki ciri proses kolaboratif antara subjek penelitian dan peneliti sebagai pemicu. Metode ini melibatkan semua pihak yang relevan secara aktif dalam mengkaji tindakan untuk melakukan perubahan kearah yang lebih baik. PAR terdiri dari partisipasi, riset dan aksi, yang bermakna hasil penelitian yang dilakukan secara partisipatif yang kemudian diimplementasikan ke dalam sebuah aksi. Aksi atau tindakan yang didasarkan pada penelitian partisipatif akan menjadi tepat sasaran (Afandi et al., 2016).

Setelah melakukan aksi dilanjutkan dengan evaluasi dan refleksi yang dapat menjadi bahan riset kondisi subjek penelitian setelah aksi. Proses *action research* digambarkan dengan model *cyclical* oleh Stephen Kemmis, setiap *cycle* memiliki empat tahap, yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis et al., 2014) seperti ditunjukkan pada Gambar 4.

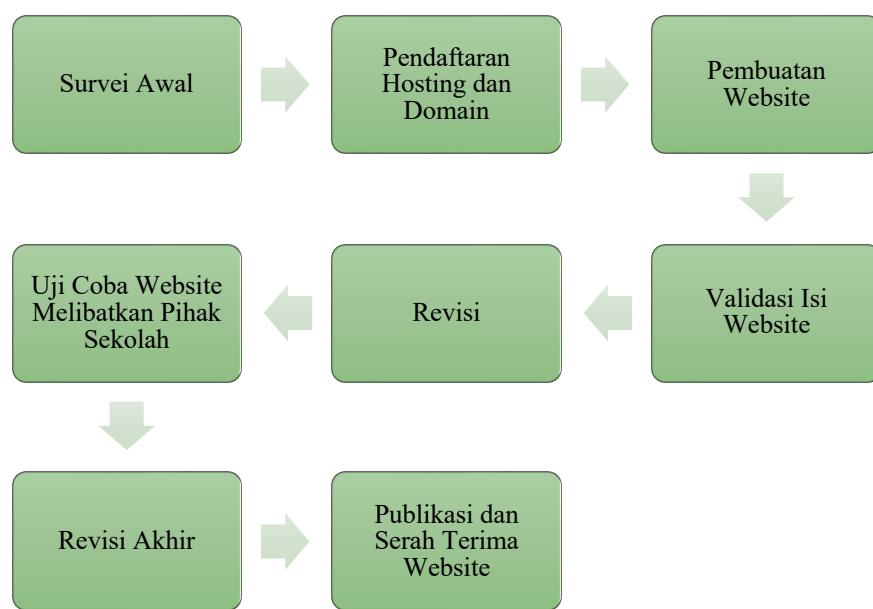


Gambar 4. Metode Pelaksanaan PAR

Saat membuat rencana aksi, melaksanakan, menilai, dan mengevaluasinya, dihasilkan pernyataan kolektif yang dapat dipahami dan digunakan semua orang untuk keuntungan masyarakat (Baum et al., 2006). Pengurus dan dewan guru MTs

Ma’arif Pager diposisikan sebagai pelaku yang aktif karena berkaitan langsung dengan madrasah binaan.

Alur pelaksanaan program dalam pengembangan *website* di madrasah ini dilakukan dengan tahapan seperti pada Gambar 5. Pengembangan *website* dikerjakan melalui pendekatan model *scrum*, di mana proyek dikerjakan dalam tim, dan implementasi dikerjakan tiap hari dengan kegiatan yang disebut *daily scrum*. Evaluasi kegiatan ini dilaksanakan dengan survei efektifitas penggunaan *website* di madrasah untuk publikasi.



Gambar 5. Kerangka Pemecahan Masalah

## 2.5 KAJIAN TEORI-TEORI PENGABDIAN

### 2.5.1 METODE SCRUM

Model *scrum* ini merupakan kerangka kerja yang ideal untuk proyek yang sering berubah dan memiliki tenggat waktu yang pendek. Strategi ini ditujukan untuk kelompok yang terdiri dari tiga sampai sembilan orang yang pekerjaannya dibagi ke dalam istilah *sprint* untuk menyelesaikan satu lingkup pekerjaan dalam jangka waktu yang ditentukan. Tim berkumpul setiap hari untuk meninjau kemajuan dalam pertemuan yang dikenal sebagai *daily scrum* (Friess, 2018).

Keunggulan dari metode *scrum* ini di antaranya adalah kemudahan beradaptasi, membuatnya mudah untuk memperbarui dan membuat perubahan secara teratur. Membantu manajer mengukur produktivitas individu dengan meningkatkan kecepatan proses pengembangan dan mengembalikan proyek yang lambat ke jalurnya. Tim pengembang memegang sebagian besar keputusan. Hal ini memungkinkan individu untuk berkonsentrasi dan menjadi lebih termotivasi. Selain itu, strategi ini meningkatkan komunikasi dan produktivitas tim.

Sedangkan kelemahannya adalah aplikasi skala besar tidak disarankan menggunakan strategi ini. Memecah pengembangan produk menjadi *sprint* yang lebih kecil membutuhkan persiapan yang cermat. Untuk menggunakan strategi ini, dibutuhkan orang-orang berpengalaman yang telah mengerjakan proyek yang serupa dengan yang dikerjakan sekarang. Anggota tim harus memiliki berbagai keterampilan untuk membantu mereka melakukan pekerjaan di luar bidang kompetensinya (Srivastava & Jain, 2017).

### **2.5.2 WEBSITE**

Pada era digital saat ini, internet menjadi bagian dari kehidupan sehingga pengembangan profil pada media *online* menjadi penting bagi setiap institusi untuk melakukan pemasaran atau publikasi jasa yang ditawarkan. Media *online* yang dapat digunakan untuk mempromosikan institusi adalah *website* resmi institusi, media sosial, dan video (Al-Hawari et al., 2021; Brugger, 2009). *Website* adalah sesuatu yang wajib ada pada setiap institusi saat ini, karena dari *website* ini masyarakat dapat lebih mengenal institusi dan jasa atau produk apa yang ditawarkan, serta kelebihannya dibanding institusi lainnya.

*Official website* merupakan media *online* yang dapat dibuka dari *browser* dan memuat profil dari institusi atau organisasi, serta informasi lain. Isi dari *website* diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan bagi pengguna, terutama stakeholder (Fahmi et al., 2020). Beberapa karakteristik *website* antara lain lebih fokus pada konten, pengunjung tidak perlu *login* untuk melihat informasi, dan pengunjung tidak bisa mengubah isi dari *website*. *Website* harus memiliki atribut berikut: tampilan yang menarik, desain modern, terstruktur, selalu terupdate, mudah

digunakan, cepat, dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Al-Hawari et al., 2021).

Pengembangan *website* lebih banyak melibatkan berbagai *stakeholder* daripada pengembangan aplikasi *software* biasa. Proses pengembangan *website* melibatkan bidang teknik web, pemrograman, dan multimedia (Manhas, 2017). Pengembangan *website* biasanya terdiri dari enam tahap, yaitu analisis kebutuhan, pengumpulan bahan, desain, pengembangan, launching, dan perawatan (Al-Hawari et al., 2021).

### **2.5.3 HOSTING DAN DOMAIN**

*Web hosting* merupakan layanan *online* untuk membuat *website* menjadi *online* melalui internet. Ketika kita mendaftar pada layanan hosting itu berarti kita sedang meminjam *space* di *server* untuk menyimpan file dan data dari *website* agar bisa diakses secara *online* (Almeida et al., 1998). Web host bertugas untuk menjaga *server* agar tetap aktif dan mengamankannya dari serangan *cyber*, serta memindahkan konten (teks, gambar, file) dari *server* ke *browser* pengunjung. Cara kerja *web hosting* hampir sama seperti menyewa rumah. Kita harus membayar biaya sewa setiap bulan agar *server* bisa berfungsi penuh.

*Domain Name System* (DNS) menyediakan layanan nama untuk server agar dapat diakses melalui jaringan internet dengan mudah tanpa perlu mengingat alamat IP. DNS menjadi salah satu layanan penamaan *server* terbesar yang beroperasi saat ini, melayani komunitas *host*, pengguna, dan jaringan yang sangat beragam, dan menggunakan kombinasi unik dari hierarki, *caching*, dan akses datagram (Mockapetris & Dunlap, 1988).

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN PENGABDIAN**

#### **3.1 GAMBARAN KEGIATAN**

Sosialisasi pertama kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung di MTs Ma'arif Pager, Pasuruan. Kuncinya adalah memastikan bahwa setiap orang yang perlu tahu mendapat informasi tentang semua tindakan yang perlu dilakukan. Dalam pengertian ini, sosialisasi dapat dipahami sebagai awal atau pengenalan kegiatan yang dapat menandai dimulainya tahapan-tahapan tertentu dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi dan survey awal kepada pimpinan, pengurus, dan dewan guru madrasah mitra pengabdian masyarakat ini. Sosialisasi ini sangat diperlukan dalam rangka membina hubungan dan kerjasama yang begitu penting bagi proses-proses selanjutnya. Subjek mitra pengabdian terkait adalah pimpinan, pengurus, dan dewan guru MTs Ma'arif Pager. Langkah awal sosialisasi ini berbentuk kongkrit dengan melakukan kunjungan kepada pengurus MTs Ma'arif Pager. Hal ini juga menunjukkan kerjasama dengan mitra yang efektif karena akan menjadi lebih dekat dan akrab seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Sosialisasi awal kegiatan pengabdian di MTs Ma'arif Pager

Kegiatan pengabdian ini dijalankan dengan beberapa tahapan yaitu mulai dari perancangan yang juga didiskusikan dengan pihak pengelola madrasah. Hasil survey dan kunjungan awal ini disepakati, yaitu naama domain *website* menggunakan <http://mtsmaarifpager.sch.id>, dan pengelolaan *website* menggunakan *Content Management System (CMS)* Wordpress.

### **3.1.1 PENDAFTARAN *HOSTING* DAN *DOMAIN***

Dalam pembuatan suatu *website* kita memerlukan *hosting* dan *domain*. Saat masa diskusi awal disepakati menggunakan *domain* sch.id. Pendaftaran *domain* ini tidak bisa dilakukan disembarang penyedia layanan *domain*. Sehingga dilakukan beberapa kali survei di beberapa vendor dan terpilihlah Rumahweb sebagai vendor tempat menyewa *hosting* dan *domain*. Kebetulan dari pihak vendor juga menyediakan promo selama satu tahun dengan bonus gratis *domain*. Pada awal penyewaan, hanya disewa selama satu tahun, sehingga setelah masa satu tahun tersebut terkait pembayaran perpanjangan akan dilakukan oleh pihak madrasah. *Website* madrasah yang dibuat dapat diakses pada tautan <https://mtsmaarifpager.sch.id>.

### **3.1.2 HASIL PENGEMBANGAN *WEBSITE***

Pembuatan *website* kami lakukan dengan pertama-tama membuat desain awal yang dikonsultasikan kepada pihak madrasah. Desain awal tersebut mengalami banyak perubahan sehingga didapatkan website hasil pada Gambar 7. Untuk menambahkan konten berita pada *website*, pengelola dapat masuk ke halaman *login* Wordpress dengan link <https://mtsmaarifpager.sch.id/wp-admin>. Setelah *login*, pengelola akan diarahkan ke halaman *dashboard* (seperti pada Gambar 8), di mana di dalamnya pengelola bisa menambahkan halaman baru, *posting* berita baru, menambahkan media gambar atau video, maupun dapat mengubah *setting* dan *layout* dari halaman *website*.



Gambar 7. Halaman utama website MTs Ma'arif Pager

Title	Author	Categories	Tags	Date
<a href="#">Peletakan Batu Pertama Masjid Madrasah — Sticky</a>	mtspageradmin	Uncategorized	—	Published 2022/08/03 at 4:39 am
<a href="#">Pendaftaran Siswa Baru — Sticky</a>	mtspageradmin	Pengumuman, Uncategorized	—	Published 2022/08/02 at 3:00 pm
<a href="#">Technology Enhanced Learning</a>		Learning	#E-Learning, #Learning, #Online, #Technology	Published 2022/07/13 at 6:25 am
<a href="#">Awards Ceremony Day</a>		Award Ceremony	#Achievements, #Awards, #Prices	Published 2022/07/13 at 6:25 am
<a href="#">Informasi Beasiswa</a>	mtspageradmin	Scholarship	#Scholarship, #Types	Published 2022/07/13 at 6:25 am

Gambar 8. Dashboard WordPress untuk mengelola website

### **3.1.3 PENDAMPINGAN PENGISIAN KONTEN *WEBSITE***

Pada kegiatan berikutnya dilakukan pelatihan pengelolaan *website* madrasah yang telah didaftarkan agar para staf di sekolah dapat mengelola *website* secara mandiri. Peserta pelatihan tidak hanya dari MTs Ma'arif Pager, namun juga beberapa perwakilan beberapa madrasah di Purwosari dan sekitarnya, seperti MI NU Miftahul Falah, MI NU Miftahul Khoir, dan MI NU Miftahul Ulum Klataan. Para peserta tersebut diberikan materi untuk mendaftar *hosting* dan domain *website*. Setelah itu, mereka juga diminta untuk mengisi konten *website* yang sudah dibuat menggunakan Wordpress. Pada akhir acara, tim Qaryah Thayyibah UIN Malang melakukan serah terima laman yang telah dibuat kepada perwakilan MTs Ma'arif Pager.



Gambar 9. Kegiatan pendampingan dan pelatihan pengisian konten *website*

## **3.2 DINAMIKA KEILMUAN**

*Participatory Action Research* (PAR) adalah penelitian bersama, pengajaran, dan proses tindakan yang secara khusus difokuskan pada perubahan social (Kemmis et al., 2014). Ini menimbulkan tantangan epistemologis yang signifikan terhadap mode analisis yang mapan dalam ilmu sosial dan kemasyarakatan. Belakangan ini sering mendalilkan realitas objektif yang dapat

diukur, dianalisis, dan diperkirakan oleh orang-orang yang kompeten secara tepat, dan mereka menganggap bahwa pengetahuan berada di lembaga formal akademisi dan kebijakan. Sebaliknya, para peneliti *action research* menyadari bahwa lembaga dan tempat yang berbeda memiliki keanekaragaman pengetahuan. Mereka percaya bahwa "mereka yang paling konsisten dikucilkan, ditindas, atau ditolak memiliki kebijaksanaan yang mengungkapkan secara unik mengenai sejarah, struktur, dampak, dan titik-titik retakan dalam sistem sosial yang tidak adil" pada khususnya. Jadi, PAR adalah singkatan dari metode kontrahegemonik produksi pengetahuan.

## **BAB IV**

### **DISKUSI KEILMUAN**

#### **4.1 DISKUSI DATA**

Keberadaan *website* pada madrasah yang masih baru, dengan sumber daya yang masih sedikit menjadi penting untuk menunjang kebutuhan informasi sebagai sarana sosialisasi ke masyarakat. *Website* pada madrasah di Kecamatan Purwosari, khususnya pada MTs Ma’arif Pager, dibutuhkan sesegera mungkin, sehingga perlu dikerjakan dengan metode yang efektif. Metode yang cocok pada pengembangan *website* ini salah satunya adalah *scrum*, yang mana metode pengembangan *web* ini menekankan pada skalabilitas. Implementasi *scrum* dalam tim dilakukan secara terstruktur dan independen, setiap manajemen kemudian menentukannya untuk setiap proses tim [8]. Contoh pola pengembangan perangkat lunak berbasis *Scrum* antara lain [9]: 1) *Product backlog*: adalah kebutuhan proyek atau fitur yang diprioritaskan yang menawarkan nilai bisnis pengguna. *Product Backlog Item* mewakili fitur yang dapat ditambahkan ke *backlog* setiap saat. *Product Backlog* diawasi oleh seorang *product owner* yang secara berkala melakukan penambahan dan penghapusan pada *product backlog*. 2) *Sprint*: dalam *Scrum*, pekerjaan diulang dalam periode waktu yang dikenal sebagai *sprint*. *Sprint* memiliki *timebox*, artinya mereka memiliki tanggal mulai dan selesai. 3) *Sprint planning*: dalam *sprint* terdapat *sprint planning* yang berperan untuk memastikan pekerjaan dalam hitungan minggu atau bulan sesuai dengan kesepakatan dalam sebuah tim yang berusaha menggambarkan secara tepat apa yang harus dicapai. Unit kerja dituntut untuk memenuhi persyaratan yang telah ditentukan dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Durasi *sprint* bervariasi tergantung pada *backlog* yang digunakan selama *sprint*.

#### **4.2 FOLLOW UP**

Kelanjutan dari kegiatan pengabdian ini adalah dengan terus terupdatenya konten-konten pada *website* MTs Ma’arif Peger. Oleh sebab itu, telah ditunjuk perwakilan dari madrasah untuk menjadi ujung tombak dalam pengisian konten

tersebut. Perwakilan yang dipilih adalah pengelola yang telah mengikuti kegiatan pendampingan pengisian konten *website* dengan WordPress. Telah dibentuk juga *group* WhatsApp yang berisi perwakilan tiap-tiap madrasah di sekitar Kecamatan Purwosari, Pasuruan untuk berdiskusi jika terjadi kendala atau kesulitan dalam pengelolaan *website* madrasah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

*Website* madrasah menjadi sesuatu yang penting pada era industri 4.0 saat ini. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan persaingan madrasah-madrasah di Kabupaten Pasuruan supaya menjadi unggul. *Website* yang ada dapat digunakan sebagai sarana publikasi madrasah dan penyampaian informasi kepada masyarakat terkait program dan aktivitas madrasah. Pendampingan pengelola madrasah dan guru-guru pun perlu dilakukan agar konten dari *website* selalu terupdate setiap saat.

#### **5.2 REKOMENDASI**

Kegiatan pengabdian serupa dapat dilaksanakan pada madrasah-madrasah swasta di daerah lain yang masih belum memiliki aspek teknologi informasi yang memadai. Dengan adanya pengabdian yang serupa ini akan ada pemerataan dan peningkatan kualitas madrasah di bidang teknologi informasi sebagai media promosi program dan kegiatan madrasah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Sucipto, M. H., & Muhib, A. (2016). *Modul participatory action research (PAR) untuk pengorganisasian masyarakat*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, UIN Sunan Ampel Surabaya.  
[https://books.google.co.id/books/about/Modul\\_participatory\\_action\\_research\\_PAR.html?id=Dq5ZAQAAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Modul_participatory_action_research_PAR.html?id=Dq5ZAQAAACAAJ&redir_esc=y)
- Al-Hawari, F., Al-Zu’bi, M., Barham, H., & Sararhah, W. (2021). The GJU website development process and best practices. *Journal of Cases on Information Technology*, 23(1). <https://doi.org/10.4018/JCIT.2021010102>
- Almeida, J., Dabu, M., Manikutty, A., & Cao, P. (1998). *Profiting differentiated levels of service in web content hosting*.
- Baum, F., MacDougall, C., & Smith, D. (2006). Participatory action research. *Journal of Epidemiology and Community Health*, 60(10), 854–857.  
<https://doi.org/10.1136/JECH.2004.028662>
- Brugger, N. (2009). Website history and the website as an object of study. *New Media and Society*, 11(1–2), 115–132.  
<https://doi.org/10.1177/1461444808099574>
- Fahmi, H., & Abtokhi, A. (2021). Pendekatan Metode Scrum dalam Pengembangan Sistem Pengarsipan Penelitian, Pengabdian, dan Publikasi. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 2(2).  
<https://doi.org/10.18860/LIBTECH.V3I1.15660>
- Fahmi, H., Sari, W. P., & Kusumastuti, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Repositori Publikasi Penelitian dan Pengabdian Menggunakan Framework PHP Berbasis MVC. *Publication Library and Information Science*, 4(1), 8–12. <https://doi.org/10.24269/pls.v4i1.2396>
- Fathoni, M., & Zainiyati, H. S. (2020). *Pemanfaatan website madrasah sebagai media pembelajaran e-learning di tengah pandemi Covid-19 di MTs Kedungjambe Singgahan Tuban*. <https://e-journal.staimahikam.ac.id/evaluasi/article/view/406>
- Friess, E. (2018). “Filling to capacity”: An exploratory study of project

- management language in agile scrum teams. *Technical Communication*, 65(2), 169–180.
- Irawan, E. (2019). Digitalisasi Madrasah di Era Revolusi Industri 4.0: Refleksi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Kabupaten Ponorogo. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 160–168.  
<https://doi.org/10.26877/E-DIMAS.V10I2.3229>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing Critical Participatory Action Research. In *The Action Research Planner* (pp. 1–31). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2_1)
- Kurniawan, S. (2019). Tantangan Abad 21 bagi Madrasah di Indonesia. *Intizar*, 25(1), 55–68. <https://doi.org/10.19109/INTIZAR.V25I1.3242>
- Manhas, J. (2017). Initial framework for website design and development. *International Journal of Information Technology (Singapore)*, 9(4), 363–375.  
<https://doi.org/10.1007/s41870-017-0045-4>
- Mockapetris, P. V., & Dunlap, K. J. (1988). Development of the Domain Name System. *Symposium Proceedings on Communications Architectures and Protocols, SIGCOMM 1988*, 123–133. <https://doi.org/10.1145/52324.52338>
- Mulyanto, A. D., Pagalay, U., Nasichuddin, A., Fahmi, H., Nisfulaila, I., Maharani, D., & Zulkharnain, D. (2021). Community Development Program Melalui Pembuatan Website MI Darul Hikmah Al-Hasani Joyosuko Metro. *Journal of Research on Community Engagement*, 3(1), 24–28.  
<https://doi.org/10.18860/JRCE.V3I1.15117>
- Srivastava, P., & Jain, S. (2017). A leadership framework for distributed self-organized scrum teams. *Team Performance Management*, 23(5–6), 293–314.  
<https://doi.org/10.1108/TPM-06-2016-0033>

## LAMPIRAN

### MODUL PELATIHAN

#### Pelatihan Membuat Web Sederhana dengan HTML dan CSS

Sebelum masuk ke cara membuat *website* dengan HTML dan CSS, Anda harus menyiapkan **Text Editor** dan **Web Browser** terlebih dahulu. Text editor digunakan sebagai tools untuk menulis kode, sedangkan web browser digunakan untuk mengakses *website*.

Anda bebas menggunakan tool favorit Anda. Pada tutorial ini, kami akan menggunakan **Visual Studio Code (VS Code)** sebagai teks editornya dan **Google Chrome** sebagai browsernya.

*Website* yang akan Anda buat kali ini adalah *website* portfolio sederhana menggunakan HTML dan CSS saja. Nantinya, tampilan *website* akan seperti ini:

The screenshot shows a website layout for a portfolio. At the top, there's a header with the title "Portfolio Tutorial" and navigation links for "Home", "Skills", "Testimonials", and "Contact". Below the header, there's a section for "Hello, I'M FAHMI" featuring a profile picture, the name "I'M FAHMI", the title "Lecturer at UIN Malang", and a short bio: "A boy who loves music, watching movies and of course programming." It includes two buttons: "View me" and "Download CV". To the right of this section is a colorful illustration of a desk with various electronic devices like a laptop, smartphone, and tablet displaying code and icons. To the far right are social media sharing icons for LinkedIn, Facebook, Twitter, and YouTube. Below this is a "Skills" section with three cards: "Technical Writing", "WebDesign", and "Web Development", each with a small icon and a "Read More" button. At the bottom, there's a testimonial section titled "What Our Client Says.." showing two client reviews with names "Client Pertama" and "Client Kedua", each with a star rating and a small profile picture. The footer is a dark bar with a message: "I try to work on your project as quickly as possible. Guarantee for revision until you are satisfied with my work.", followed by social media icons for GitHub, Facebook, Twitter, LinkedIn, and YouTube, and the text "Copyright 2024".

Menariknya, untuk membuat *website* tersebut, Anda hanya perlu mengikuti 4 langkah saja, yaitu:

- 1. Membuat Struktur Project Web**
- 2. Menambahkan Kode pada File index.html**
- 3. Menambahkan Kode pada File style.css**
- 4. Mengakses *Website* di Web Browser**

### **1. Membuat Struktur Project Web**

Pertama-tama, buatlah folder penyimpanan proyek *website* portfolio Anda dan bukalah folder tersebut dengan text editor. Pada contoh ini folder diberi nama “**profil**”.

Kemudian, buat folder baru dengan nama **images**. Folder ini merupakan tempat untuk menyimpan gambar/assets yang akan digunakan pada *website*.

Selanjutnya, buatlah dua file baru bernama **index.html** dan **style.css** di dalam folder profil tersebut.

**Index.html** merupakan inti dari halaman *website* yang dibuat, Anda dapat menambahkan konten *website* pada file ini.

Sedangkan file **style.css** merupakan file pelengkap HTML yang digunakan untuk mengubah dan mempercantik tampilan *website*.

### **2. Menambahkan Kode pada File index.html**

File HTML berisi kode utama untuk membangun struktur *website* Anda. Ibarat mobil, HTML di *website* sama seperti rangka mobil yang

membentuk dan menopang body mobil. Oleh karena itu, file ini harus dibuat terlebih dahulu.

Pada dasarnya, struktur setiap halaman HTML tersusun atas 4 bagian utama, yaitu :

- **Tag DTD/Doctype** : DOCUMENT TYPE DECLARATION (DTD) harus ditulis pada awal dokumen. Tag ini berfungsi untuk mendeklarasikan tipe dokumen dan versi HTML yang digunakan untuk diproses pada web browser.
- **Tag HTML** : Merupakan wadah dari semua elemen html.
- **Tag Head** : Berisi informasi *website* yang tidak tampil di halaman web browser. Misalnya, SOURCE CSS, SOURCE JS, TITLE, META CHARSET.
- **Tag Body** : Berisi semua elemen yang tampil di halaman web browser. Disinilah bagian dimana semua konten ditulis.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <!--Terdiri dari elemen-elemen yang
      mendeklarasikan konten sebagai pendukung
      seperti title, meta dokumen, CSS, Java Script --
5   </head>
6   <body>
7     <!--Terdiri dari elemen-elemen yang
      diinterpretasikan sebagai tampilan web -->
```

```
9 </body>  
</html>
```

Beberapa elemen yang biasa dipakai di HTML adalah sebagai berikut:

### Text dan Link

```
<h1>Selamat Datang Di Website Kami!</h1>  
<h2>Web Ini Adalah Tutorial Pemrograman Web</h2>  
<h3>Praktikum Pemrograman Web</h3>  
<p> <a href="http://uin-malang.ac.id"> UIN Malang </a>  
</span> link for your success way </p>
```

### Image

```

```

### Form

```
<form method="POST" action="response2.jsp"  
enctype="multipart/form-data">
```

### Drop-Box

```
<select name="My Lab">  
    <option value='CC'>Lab. Praktikum Computer  
    Vision</option>  
    <option value='SI'> Lab. Sistem Informasi </option>  
    <option value='CAI'> Lab. Computing & AI </option>  
</select>
```

### File Browser

```
<input type="file" name="upload" value="" width="200"  
/>
```

## Table

```
<table border="1" width="10">
  <thead>
    <tr>
      <th>NIM</th>
      <th>Mahasiswa</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <tr>
      <td>123</td>
      <td>Ani Rahmawati </td>
    </tr>
    <tr>
      <td>124</td>
      <td>Budi Susilo</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

## List

```
<ol>
  <li>Sistem Informasi
    <ul>
      <li>Data Warehousing </li>
      <li>Enterprise Architecture </li>
    </ul>
  </li>
  <li>Multimedia
    <ul>
```

```
<li>Komputer Grafik </li>
<li>Machinema </li>
</ul>
</li>
</ol>
```

### Blok-blok elemen

```
<div class="testimoni-text">
    <p>What Our Client Says..</p>
</div>
```

Cara membuat *website* sederhana dengan HTML bisa dimulai dengan menambahkan kode berikut ini pada file **index.html** Anda:

**Pertama**, di bagian tag head ini, Anda perlu mendeklarasikan informasi mengenai *meta tag charset*, *title website*, serta *link* atau *path* dari *external sources* (misal: CSS dan JavaScript) yang digunakan pada *website*.

Nah, yang perlu Anda perhatikan pada bagian head ini adalah lokasi tempat menyimpan file CSS. Pastikan file CSS berada pada folder yang sama dengan file HTML. Jika berbeda folder, pastikan Anda memasukkan path yang sesuai pada bagian *href*.

**Kedua**, masuk ke tag body. Bagian pertama pada *body website* portfolio ini adalah tampilan awal/*welcome home* yang terdiri dari *navigation bar*, *text container*, dan gambar.

Navigation bar atau biasa disebut navbar merupakan komponen utama navigasi *website* yang berupa menu, biasanya terletak pada bagian *header website*.

Sedangkan tag class *text container* pada kode di bawah ini merupakan bagian dimana Anda dapat menambahkan tulisan untuk tampilan awal *website* ketika diakses.

**Ketiga**, karena ini *website* portfolio, Anda dapat menambahkan bagian services atau layanan. Pada bagian ini, Anda dapat menunjukkan layanan yang dapat Anda kerjakan dan skill apa saja yang Anda miliki. Layanan tersebut dapat Anda tuliskan pada tag `<div class="box-container">`.

**Keempat**, jika Anda sudah pernah mengerjakan atau memiliki proyek, Anda dapat menambahkan testimoni pada *website* portfolio. Bagian ini dapat Anda isi dengan review dan rating dari klien atas hasil kerja Anda.

Jangan lupa untuk menambahkan link script **fontawesome** pada bagian head. Karena jika tidak, ikon bintang yang akan digunakan untuk menunjukkan rating kepuasan klien tidak akan muncul di halaman web Anda.

**Kelima**, bagian footer. Sebagai penutup, kami menambahkan sosial media sebagai kontak yang bisa dihubungi. Kode HTML untuk logo sosial media dapat Anda cari pada *website* [fontawesome](#).

Nah, sekarang *website* portfolio sederhana Anda sudah jadi. Namun, karena belum menggunakan CSS, sehingga tampilannya masih tidak menarik.

### 3. Menambahkan Kode pada File style.css

Sekarang, saatnya cara membuat *website* dengan CSS agar tampilannya lebih rapi dan menarik. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, tanpa CSS, tampilan *website* hanya sebatas text saja.

Jika kembali pada analogi mobil sebelumnya, CSS di *website* seperti cat mobil yang dapat diganti dan disesuaikan untuk membuat tampilan mobil terlihat lebih keren. Meskipun rangka atau strukturnya sama, Anda dapat mengubah style tampilan sesuai selera Anda.

Struktur penulisan CSS terdiri dari 3 bagian :

- **Selektor** : Merupakan kata kunci yang menghubungkan style di file CSS dengan file HTML. Selektor dapat berupa tag, class, id, maupun atribut yang terdapat pada file HTML.
- **Blok Deklarasi** : Merupakan wadah atau tempat menulis style CSS, ditandai dengan kurung kurawal {}.
- **Properti dan Nilai** : Merupakan sekumpulan aturan yang diberikan pada selektor yang dipilih.

Anda dapat coba menggunakan kode di bawah ini terlebih dulu sebelum mengubahnya menggunakan style Anda sendiri:

Agar lebih jelas, mari perhatikan contoh berikut:

```
1 .logo{  
2     font-family:RoadTest;  
3     color:#000000;  
4     font-size: 22px;  
5     font-weight: bold;
```

```
6 }
7
8 body{
9     background-color:#ffffff;
10    margin:0px;
11    padding:0px;
12 }
```

Pada kode di atas, `.logo` dan `body` merupakan selektor. Jika Anda perhatikan, mungkin akan muncul pertanyaan kenapa ada selektor yang memakai tanda titik di awal dan ada yang tidak.

Selektor `.logo` adalah selektor yang berupa class dan harus diawali dengan tanda titik, sedangkan `body` adalah selektor yang berupa tag dan tidak menggunakan tanda titik pada awal penulisannya.

Blok deklarasi diawali dengan tanda kurung `{` dan diakhiri dengan tanda kurung `}`.

Kode `background-color:#ffffff;` merupakan contoh properti dan nilai. Kode `background-color` pada kode yang diberikan adalah properti yang artinya mengatur warna background dari selektor tag `body`. Sedangkan kode `#ffffff` merupakan nilai yang berupa warna putih untuk background pada tag `body`.

Untuk memahami kode CSS lebih dalam, Anda dapat mencoba untuk mengubah kode di atas dan lihat bagaimana pengaruhnya terhadap tampilan *website portfolio* Anda.

#### 4. Mengakses *Website* di Web Browser

Untuk menjalankan *website*, Anda hanya perlu membuka file **index.html** pada browser kesayangan Anda. Jika Anda melakukan perubahan pada kode, jangan lupa refresh halaman web untuk melihat perubahan.

Nah, sekarang mari coba jalankan *website* portfolio yang sudah Anda buat sebelumnya!

Inilah contoh tampilan awal *website* dengan kode di atas. Wajar jika tampilan *website* Anda agak berbeda, karena gambar/assets yang Anda gunakan juga mungkin berbeda. Jadi sesuaikan saja, ya?

Oh ya, jangan lupa cek kalau ada gambar yang tidak muncul. Pastikan path tempat menyimpan gambar dan tipe file image yang digunakan sudah benar.

### **Kesimpulan**

Itulah cara membuat *website* dengan HTML dan CSS yang bisa Anda coba. Sangat mudah, kan? Hanya dengan menggunakan file HTML dan CSS saja, Anda sekarang bisa membuat *website* portfolio Anda sendiri.

Sayangnya, *website* tersebut hanya bisa diakses offline sebab semua asetnya tersimpan di komputer Anda saja. Agar bisa dilihat banyak orang, Anda perlu meng~~ONLINE~~-kan dulu, ya!

Caranya, Anda memerlukan layanan web hosting untuk menyimpan aset Anda agar bisa diakses *online*.

## FOTO DOKUMENTASI



