

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PELATIHAN APLIKASI TRACER STUDY BERBASIS WEB PADA SMKN PERBANKAN RIAU

Diajukan Oleh :

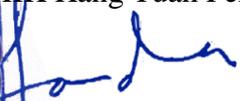
Ketua : Rian Ordila, S.Kom, M.Kom/NIDN. 1025098803
Anggota : Herianto, S.Kom, M.Kom/NIDN. 1008068202
Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom/NIDN. 1008127403
Rizki Arya Pradana Putra/NIM. 19081027
Malik Fajar/NIM. 18071014

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK)
HANG TUAH PEKANBARU
MARET 2022
TA. 2021/2022

HALAMAN PENGESAHAN

- 1 Judul PkM : Pelatihan Aplikasi Tracer Study Berbasis Web Pada Smkn Perbankan Riau
- 2 Nama Mitra Program PkM : SMK PERBANKAN RIAU
- 3 Kode/Rumpun Ilmu : 123/Ilmu Komputer
- 4 Bidang Kajian : Terapan
- 5 Ketua Tim PkM
 - a. Nama : Rian Ordila, S.Kom, M.Kom
 - b. NIDN : 1025098803
 - c. Jabatan/Golongan : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. No. HP : 081363012646
 - f. Alamat Surel : rianordila@htp.ac.id
- 6 Anggota Tim PkM
 - a. Nama Anggota I/Bidang Ilmu : Herianto, S.Kom, M.Kom/Ilmu Komputer
NIDN : 1008068202
 - b. Nama Anggota II/Bidang Ilmu : Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom/Ilmu Komputer
NIDN : 1008127403
 - c. Perguruan Tinggi : STMIK Hang Tuah Pekanbaru
- 7 Jumlah mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
 - a. Mahasiswa I : Rizki Arya Pradana Putra
NIM : 19081027
 - b. Mahasiswa II : Malik Fajar
NIM : 18071014
- 8 Jangka waktu Pelaksanaan : 6 Bulan
- 9 Biaya Pengabdian : Rp 1.500.000,-
 - Dana Internal : Rp 1.500.000,-
 - Dana Institusi lain : -

Mengetahui,
Ketua STMIK Hang Tuah Pekanbaru



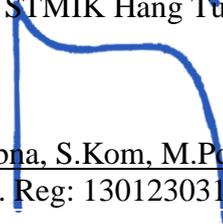
Hendry Fonda, S.Kom, M.Kom
No. Reg: 1031231009145

Pekanbaru, 22 Juli 2022
Ketua Pengabdian Masyarakat



Rian Ordila, S.Kom, M.Kom
No. Reg: 1031230909162

Menyetujui,
Ketua P3M STMIK Hang Tuah Pekanbaru



Eka Sabna, S.Kom, M.Pd, M.Kom
No. Reg: 1301230312195

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

I. IDENTIAS DIRI KETUA

1.	Nama Lengkap	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom
2.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3.	NIP/NIK /NIDN	1025098803
4.	Program Studi/PT	Teknik Informatika, STMIK Hang Tuah
5.	Bidang Ilmu	Ilmu Komputer
6.	Tempat/Tanggal Lahir	Rengat, 25 September 1988
7.	Alamat Rumah	Jl. Merak Utama Perum My House No 6D Tangekarang Selatan Pekanbaru
8.	Nomor Telephone/Faks /HP	0813 6301 2646
9.	Alamat Kantor	Jl. Mustafa Sari No. 5 Tangkerang Selatan, Kec. Bukit Raya, Pekanbaru
10.	Alamat E-Mail	rianordila@htp.ac.id

II. TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom	Ketua Tim	Ilmu Komputer	Teknik Informatika
2.	Herianto, S.Kom, M.Kom	Anggota I	Ilmu Komputer	Sistem Informasi
3.	Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom	Anggota II	Ilmu Komputer	Sistem Informasi
4.	Rizki Arya Pradana Putra	Anggota III	Ilmu Komputer	Sistem Informasi
5.	Malik Fajar	Anggota IV	Ilmu Komputer	Sistem Informasi

III. URAIAN UMUM

- Objek Penelitian :
- Masa Pelaksanaan
Mulai : Bulan : Desember Tahun: 2021
Berakhir : Bulan : April Tahun: 2022
- Lokasi Pengabdian (Lapangan)
- Instansi/Fakultas/Jurusan lain yang terlibat tidak ada
- Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran
- Rencana luaran HKI, buku, purwarupa atau luaran lainnya yang ditargetkan, tahun rencana perolehan atau penyelesaiannya
Luaran berupa produk:-

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbil'alamin*. Puji syukur atas kehadiran *Allah SWT* yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “PELATIHAN APLIKASI TRACER STUDY BERBASIS WEB PADA SMKN PERBANKAN RIAU”.

Dalam menyusun proposal ini peneliti mengalami banyak tantangan dan hambatan, akan tetapi semua itu dapat diatasi dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami atas nama tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses menyusun proposal pengabdian ini, semoga dengan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Terutama kepada pihak SMK PERBANKAN RIAU yang memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian, dan kepada Mahasiswa kami yang membantu dalam proses pengumpulan data proses penyusunan proposal. Kepada Kepala LPPM Universitas Hang Tuah Pekanbaru terima kasih yang telah menerima proposal pengabdian ini yang tentunya masih banyak kekurangannya.

Peneliti juga sangat menyadari bahwa proposal ini banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti meminta maaf atas segala kesalahan dan dengan segala kerendahan hati peneliti meminta saran dan kritik yang bersifat membangun untuk propoal pengabdian ini berikutnya.

Pekanbaru, 29 Juli 2022

Hormat Kami,

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

RINGKASAN

Tracer study terkait dengan transisi antar sekolah dengan dunia kerja. Melalui Tracer study sekolah dapat mengukur kesesuaian antara hasil pendidikan dengan bidang kerja yang relevan. Namun pada kenyataannya untuk melakukan Tracer Study SMK PERBANKAN RIAU mengalami berbagai kendala diantaranya, alumni yang sudah tersebar tidak dapat dihubungi (lost contact) sehingga perkembangan terkini dari alumni tidak terdata dengan baik, selain itu belum adanya media yang dapat diakses oleh alumni secara daring atau melalui internet. Kurangnya kesadaran alumni tentang pentingnya Tracer Study karna minimnya informasi tentang tracer study. Tracer study yang dijalankan saat ini masih dilakukan secara komputerisasi dengan memanfaatkan Ms.Excell sehingga fungsi utama dari Tracer Study hanyalah sebatas pengumpulan data, tanpa disertai hasil analisis yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan di sekolah. Dalam perancangan sistem tracer study penulis menggunakan desain UML, Bahasa pemrograman PHP dan database MySql. Dengan adanya sistem tracer studi ini, maka akan lebih mudah untuk memantau perkembangan profil alumni dan lulusan, Data alumni atau lulusan dapat terorganisir dengan baik serta Up To Date sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak SMK PERBANKAN RIAU dan semua data alumni akan tersimpan kedalam database dan dapat disimpan dalam jumlah yang besar.

Kata Kunci : Alumni, Pemrograman PHP, Tracer Study.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
RINGKASAN.....	v
DAFTAR ISI	vi
A. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Solusi yang ditawarkan.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
B. KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1. Pelatihan.....	4
2.2 Aplikasi.....	4
2.3 Database.....	5
2.4 Tracer Study.....	6
2.5 Alumni	8
2.6 Internet.....	10
2.6 PHP	10
2.6 Metode Waterfall	10
C. METODE PELAKSANAAN	12
3.1 Bentuk Kegiatan	12
3.2 Tempat Kegiatan.....	12
3.3 Waktu Kegiatan	12
3.4 Luaran Dan Target Capaian.....	13
3.5 Rencana Anggaran Biaya.....	13

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN 1. BIODATA KETUA DAN ANGGOTA

LAMPIRAN 2. SUSUNAN ORGANISASI TIM DAN PEMBAGIAN TUGAS

LAMPIRAN 3. ANGGARAN BIAYA PENGABDIAN MASYARAKAT

LAMPIRAN 4. BUKTI SUBMIT LUARAN

LAMPIRAN 5. BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL

LAMPIRAN 6. BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR HASIL

LAMPIRAN 7. SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

LAMPIRAN 8. DOKUMENTASI (Misal : Foto, Surat, dll)

LAMPIRAN 9. KUESIONER (FEED BACK)

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Pelatihan	12
Tabel 3.2 Susunan Acara Pelatihan	13

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Tracer study atau graduate survey atau alumni research atau follow up study merupakan studi yang dilakukan terhadap lulusan (alumni) baik di jenjang tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) maupun Perguruan Tinggi. Tracer study terkait dengan transisi antar sekolah dengan dunia kerja. SMK PERBANKAN RIAU sebagai salah satu SMKN Pusat Keunggulan yang ada di Kota Pekanbaru ingin mengevaluasi kinerja serta menentukan prioritas dan pemilihan model pendidikan atau pelatihan yang dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik institusi dengan tolak ukur jumlah lulusan yang terserap di dunia usaha, maupun lulusan yang bekerja sebagai wirausahawan sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari di sekolah. Melalui Tracer study sekolah dapat mengukur kesesuaian antara hasil pendidikan dengan bidang kerja yang relevan. Namun pada kenyataannya untuk melakukan Tracer Study SMK PERBANKAN RIAU mengalami berbagai kendala diantaranya, alumni yang sudah tersebar tidak dapat dihubungi (lost contact) sehingga perkembangan terkini dari alumni tidak terdata dengan baik, selain itu belum adanya media yang dapat diakses oleh alumni secara daring atau melalui internet. Kurangnya kesadaran alumni tentang pentingnya Tracer Study karena minimnya informasi tentang tracer study. Tracer study yang dijalankan saat ini masih dilakukan secara komputerisasi dengan memanfaatkan Ms.Excel (Spreadsheet) sehingga fungsi utama dari Tracer Study hanyalah sebatas pengumpulan data, tanpa disertai hasil analisis yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan di sekolah.

Penelitian sejenis terkait tracer study juga dilakukan oleh Hidayat, Nando pada tahun 2020 yang penulis jadikan sebagai referensi dalam penelitian ini. Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan membangun sebuah aplikasi Tracer Study berbasis WEB. Dengan aplikasi berbasis WEB ini informasi tentang Tracer study dapat diakses oleh seluruh alumni tanpa batasan waktu dan tempat. Selain itu aplikasi ini juga dapat memberikan informasi hasil analisis terhadap data alumni yang sudah disimpan kedalam basis data sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan keputusan bagi sekolah khususnya SMK PERBANKAN RIAU.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pelatihan Aplikasi Tracer Study Berbasis Web Pada SMK PERBANKAN RIAU”.

1.2 Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan permasalahan yang ada di pendahuluan, maka sangat perlu dilaksanakan suatu kegiatan Pelatihan bagi Tim kesiswaan dan Siswa agar mampu dan bisa mengorganisir Aplikasi Tracer Study agar Database lulusan. Sehingga ketika alumni siswa yang ingin membangun/membuat aplikasi dengan biaya yang terjangkau untuk mempromosikan dan memasarkan produk usaha rumah tangga secara *online* dengan berbasis *web* dan *android* dengan menghubungi siswa yang bersangkutan, terkhusus disini siswa SMK PERBANKAN RIAU dengan program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dilaksanakan dari kegiatan pelatihan ini adalah

1. Membantu SMK PERBANKAN RIAU untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa dalam membangun/membuat aplikasi *web* dan *android* yang mudah dan tanpa koding.
2. Membantu meningkatkan ekonomi siswa, yakni siswa bisa dan mampu membangun aplikasi dengan biaya yang terjangkau oleh masyarakat dan siswa juga bisa membantu ekonomi keluarga dengan memasarkan produk usaha rumah tangga orang tuanya secara *online* terutama dimasa pandemi covid-19 ini, yakni dengan membangun aplikasi yang praktis, kreatif dan lengkap.
3. Sebagai salah satu tridharma perguruan tinggi untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat.
4. Meningkatkan kerjasama antara mitra dengan Universitas Hang Tuah Pekanbaru Fakultas Ilmu Komputer.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Pelatihan

Pengertian pelatihan menurut Andrew F. Sikula dalam Mangkunegara, (2000:43) mendefinisikan pelatihan sebagai berikut: *“Training is a short term educational process utilizing systematic and organized procedure by which non managerial personel learn technical knoeledge ang skill for a definite pyrpose”*.

Pelatihan adalah sesuatu proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir, sehingga karyawan operasional belajar pengetahuan teknik pengerjaan dan keahlian untuk tujuan tertentu. Begitu pula dengan halnya Mathis (2002:5), yang memberikan definisi mengenai “Pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi oleh karna itu, proses ini terikat dengan berbagai tujuan organisasi, pelatihan dapat dipandang secara sempit ataupun luas”.

Dengan demikian yang di kemukakan oleh Ambar Teguh Sulistiani dan Rosidah (2003:175), yang memberikan definisi mengenai Pelatihan adalah proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur sistematis perubahan perilaku para pegawai dalam satu arah guna meningkatkan tujuan-tujuan organisasional.

Sedangkan menurut Bedjo Siswanto (2000:141) mengemukakan bahwa Pelatihan adalah manajemen pendidikan dan pelatihan secara menyeluruh mencakup fungsi yang terkandung di dalamnya, yakni perencanaan, pengaturan, pengendalian dan penilaian kegiatan umum maupun latihan keahlian, serta pendidikan dan latihan khusus bagi para pegawai pengaturannya meliputi kegiatan formulasi, kebutuhan pemberian servis yang memuaskan, bimbingan, perijinan dan penyelaan.

1.2 Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Kadir, 2003). Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep

yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau *hardware* komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

1.3 Database

Menurut Hendini (2016) mendefinisikan database sebagai berikut: “*Database* adalah sekumpulan tabel-tabel yang saling berelasi, relasi tersebut bisa ditunjukkan dengan kunci dari tiap tabel yang ada. Satu database menunjukkan satu lingkup perusahaan atau instansi.” *Database* juga merupakan kumpulan data yang umumnya menggambarkan aktifitas-aktifitas dan pelakunya dalam suatu organisasi. Sistem *database* merupakan sistem komputer yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola data tersebut (Hendini, 2016).

1.4 Tracer Study

Tracer Study atau kajian penelusuran, sering disebut juga sebagai survei alumni atau survei “follow up” adalah studi mengenai alumni lembaga penyelenggara pendidikan tinggi. Studi penelusuran ini berguna untuk mengetahui seberapa besar alumni perguruan tinggi mampu berkiprah dalam pembangunan sesuai relevansi pendidikannya. Tracer Study merupakan pendekatan yang memungkinkan institusi pendidikan tinggi memperoleh informasi tentang kekurangan yang mungkin terjadi dalam proses pendidikan dan metode pembelajaran dan dapat merupakan dasar untuk perencanaan aktivitas untuk penyempurnaan di masa mendatang (Hermawan, 2016).

Schomburg Harald (2003) mendefinisikan Tracer Study merupakan pendekatan yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi untuk memperoleh informasi mengenai kondisi alumni

khususnya dalam hal pencarian kerja, situasi saat ini, dan pemanfaatan pemerolehan kompetensi selama di perguruan tinggi. Studi penelusuran alumni ini pertama kali dirancang dan dikembangkan oleh anggota dari Centre for Research on Higher Education at Work di Universitas Kassel yang berlokasi di Jerman. Survei pada alumni ini dirancang untuk mengevaluasi program di pendidikan tinggi. Studi penelusuran CHEERS (Careers after Higher Education—an European Reaserch Study) adalah salah satu survei internasional yang dimulai dan dikoordinasikan oleh INCHER-Kassel.

Selain studi penelusuran tersebut, anggota dari INCHERKassel juga berkontribusi pada metodologi survei para alumni. Salah satu hasilnya adalahnya terbentuknya suatu instrumen standar yang memandu survei untuk para alumni (Schomburg, 2003). Instrumen standar ini terutama diperkenalkan pada lokakarya pengenalan tentang studi penelusuran alumni pada tahun 2010 oleh UNITRACE (University Graduate Tracer Studies) dengan INCHER-Kassel. Lokakarya ini dihadiri oleh peserta peneliti dari wilayah Afrika Timur (Moi, Kenya), dari Amerika Tengah (Kosta Rika, Nikaragua, Guatemala) dan dari Asia Tenggara (Indonesia, Vietnam, dan Filipina) (Egesah, et al., 2014). Birowo (2014) mengungkapkan tracer study bagi Sekolah memiliki manfaat diantaranya:

1. Dapat mengetahui persebaran alumni perguruan tinggi.
2. Sebagai bahan evaluasi perguruan tinggi terhadap alumni, apakah kompetensi yang dimiliki sudah sesuai dengan kebutuhan dunia kerja
3. Sebagai salah satu syarat dan nilai tambah dalam proses akreditasi.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2012) juga menyebutkan, manfaat studi penelusuran adalah:

1. Menyediakan informasi untuk kepentingan evaluasi hasil pendidikan tinggi dan dapat digunakan untuk penyempurnaan dan penjaminan kualitas lembaga pendidikan bersangkutan
2. Menyediakan informasi berharga mengenai hubungan antara pendidikan tinggi dan dunia kerja profesional
3. Menilai relevansi sekolah
4. Informasi bagi para pemangku kepentingan (stakeholders)
5. Kelengkapan persyaratan bagi akreditasi.

1.5 Alumni

Menurut Kharisul (2021) Arti kata "Alumni" di era modern ini menandai lulusan atau mantan mahasiswa dari Institut, Universitas dan sekolah tinggi. Alumni berasal dari bahasa

latin yakni bentuk plural dari "Alumnus" artinya dalam bahasa Jerman "Zoegling" atau diterjemahkan bebasnya seperti "ernaehren". Berarti kita masih merasa ada ikatan karena pernah di "suapi" oleh induk kita "almamater" (Uni dimana kita studi). Alumni menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang-orang yang telah mengikuti atau tamat dari suatu sekolah atau perguruan tinggi. Sedangkan alumnus menurut kamus yang sama mempunyai pengertian orang yang telah mengikuti atau tamat dari suatu sekolah atau perguruan tinggi.

Dikatakan alumni, apabila sudah lulus dari lembaga pendidikan. Setelah lulus, secara formal hubungan peserta didik dengan lembaga pendidikan sudah selesai. Namun demikian, hubungan peserta didik dengan lembaga pendidikan dapat dilanjutkan melalui wadah ikatan alumni. Sekolah dapat memperoleh keuntungan dengan adanya hubungan alumni. Lembaga pendidikan atau sekolah dapat menjaring berbagai informasi dari alumni.

Satu hal yang perlu disadari dan menjadi sebuah keniscayaan, semua siswa yang sukses menjalani masa pendidikan di sekolah pada akhirnya akan menjadi alumni. Artinya, salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan alumni dalam menjalankan peran mereka di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun berbagai bidang pekerjaan yang mereka jalani secara profesional sesuai minat dan kemampuan.

Berikut adalah peran strategis yang dimiliki alumni:

1. Peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang produktif di sekolah, alumni dapat berperan sebagai katalis dengan memberikan berbagai masukan kritis dan membangun kepada almamater mereka.
2. Sesuai peran alaminya, alumni yang berprestasi dan memiliki kompetensi yang mumpuni dapat memainkan fungsi penting dalam membangun opini publik untuk menarik minat calon siswa baru. Alumni, disadari atau tidak, merupakan salah satu acuan utama yang mendasari keputusan para orang tua dan calon siswa dalam menentukan pilihan sekolah.
3. Alumni, sebagai produk utama dari pabrik pendidikan bertajuk sekolah juga diharapkan mampu mengembangkan jaringan dan membangun pencitraan insitusi di luar. Penciptaan peluang usaha, kerja dan magang, kesempatan beasiswa, serta sirkulasi berbagai macam informasi penting seputar dunia pendidikan dan kerja merupakan beberapa contoh riil yang dapat dikonstruisikan oleh alumni melalui jaringan yang dimiliki.

4. Secara internal sekolah, keberadaan alumni di berbagai bidang usaha, lapangan pekerjaan dan institusi pendidikan dapat memberikan gambaran dan inspirasi kepada para siswa/i, sehingga pada gilirannya dapat memotivasi mereka dalam menentukan prioritas dan cita-cita ke depan.

Alumni sebagai salah satu petaruh atau stakeholders sekolah tentu saja diharapkan memiliki peran dan memberikan kontribusi yang tidak kecil terhadap sekolah. Memang sekolah pada umumnya sekarang ini membutuhkan bantuan finansial, tetapi sebenarnya bukan itu saja yang diharapkan tetapi juga menyangkut bantuan pengelolaan manajemen, peningkatan sumber daya termasuk personilnya, sistem kepemimpinan dan organisasi, komunikasi dan kerjasama, dan sebagainya. Singkatnya dari berbagai segi, alumnus dapat memberikan sumbangsih.

Hubungan antara sekolah dengan para alumni dapat dipelihara lewat pertemuan-pertemuan yang diselenggarakan oleh para alumni, yang biasa disebut “reuni”. Prestasi yang dicapai para alumni dari lembaga pendidikan (sekolah) ini perlu didata atau dicatat oleh lembaga. Sebab catatan tersebut sangat berguna bagi lembaga dalam mempromosikan lembaga pendidikannya.

Kerjasama dan sinergi yang harmonis antara alumni dengan sekolah, siswa, dan orang tua siswa akan memiliki dampak yang besar bagi pengembangan sekolah secara berkesinambungan di masa mendatang.

1.6 Internet

Istilah internet berasal dari bahasa latin, inter yang berarti “antara”. Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain dengan sedemikian rupa sehingga mereka dapat berkomunikasi. Internet adalah jaringan computer yang saling terhubung keseluruh dunia tanpa mengenal batasan teritorial, hukum dan budaya.

Menurut Lani Sudharto (1996) walaupun secara fisik internet adalah inter koneksi antar jaringan computer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Protocol TCP/IP menyatukan bahasa dan kode berbagai computer didunia sehingga menjadi standart utama jaringan computer. TCP/IP berkembang cepat dan kaya fasilitas karena bersifat terbuka dan bebas digunakan, ditambahkan kemampuan baru oleh

siapapun dan gratis karena tidak dimiliki siapapun. Oleh karena itu, hingga saat ini jaringan-jaringan tersebut saling terhubung di seluruh belahan dunia.

1.7 PHP

PHP Memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksud nya adalah beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah web akan sangat mudah di maintenance.

PHP Berjalan pada sisi server, sehingga PHP disebut juga sebagai bahasa Server Side Scripting yang artinya bahwa dalam setiap/untuk menjalankan PHP, wajib membutuhkan web server dalam menjalankan. PHP ini bersifat open source, sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma dan mampu lintas platform., yaitu dapat berjalan pada sistem operasi windows maupun Linux. PHP juga dibangun sebagai modul pada web server apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI.

Alasan dan pertimbangan mengapa menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam membangun sistem ini :

1. Mudah dipelajari
2. Mampu lintas platform
3. Free dan bersifat open source
4. PHP memiliki tingkat akses yang cepat
5. Didukung oleh beberapa macam web server, seperti Apache, IIS, Lighttpd, Xitami.
6. Mendukung beberapa database berbayar maupun gratis seperti MySQL, PostgreSQL, MsqL, Informix, SQL Server dan Oracle.

PHP merupakan bahasa Server Side Scripting, di mana PHP selalu membutuhkan web server dalam menjalankan programnya (Saputra 2012).

1.8 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015:42), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Model ini sering disebut juga dengan “classic life cycle” atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap

kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Fase-fase dalam Waterfall Model menurut referensi Pressman :

Gambar 2.1 Waterfall Pressman, (Pressman, 2015:42)

a. Analysis

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi software. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

b. Design

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan sistem.

c. Coding

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur software, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

d. Testing

Tahapan Construction ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

e. Implementation

Tahapan Deployment merupakan tahapan implementasi software ke customer, pemeliharaan software secara berkala, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. (Pressman,2015:17)

f. Maintenance

Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

BAB III METODE PELAKSANAAN

1.1 Bentuk dan Kegiatan.

Bentuk kegiatan berupa pelatihan dengan praktek langsung menggunakan komputer atau laptop di laboratorium komputer secara online. Peserta akan disiapkan modul. Kegiatan akan dilaksanakan secara Offline (tatap muka) jika tidak ada peningkatan terhadap kasus covid-19, dan jika ada peningkatan kasus covid-19 kegiatan diadakan secara daring menggunakan platform video conference (VC).

1.2 Tempat Kegiatan

Tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan yaitu Ruang Serba Guna SMK PERBANKAN RIAU I. Majalengka No.9, Sidomulyo Tim., Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau.

1.3 Waktu Kegiatan

Waktu kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 Juli 2022, mulai pukul 09.00-13.00 WIB.

3.1 Jadwal Kegiatan Pelatihan

NO	AGENDA	BULAN			
		1	2	3	4
1	Izin dari Mitra Pengabdian kepada Masyarakat sekaligus				
2	Menyusun Materi Tracer Study kepada anggota Pengabdian dan mahasiswa pendukung				
3	Mengadakan Membangun Aplikasi Tracer Study Bagi SMK PERBANKAN Riau				
4	Evaluasi dan Monitoring Kegiatan				
5	Laporan Akhir				

1.4 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan membuat surat pernyataan kesediaan mitra, setelah mendapatkan surat kesediaan mitra tersebut, kami sebagai ketua tim melakukan komunikasi dan diskusi baik dengan *online (WhatsApp)* dan maupun

dengan tatap muka. Komunikasi dan diskusi ini dilakukan untuk menentukan waktu yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pelatihan membangun aplikasi Tracer Study dengan hasil bahwa kegiatan dilaksanakan pada pada hari Senin tanggal 25 Juli 2022, mulai pukul 09.00-13.00 WIB. Wawancara singkat kepada beberapa Guru Pengguna Tracer Study juga kami lakukan untuk mengetahui pengetahuan awal teknis pelacakan alumni siswa/siswi yang bisa membangun aplikasi tracer study.

Dalam melaksanakan kegiatan ini kami tidak lupa menyiapkan materi untuk pelatihan, dan menyiapkan kuesioner pengetahuan peserta baik sebelum dan sesudah pelatihan yang peneliti lampirkan di dilampiran laporan ini. Selanjutnya adalah menyusun kegiatan selama pelatihan, adapun susunan kegiatan/acara dari Pelaksanaan Pelatihan Tracer Study Bagi Guru SMK PERBANKAN RIAU, adalah:

Tabel 3.2 Susunan Acara Pelatihan

No	Waktu	Kegiatan	Disampaikan oleh/PJ
1.	09.00-09.10	Sambutan singkat dari kepala Sekolah SMK Perbankan Riau.	VIKI FINTARU, S.T., M.T
2.	09.11.-09.25	Perkenalan Anggota pengabdian kepada masyarakat	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom
3.	09.27-09.45	Pengisian Kuesioner pra pelatihan oleh Peserta pelatihan	Herianto, S.Kom, M.Kom Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom
4.	09.46-10.05	Penyampaian Materi pengantar <i>Tracer Study</i>	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom
5.	10.08-12.40	Praktikum Penerapan Aplikasi Tracer Study SMK PERBANKAN RIAU	Herianto, S.Kom, M.Kom Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom
6	12.41-13.00	Pengisian Kuesioner pra pelatihan oleh Peserta pelatihan	Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom
7.	13.00-13.10	Penutup dan Photo bersama	

1.5 Evaluasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dari pelaksanaan tersebut ada beberapa hal yang perlu di evaluasi, diantaranya adalah:

1. Jumlah unit komputer yang layak digunakan tidak sesuai dengan target jumlah peserta pelatihan yakni 30 orang siswa, hanya 24 peserta/siswa yang bisa mengikuti pelatihan
2. Jaringan internet tidak stabil.
3. Peserta antusias dalam mengikuti pelatihan, terlihat dari hasil praktikum bisa membangaun aplikasi sederhana berbasis web.
4. Jam pelaksanaan sedikit terburu-buru karena waktu yang diberikan pihak sekolah 4 jam saja.

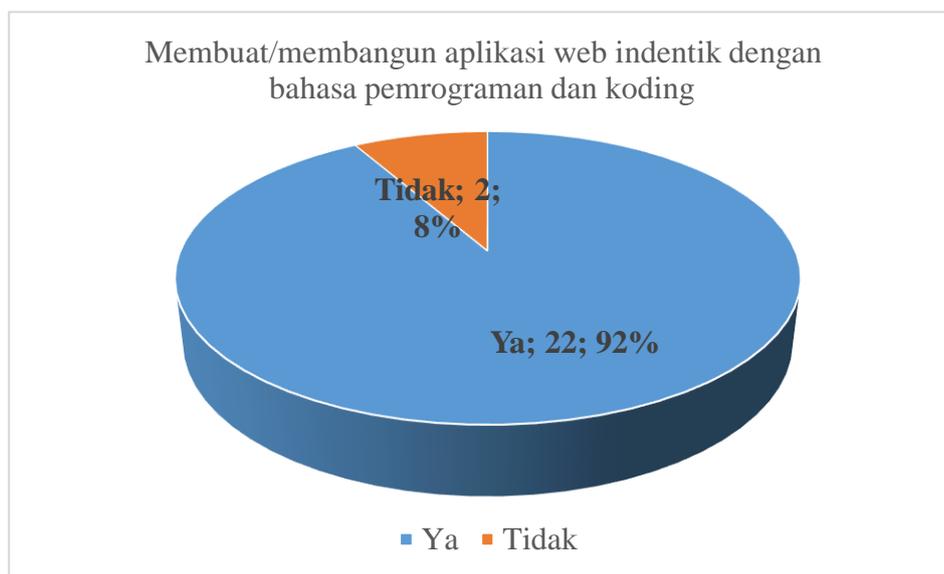
1.6 Hasil yang Dicapai

3.6.1 Hasil Pra Pelatihan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah memberikan pelatihan Membangun Aplikasi Tracer Study Berbasis *Web* Bagi SMK PERBANKAN RIAU, dan sebelum pelaksanaan kami tim pengabdian masyarakat terlebih dahulu ingin mengetahui pengetahuan Guru dan Petugas Pelacakan Alumni mengenai membangun atau membuat aplikasi *web*. Proses untuk mengetahui pengetahuan dengan membagikan dan meminta peserta atau siswa/i mengisi kuesioner pra pelatihan yang mana didapat hasilnya sebagai berikut:

1. Membuat/membangun aplikasi berbasis *web* indentik dengan bahasa pemrograman dan koding.

Dari kuesioner pra pelatihan yang telah diisi oleh Guru dan Petugas Pelacakan Alumni yang berjumlah 24 orang yang menjawab Ya, 22 orang siswa/i, persentase 92%, dan yang menjawab Tidak, 2 orang siswa/i persentase 8%, dengan kesimpulan bahwa membuat/membangun aplikasi berbasis *web* indentik dengan bahasa pemrograman dan koding. Adapun grafiknya dapat dilihat dibawah ini:

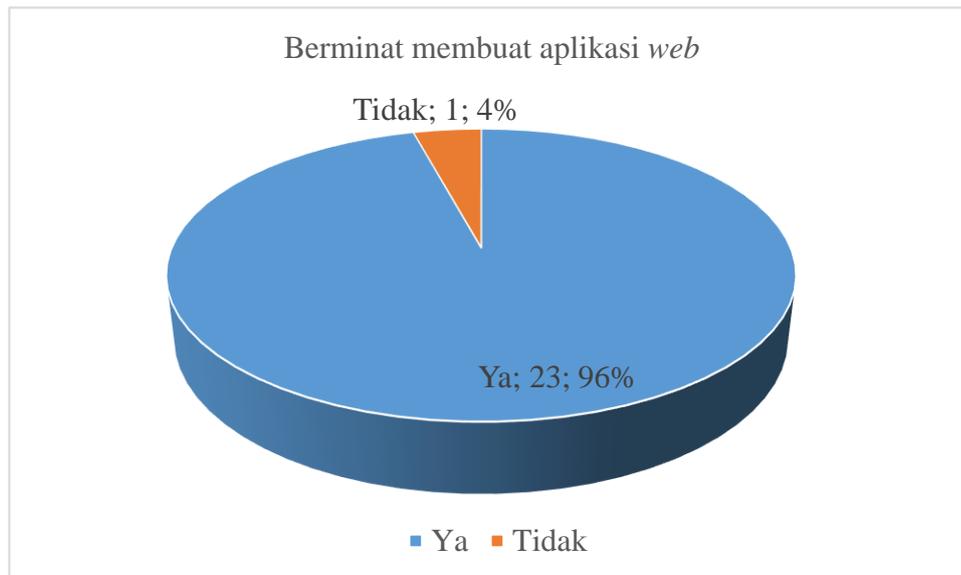


Gambar 3.1 Grafik Membuat/membangun aplikasi *web* dan *androdi* indentik dengan bahasa pemrograman dan koding

2. Berminat membuat aplikasi *web*

Berdasarkan pengolahan data hasil kuesioner pra pelatihan untuk pertanyaan nomor 2 mengenai apakah siswa/i berminat membuat aplikasi *web*. Dari jumlah Guru dan Petugas Pelacakan Alumni yang mengikuti pelatihan menjawab Ya: 23 orang Guru dan Petugas Pelacakan Alumni dengan persentase 96% dan menjawab Tidak:1 orang Guru dan Petugas

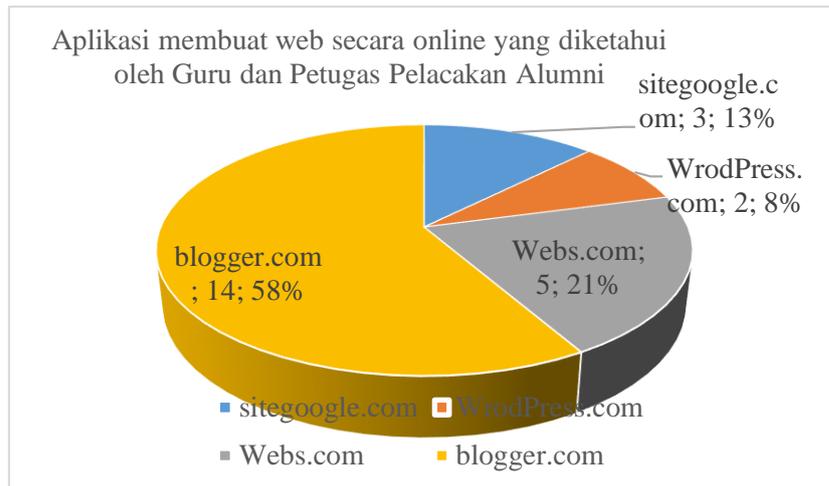
Pelacakan Alumni dengan presentasi 4%. Berikut grafik keberminatan siswa/i membuat/membangun aplikasi *web*.



Gambar 3.2 Grafik keberminatan Guru dan Petugas Pelacakan Alumni membuat aplikasi *web*.

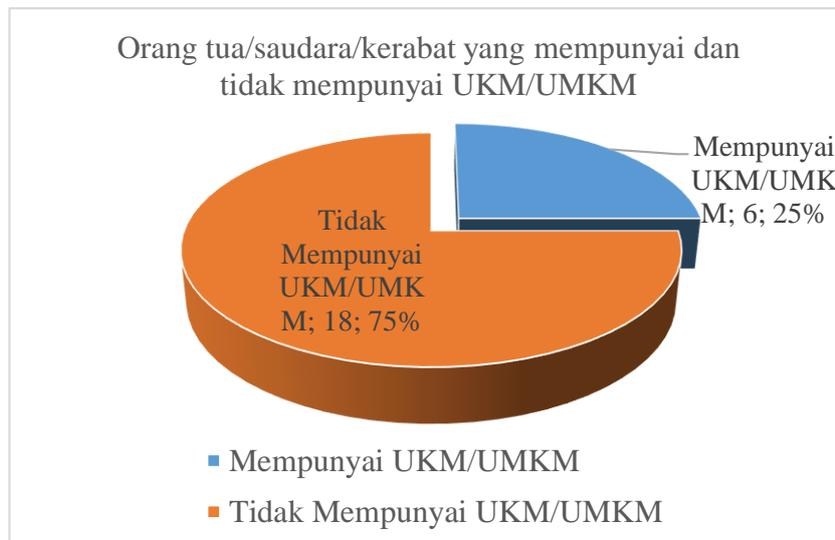
3. Aplikasi membuat *web* gratis secara *online* yang diketahui oleh peserta atau siswa/i

Pengetahuan siswa/i tentang aplikasi membuat *web* gratis ini penulis memberikan tiga jenis aplikasi membuat *web* gratis secara *online* yang cukup terkenal yakni: *WordPress.com*, *Webs.com*, dan *blogger.com*, ditambah *sitegoogle.com* yang menjadi materi pelatihan Membangun Aplikasi Sederhana Berbasis Web. Berdasarkan pengolahan data dari kuesioner bahwa dari 24 orang siswa/i yang mengetahui tentang *Wordpress.com* berjumlah 2 orang siswa/i dengan presentase 8%, dan yang mengetahui tentang *Webs.com* berjumlah 5 orang siswa/i dengan presentase 21% serta yang mengetahui tentang *blogger.com* berjumlah 14 orang siswa/i dengan persentase 58%. Untuk yang mengetahui tentang *sitegoogle.com* berjumlah 3 orang siswa/i dengan persentase 13%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa/i lebih mengetahui atau mengenal aplikasi *blogger.com* sebagai aplikasi membuat *web* gratis secara *online* dan yang selanjutnya *webs.com* dan *wordpress.com* serta sebagai materi pelatihan siswa/i juga telah ada yang mengetahui/mengenal *sitegoogle.com* untuk lebih rincinya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 3.3 Grafik Aplikasi membuat *web* yang diketahui oleh Guru dan Petugas Pelacakan Alumni

4. Pendapat Guru dan Petugas Pelacakan Alumni tentang aplikasi untuk membuat aplikasi *web*. Beragam pendapat siswa/i tentang aplikasi untuk membuat aplikasi web, ada yang memberikan pendapat “*tampilan mudah di ganti*”, ada yang memberikan pendapat “tidak tau” bahkan ada Guru dan Petugas Pelacakan Alumni yang tidak memberikan pendapat sama sekali.



Gambar 3.4 Grafik Orang tua/saudara/kerabat yang mempunyai dan tidak mempunyai UKM/UMKM

1.6.2 Hasil Setelah Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan membangun aplikasi Tracer Study *web* tanpa koding Bagi SMK PERBANKAN RIAU yang merupakan pelaksanaan Pengabdian pada masyarakat berjalan dengan lancar dan oleh hal tersebut perlu dilakukan evaluasi pengetahuan kepada peserta dalam hal ini siswa/i SMK PERBANKAN RIAU. Evaluasi pengetahuan ini dilakukan dengan memberikan kuesioner setelah pelatihan kepada siswa/i SMK PERBANKAN RIAU. Berikut pembahasan dari hasil kuesioner tersebut.

1. Membuat/membangun aplikasi *web* indentik dengan bahasa pemrograman dan koding.

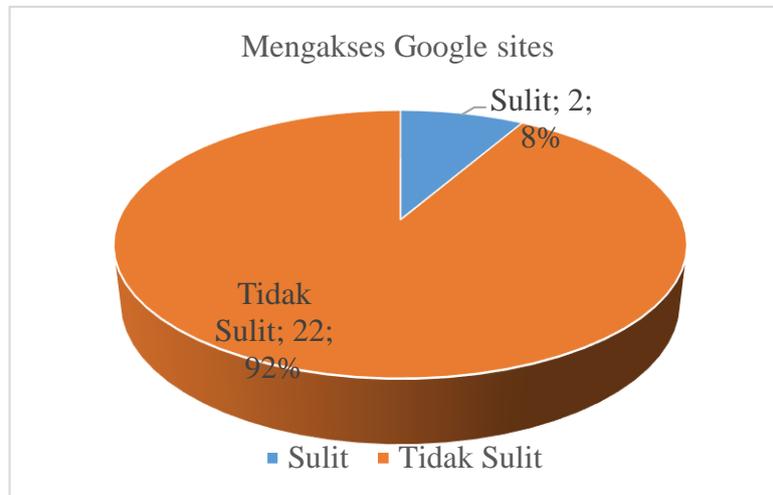
Pertayaan yang sama dengan kuesioner pra pelatihan, dan hal ini peneliti lakukan untuk melihat ke konsistenan siswa/i dalam menjawab pertanyaan yang sama dan hasilnya dari 24 orang siswa/i yang mengikuti pelatihan semua menjawab Ya;1, dengan persentase 4%, dan yang menjawab Tidak: 23 orang siswa/i persentasi 96%, dari gambaran data tersebut dapat diimpulkan bahwa untuk membuat/membangun aplikasi *web* dan *android* yang sederhana saklipun tidak indentik dengan bahasa pemrograman dan koding. Adapun grafiknya dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 3.5 Grafik Membuat/membangun aplikasi *web* dan *android* indentik dengan bahasa pemrograman dan koding

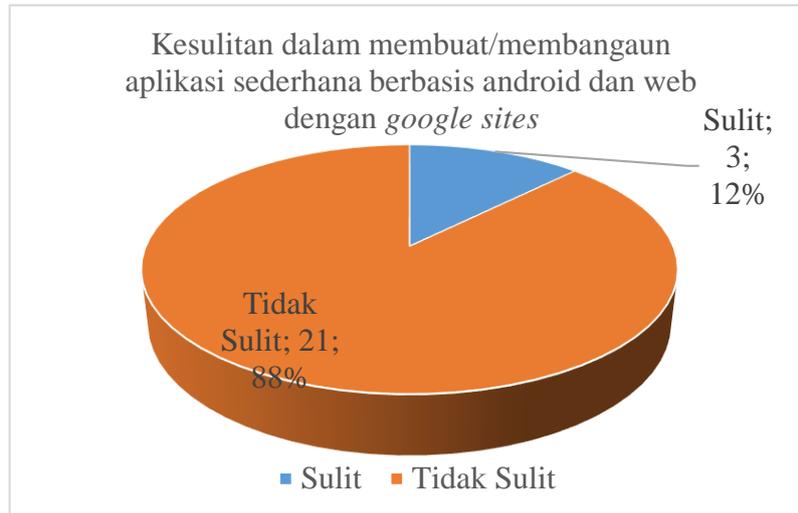
2. Mengakses Google sites

Pelatihan membangun aplikasi sederhana berbasis *web* tanpa koding ini menggunakan *google sites* dan kami peneliti menanyakan kepada siswa/i apakah mereka mengalami kesulitan dalam mengakses *google sites*, dan dari 24 orang siswa/i yang memilih jawaban “Sulit” ada 2 orang siswa/i atau = 8% dan yang memilih jawaban “Tidak Sulit” terdapat 22 orang siswa/i atau =92%, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3.6 Grafik dalam Mengakses *Google sites*

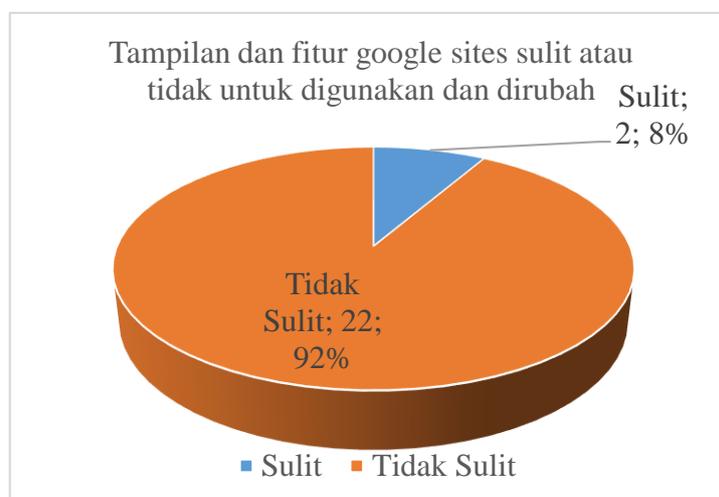
3. Kesulitan dalam membuat/membangun aplikasi sederhana berbasis web dengan *google sites*. Selama masa pelatihan siswa/i SMK PERBANKAN RIAU antusias mengikuti pelatihan, dan dari pengamatan yang dilakukan ketika pelatihan siswa/i bisa membuat/membangun aplikasi sederhana berbasis android dan web dengan *google site*, hal tersebut juga dikuatkan dengan kuesioner setelah pelatihan yang di isi oleh peserta dalam hal ini siswa/i SMK PERBANKAN RIAU dengan memberikan pertanyaan apakah sulit membuat/membangun dalam membuat/membangaun aplikasi sederhana berbasis web dengan *google sites* dan dari 24 orang siswa/i yang menjawab “Sulit” terdapat 3 orang siswa/i dengan persentase 12%, dan yang memilih jawaban “Tidak Sulit” terdapat 21 orang siswa/i dengan persentase 88%, yang dapat lihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3.6 Grafik Kesulitan dalam membuat/membangaun aplikasi sederhana berbasis web dengan *google site*

4. Tampilan dan fitur *google sites* sulit atau tidak untuk digunakan dan dirubah

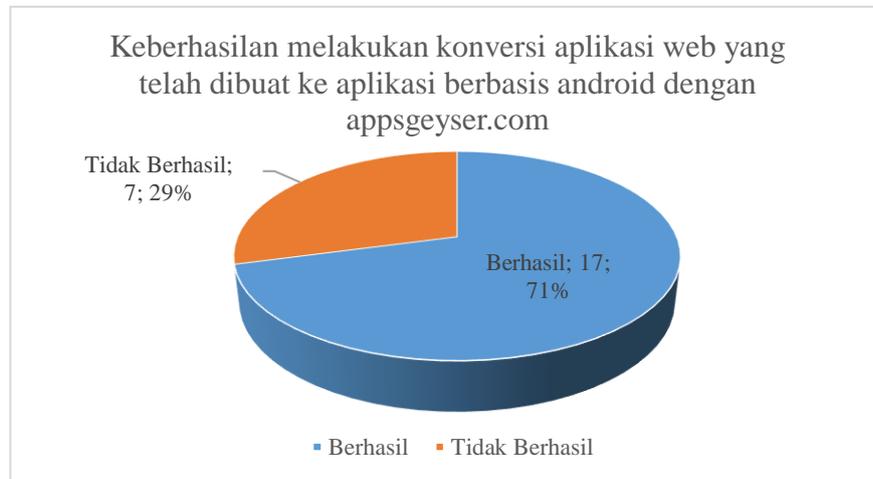
Dari hasil pengamatan dan pendampingan oleh peneliti kepada siswa/i ketika pelaksanaan pelatihan untuk tampilan dan fitur pada *google site* sangat mudah dirubah sesuai kebutuhan, serta dilengkapi dengan data kuesioner yang telah diisi siswa/i SMK PERBANKAN RIAU setelah pelatihan. Berikut hasil yang diperoleh bahwa siswa/i yang menjawab tampilan dan fitur *google site* tidak sulit untuk dirubah dengan persentase 92% dari 22 orang siswa/i dan yang menjawab tampilan dan fitur *google site* sulit untuk dirubah dengan persentase 8% dari 2 orang siswa/i, berikut tampilan grafiknya:



Gambar 3.7 Grafik Kesulitan dalam membuat/membangaun aplikasi sederhana berbasis web dengan *google site*

5. Keberhasilan melakukan konversi aplikasi web yang telah dibuat ke aplikasi berbasis android dengan appsgeyser.com

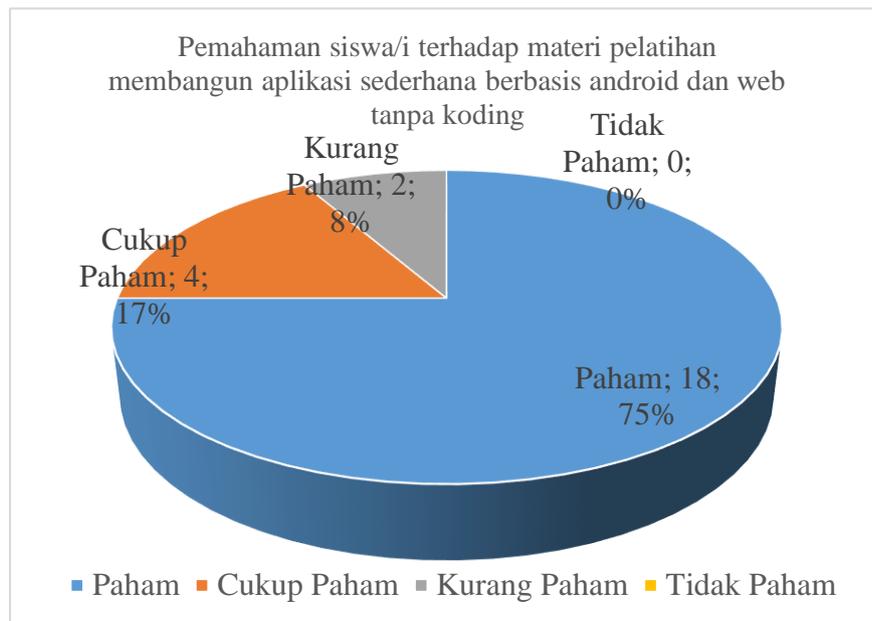
Konversi aplikasi web yang telah dibuat ke aplikasi berbasis android menggunakan appsgeyser.com, berikut hasil dari kuesioner, siswa/i yang berhasil melakukan konversi berjumlah 17 orang siswa/i dengan persentase 71% dan yang tidak berhasil 29% dari 24 orang siswa/i, berikut tampilan grafiknya:



Gambar 3.8 Grafik Keberhasilan melakukan konversi aplikasi *web* yang telah dibuat ke aplikasi berbasis *android* dengan *appsgeyser.com*

6. Pemahaman siswa/i terhadap materi pelatihan membangun aplikasi sederhana berbasis web tanpa koding.

Tingkat pemahaman siswa/i terhadap materi pelatihan yang telah disampaikan, dan dari pengamatan dan juga diskusi singkat kepada siswa/i peserta pelatihan yang dikuatkan dari kuesioner yang diisi oleh peserta atau siswa/i SMK PERBANKAN RIAU. Dari hasil kuesioner untuk tingkat pemahaman materi disini yang paham terdapat 18 orang siswa/i dengan persentase 75%, untuk yang cukup paham ada 4 orang siswa/i dengan persentase 17%, dan yang kurang paham ada 8% dari 2 orang siswa/i serta yang tidak paham 0%. Berikut grafik yang lebih jelasnya:



Gambar 3.8 Grafik Pemahaman siswa/i terhadap materi pelatihan membangun aplikasi sederhana berbasis web tanpa koding

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan dan dari hasil pembahasan pada dan evaluasi maka didapat kesimpulan:

1. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema “Pelatihan aplikasi Tracer Study berbasis *web* tanpa koding Bagi SMK PERBANKAN RIAU” terlaksana dengan baik dan lancar menggunakan Bahasa pemograman php yang telah di bangun oleh Tim Peneliti
2. Peserta mendapatkan pengetahuan tambahan yakni bisa menerapkan aplikasi tracer study berbasis *web* yang telah di bangun.
3. Peserta bisa mengimplementasikan pengetahuan membuat/membangun aplikasi tracer study berbasis *web* untuk merekap laporan Alumni secara *online*.
4. Tingkat pemahaman siswa/i terhadap materi pelatihan yang telah disampaikan, dan dari pengamatan dan juga diskusi singkat kepada Guru dan Pengguna Tracer Study peserta pelatihan yang dikuatkan dari kuesioner yang diisi oleh peserta Guru dan Pengguna Tracer Study SMK PERBANKAN RIAU mengalami peningkatan pengetahuan. Dari hasil kuesioner untuk tingkat pemahaman materi disini yang paham terdapat 18 orang Guru dan Pengguna Tracer Study dengan persentase 75%, untuk yang cukup paham ada 4 orang siswa/i dengan persentase 17%, dan yang kurang paham ada 8% deri 2 orang Guru dan Pengguna Tracer Study serta yang tidak paham 0%.

4.2 Saran

Adapun saran dari yang dapat kami sampaikan adalah:

1. Diharapkan SMK PERBANKAN RIAU memberikan waktu lebih untuk pelatihan dengan tema yang berbeda.
2. Diharapkan pihak Universitas Hang Tuah Pekanbaru meningkatkan kerjasama dengan MOU, untuk memudahkan Dosen untuk melakukan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Marjaya, I., & Pasaribu, F. (2019). Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi, Dan Pelatihan Terhadap Kinerja Pegawai. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 2(1), 129–147. <https://doi.org/10.30596/maneggio.v2i1.3650>
- Putra. (2019). *PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi - Salamadian*. <https://salamadian.com/pengertian-android/>
- Rochman, A., Sidik, A., & Nazahah, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al-Amanah. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(1), 51–56. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v8i1.170>
- Sendari, A. A. (2020, December 21). *Web adalah Bagian Penting dalam Internet, Kenali Pengertian dan Sejarahnya - Hot Liputan6.com*. Hot.Liputan6.Com. <https://hot.liputan6.com/read/4438604/web-adalah-bagian-penting-dalam-internet-kenali-pengertian-dan-sejarahnya>
- Sites, G. (2021). *Tutorial Google Sites*. <https://sites.google.com/site/tutorialsitesums/definisi/home>
- Utami, S. N. (2021). *Browser: Pengertian, Manfaat, Fungsi, dan Macamnya*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/13/130000269/browser-pengertian-manfaat-fungsi-dan-macamnya>

Lampiran 1: Biodata tim pengabdian masyarakat

BIODATA (KETUA)

Nama : Rian Ordila, S.Kom, M.Kom
Tempat, Tgl Lahir : Rengat, 25 September 1988
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat Domisili : Jl, Merak Utama Perum My House No 6D Tangkerang Selatan No , Pekanbaru
Telephone/HP/WA : 081363012646
Email : rianordila@htp.ac.id
Instansi : Universitas Hang Tuah Pekanbaru – Fakultas Ilmu Komputer
NIDN : 1025098803
Program Studi : Teknik Informatika

RIWAYAT PENDIDIKAN

No.	Tahun	Jenjang Pendidikan
1.	2000-2004	Strata 1 (S1)
2.	2017-2018	Strata 2 (S2)

BIODATA (ANGGOTA I)

Nama : Herianto, S.Kom, M.Kom
Tempat, Tgl Lahir : Batu Panjang, 08 Jun 1982
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat Domisili : Jl. Dahlia Komplek Jaksa
Telephone/HP/WA : 081365528834
Email : herianto.sy@gmail.com
Instansi : Universitas Hang Tuah Pekanbaru – Fakultas Ilmu
Komputer
NIDN : 1008068202
Program Studi : Sistem Informasi

BIODATA (ANGGOTA II)

Nama : Zupri Henra Hartomi S.Kom, M.Kom
Tempat, Tgl Lahir : Pekanbaru, 08 Des 1974
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat Domisili : Jl. Ikhlas No. 16 Pekanbaru
Telephone/HP/WA : 081365741013
Email : zupri.henra@gmail.com
Instansi : Universitas Hang Tuah Pekanbaru – Fakultas Ilmu
Komputer
NIDN : 1008127403
Program Studi : Sistem Informasi

Lampiran 2 : Susunan organisasi tim pengabdian dan pembagian tugas

Susunan Organisasi pengabdian masyarakat:

Ketua : Rian Ordila, S.Kom, M.Kom

Anggota 1 : Herianto, S.Kom, M.Kom

Anggota 2 : Zupri Hartomi, S.Kom, M.Kom

Anggaran Biaya Pengabdian

No	Tugas	Nama
1	Komunikasi dengan sekolah	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom
2	Materi (Modul dan Slide Materi)	Herianto, S.Kom, M.Kom
3	Sosialisasi Modul dan materi ke anggota	Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom
4	Pembuatan Sertifikat	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom Zupri Henra Hartomi, S.Kom, M.Kom
5	Konsumsi	Zupri Hartomi, S.Kom, M.Kom
6	Pelaksanaan Pelatihan	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom Uci Herianto, S.Kom, M.Kom Zupri Hartomi, S.Kom, M.Kom
6	Pendampingan Pelatihan bagi Siswa/i	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom Rizki Arya Pradana Putra Malik Fajar
7	Dokumentasi	Zupri Hartomi, S.Kom, M.Kom Rizki Arya Pradana Putra Malik Fajar
8	Laporan	Rian Ordila, S.Kom, M.Kom Uci Herianto, S.Kom, M.Kom Zupri Hartomi, S.Kom, M.Kom

Lampiran 3 : Anggaran biaya pengabdian masyarakat

Rancangan biaya yang digunakan dalam Pengabdian ini adalah sebesar Rp. 1.500.000,- (Dua Juta Lima Ratus Rupiah) dengan rincian sebagai berikut:

Anggaran Biaya Pengabdian Masyarakat

Kebutuhan	Qty	Harga	Total Harga
Pelatihan dan Workshop			
Konsumsi Peserta	30 orang	Rp. 15.000	Rp. 450.000
Konsumsi Pemateri dan Anggota	5 orang	Rp. 20.000	Rp. 100.000
Pembuatan Sertifikat	30 orang	Rp. 5.000	Rp. 150.000
Biaya Perjalanan untuk 2 hari	5 orang	Rp. 25.000	Rp. 250.000
Biaya jasa guru Pembimbing	2 orang	Rp. 100.000	Rp. 200.000
Penyusunan Modul Pelatihan	1 Paket	Rp. 250.000	Rp. 250.000
ATK	1 Paket	Rp. 100.000	Rp. 100.000
		Total Anggaran	Rp. 1.500.000

Lampiran 8: Dokumentasi







SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
HANG TUAH PEKANBARU

Jl. Mustafa Sari No.5 Tangkerang Selatan | Telp (0761) 7872494 Fax (0761) 863646
Email: stmikhtp@yahoo.co.id | website : www.stmikhtp.ac.id

SURAT PERINTAH TUGAS

Yang Bertanda Tangan Di Bawah ini Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Hang Tuah Pekanbaru dengan ini memberi tugas kepada

1. Rian Ordila, S.Kom M.Kom (NIDN : 1025098803)
2. Herianto, S.Kom, M.Kom (NIDN : 1025098803)
3. Zupri Henra Hartomi (NIDN : 1025098803)

Maksud Tujuan : PELATIHAN APLIKASI TRACER STUDY BERBASIS WEB PADA SMKN PERBANKAN RIAU

Waktu : Rabu, 27 Juli 2022

Tempat : SMK PERBANKAN RIAU

Demikian Tugas ini kami buat, agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 28 Agustus 2022

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Hang Tuah Pekanbaru

Hendry Fonda, S.Kom M.Kom
No Reg : 1031231009145



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
HANG TUAH PEKANBARU

Jl. Mustafa Sari No 5 Tangkerang Selatan | Telp (0761) 7872494 Fax (0761) 863646
Email : stmikhtp@yahoo.co.id | website : www.stmikhtp.ac.id

DAFTAR HADIR
STMIK HANG TUAH PEKANBARU

HARI : Rabu, 27 Juli 2022
WAKTU : 08.30 s/d Selesai
RUANGAN : SMK PERBANKAN RIAU
AGENDA : Pelatihan Aplikasi Tracer Study Berbasis Web Pada SMKN PERBANKAN RIAU

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Abdul Rahim, SP.MMA-	Disnaker Pekanbaru	1
2	Dela Nark s.pd	SMK Perbankan Riau	2
3	Atikah Dwi Mulyani S.Pd	SMK Perbankan Riau	3
4	Riza Deswita, S.pd	Guru SMK Perbankan Riau	4
5	Andini Safitri, S.Pd.	Guru SMK Perbankan	5
6	PITRI TARTI	Guru SMK Perbankan Riau	6
7	Ninda. Wahyuni. S.pd.	Guru SMK Perbankan Riau	7
8	Fikri Nursalmah, S.p.d.I.	Guru SMK Perbankan Riau	8
9	Mega Octavia Sari, S.pd	Guru SMK Perbankan	9
10	Wika Margandari, S.pd	Guru SMK Perbankan	10
11	M. Zaki Fadhlly, S.Kom.	Guru SMK Perbankan	11
12	Bevi Irawan, S.Kom	Guru SMK Perbankan	12
13	Abdul Jaka	Guru SMK Perbankan	13
14	Napzah Eka Fitri, S.pd	Guru SMK Perbankan	14
15	Ummi Nur Asisifa, S.S.t	Guru SMK Perbankan	15

STMik Hang Tuah Pekanbaru
Ketua



Hendry Fonda, S.Kom, M.Kom
No Reg: 1031231009145



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
HANG TUAH PEKANBARU

Jl. Mustafa Sari No 5 Tangkerang Selatan | Telp (0761) 7872494 Fax (0761) 863646
Email : stmikhtp@yahoo.co.id | website : www.stmikhtp.ac.id

DAFTAR HADIR
STMIK HANG TUAH PEKANBARU

HARI : Rabu, 27 Juli 2022
WAKTU : 08.30 s/d Selesai
RUANGAN : SMK Perbankan Riau
AGENDA : Pelatihan Aplikasi Tracer Study Berbasis Web Pada SMKN PERBANKAN RIAU

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1	PURI YANTI, S.E.	KAJUR PERBANKAN	1
2	Nana Sariati, S.Pt.	Guru perbankan	2
3	Widha Lestara	Waka Konsuasan	3
4	Mega Octavia Sari, s.pd	Guru Produktif	4
5	Ahikah Dasi Mulyeni	Guru B. Inggris	5
6	Rusi Mardiani, S.ST	WAKIL TRIR	6
7	Riski Lestari		7
8	EFFRENI, s.pd.	Waka Kurikulum	8
9	M. Ista	Guru	9
10		STAF	10
11	Achmad Karunia Habibi	Managers PPL	11
12	Hani Mambus Sgorky	Melaysia PPL	12
13			13
14			14
15			15

STMIK Hang Tuah Pekanbaru
Ketua



Hendry Fonda, S.Kom, M.Kom
No Reg: 1031231009145

Lampiran: Kuesioner (feedback)

**KUISIONER PRA PELATIHAN
PELATIHAN APLIKASI TRACER STUDI BERBASIS WEB**

Nama :

Jurusan :

Sekolah :

Kelas :

Pilih salah satu jawaban

1. Menurut anda apakah membangun/membuat aplikasi Web identik dengan bahasa pemrograman dan koding?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah anda berminat membuat aplikasi web?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Aplikasi manakah dibawah ini yang anda ketahui untuk membuat aplikasi web gratis secara online?
 - a. Sitegoogle.com
 - b. WordPress.com
 - c. Webs.com
 - d. Blogger.com
4. Apakah yang anda ketahui tentang aplikasi membuat aplikasi web gratis secara online?*
-
5. Apakah Orang tua/Saudara/kerabat mempunyai UKM/UMKM?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Jika iya sebutkan jenis UKM/UMKM:.....

Sekian Terimadan terima kasih

KUISIONER PELATIHAN

PELATIHAN APLIKASI TRACER STUDI BERBASIS WEB

Nama :

Jurusan :

Sekolah :

Kelas :

Pilih salah satu jawaban

1. Menurut anda apakah membangun/membuat aplikasi Web identik dengan bahasa pemrograman dan koding?
 - a. Ya
 - b. Tidak

2. Apakah Sulit mengakses google sites?
 - a. Sulit
 - b. Tidak Sulit

3. Apakah sulit membuat/membangun aplikasi berbasis web dengan google site?
 - a. Sulit
 - b. Tidak Sulit

4. Apakah tampilan dan fitur dari google site sulit digunakan dan dirubah?
 - a. Sulit
 - b. Tidak Sulit

5. Apakah anda berhasil melakukan konversi aplikasi web yang telah dibuat ke aplikasi berbasis android dengan appsgeyser.com
 - a. Berhasil
 - b. Tidak Berhasil

6. Apakah anda memahami materi pelatihan membangun aplikasi sederhana berbasis web tanpa koding yang disampaikan instruktur
 - a. Paham
 - b. Cukup Paham
 - c. Kurang Paham
 - d. Tidak Paham

Sekian Terima dan terima kasih