

MEMBANGUN KREATIVITAS DIGITAL SANTRI MELALUI PELATIHAN DASAR PEMROGRAMAN WEB DAN DESAIN GRAFIS DI PONDOK PESANTREN IDRIS

WanHendra¹, Ilivia², Larasati Indriastuti³, Nurul Saepul⁴

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Jl. Pompa Air No.26, Tanjungpinang, Indonesia

¹wanhendra@sttindonesia.ac.id, ²ilivia@sttindonesia.ac.id, ³larasati@sttindonesia.ac.id

⁴Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Jl. Pompa Air No.26, Tanjungpinang, Indonesia

⁴saepul@sttindonesia.ac.id

Abstract

Idris Islamic Boarding School in Tanjungpinang City, Riau Islands, has great potential in producing students who are not only superior in religious aspects, but also competitive in practical skills. However, digital literacy such as web programming and graphic design has not been part of the curriculum, even though these skills are greatly needed in today's digital era. Observation results show that students have a high interest in technology, but limited facilities and minimal training are the main obstacles in developing their potential. On the other hand, Tanjungpinang City is developing the Smart City concept which requires human resources with information technology competencies. Islamic boarding schools, as educational institutions based on Islamic values, have the opportunity to contribute to this ecosystem by strengthening the digital capacity of students. Answering this need, a basic training program for web programming and graphic design was designed to equip students with applicable digital skills. This training is expected to encourage students to create digital works of economic value, such as developing Islamic preaching sites or Islamic content design services. The implementation of the program involves collaboration between lecturers and students from STT Indonesia Tanjungpinang through the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) scheme. This activity also supports the strategic plan of higher education in improving the competence of human resources based on information technology. With a participatory and project-based approach, students are not only beneficiaries, but are also trained to become creative, innovative, and independent individuals. Through this training, it is hoped that a generation of students will be born who are able to compete in the world of work and contribute to digital-based regional development, without leaving behind a strong Islamic identity. This program is the first step in integrating Islamic boarding schools in the flow of digital transformation towards a society that is intelligent and adaptive to technological developments.

Keywords: *graphic design, web programming, Islamic boarding school, training, community service*

Abstrak

Pondok Pesantren Idris di Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau, memiliki potensi besar dalam mencetak santri yang tidak hanya unggul dalam aspek keagamaan, tetapi juga berdaya saing dalam keterampilan praktis. Namun, literasi digital seperti pemrograman web dan desain grafis belum menjadi bagian dari kurikulum, padahal kemampuan tersebut sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Hasil observasi menunjukkan bahwa santri memiliki ketertarikan tinggi terhadap bidang teknologi, namun keterbatasan fasilitas dan minimnya pelatihan menjadi kendala utama dalam pengembangan potensi mereka. Di sisi lain, Kota Tanjungpinang sedang mengembangkan konsep Smart City yang membutuhkan sumber daya manusia dengan kompetensi teknologi informasi. Pesantren, sebagai lembaga pendidikan berbasis nilai-nilai Islam, memiliki peluang

untuk berkontribusi dalam ekosistem ini melalui penguatan kapasitas digital para santri. Menjawab kebutuhan tersebut, dirancang sebuah program pelatihan dasar pemrograman web dan desain grafis untuk membekali santri dengan keterampilan digital yang aplikatif. Pelatihan ini diharapkan dapat mendorong santri menciptakan karya digital bernilai ekonomi, seperti pengembangan situs dakwah atau layanan desain konten Islami. Pelaksanaan program melibatkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dari STT Indonesia Tanjungpinang melalui skema Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Kegiatan ini sekaligus mendukung rencana strategis perguruan tinggi dalam meningkatkan kompetensi sumber daya manusia berbasis teknologi informasi. Dengan pendekatan partisipatif dan berbasis proyek, santri tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga dilatih menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan mandiri. Melalui pelatihan ini, diharapkan lahir generasi santri yang mampu bersaing di dunia kerja serta berkontribusi dalam pembangunan daerah berbasis digital, tanpa meninggalkan identitas keislaman yang kuat. Program ini menjadi langkah awal integrasi pesantren dalam arus transformasi digital menuju masyarakat yang cerdas dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: desain grafis, pemrograman web, pondok pesantren, pelatihan, pengabdian masyarakat

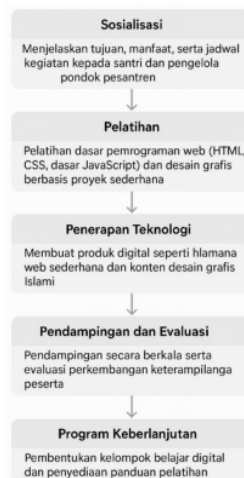
1. PENDAHULUAN

Pondok Pesantren Idris yang berlokasi di Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau, merupakan lembaga pendidikan Islam yang tidak hanya berfokus pada pengajaran nilai-nilai keagamaan, tetapi juga berupaya membekali santri dengan keterampilan praktis sebagai persiapan menghadapi tantangan masa depan. Meskipun demikian, kegiatan santri di luar aspek religius umumnya masih bersifat tradisional dan belum tersentuh oleh perkembangan teknologi digital. Padahal, era digital saat ini menuntut setiap individu untuk memiliki literasi digital yang memadai, termasuk penguasaan dasar dalam bidang pemrograman web dan desain grafis. Hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pihak pengelola pesantren menunjukkan bahwa santri memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi dan dunia digital. Namun, ketertarikan tersebut belum diimbangi dengan akses terhadap fasilitas maupun pelatihan yang memadai. Ketiadaan laboratorium komputer, kurangnya pelatihan teknologi informasi yang sistematis, serta minimnya pendampingan dalam pengembangan keterampilan digital menjadi hambatan utama dalam optimalisasi potensi santri. Di sisi lain, Pemerintah Kota Tanjungpinang tengah mengembangkan konsep Smart City yang memerlukan peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang teknologi informasi. Dalam konteks ini, pondok pesantren memiliki posisi strategis sebagai lembaga pendidikan yang dapat mendukung lahirnya generasi muda yang siap bersaing di era revolusi industri 4.0. Meningkatkan kompetensi digital santri menjadi langkah penting untuk memperkuat peran pesantren dalam pembangunan daerah berbasis digital.

Keterampilan dalam pemrograman web dan desain grafis tidak hanya meningkatkan kapasitas personal santri, tetapi juga membuka peluang wirausaha mandiri, seperti pembuatan situs dakwah, platform pembelajaran, maupun jasa desain konten Islami. Saat ini, Pondok Pesantren Idris menaungi sekitar 150 santri dengan rentang usia 13 hingga 20 tahun, sebagian besar berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Meskipun pengelola pesantren menunjukkan dukungan terhadap inisiatif pelatihan berbasis teknologi, keterbatasan sumber daya manusia dan infrastruktur menjadi kendala yang masih dihadapi. Dengan melihat potensi minat yang besar dan dukungan pihak pesantren, serta tantangan dalam keterbatasan akses dan pengetahuan digital, maka pelatihan dasar pemrograman web dan desain grafis menjadi alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, serta kemandirian ekonomi para santri dalam menghadapi era digital.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan strategis yang dirancang untuk menjawab kebutuhan mitra secara bertahap dan berkelanjutan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan awal dari program ini dimulai dengan kegiatan sosialisasi kepada pihak pengelola Pondok Pesantren Idris serta para santri, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi terkait maksud, manfaat, dan alur waktu pelaksanaan pelatihan. Setelah kegiatan sosialisasi, dilanjutkan dengan fase pelatihan, di mana para santri diberikan materi dasar terkait pemrograman web, yang mencakup pengenalan HTML, CSS, serta dasar-dasar JavaScript. Selain itu, pelatihan juga mencakup pengenalan desain grafis menggunakan perangkat lunak seperti Corel Draw dan aplikasi desain lainnya yang relevan. Proses pelatihan menerapkan pendekatan learning by doing berbasis proyek sederhana, sehingga peserta dapat secara langsung mengaplikasikan teori yang diperoleh dalam praktik nyata. Pada tahapan selanjutnya, yaitu penerapan teknologi, para santri diarahkan untuk menghasilkan produk digital, seperti halaman web sederhana dan desain grafis bertema keislaman sebagai bentuk implementasi dari materi pelatihan yang telah diberikan. Fase berikutnya adalah kegiatan pendampingan dan evaluasi, yang dilakukan secara berkala oleh tim pengabdian. Tujuannya adalah untuk memantau perkembangan keterampilan peserta, serta memberikan dukungan teknis dalam mengatasi kendala yang muncul selama proses penerapan. Sebagai langkah untuk menjaga keberlanjutan program, akan dibentuk kelompok belajar mandiri berbasis digital, yang difasilitasi oleh santri yang telah mengikuti pelatihan. Tim pengabdian juga menyediakan panduan pembelajaran dalam bentuk modul, baik versi digital maupun cetak, guna memastikan proses pembelajaran dapat terus berlangsung secara mandiri setelah program pengabdian selesai dilaksanakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini mengimplementasikan IPTEKS berbasis teknologi digital yang dikemas dalam dua kompetensi utama, yaitu Pemrograman Web Dasar dan Desain Grafis. Kedua bidang ini dikembangkan dengan pendekatan teknologi terkini yang mudah dipahami oleh santri pemula serta bertujuan untuk membangun kreativitas dan produktivitas digital.

a. Pemrograman Web Dasar (HTML, CSS, JavaScript)

IPTEKS pada bidang ini difokuskan pada pengenalan serta penerapan bahasa markup dan bahasa pemrograman dasar untuk membangun halaman web statis dan dinamis. Adapun teknologi yang digunakan meliputi:

- 1) HTML (HyperText Markup Language): digunakan untuk membangun struktur dasar halaman web.
- 2) CSS (Cascading Style Sheets): digunakan untuk mempercantik tampilan web melalui pengaturan warna, tata letak, jenis huruf, dan elemen visual lainnya.
- 3) JavaScript (Dasar): digunakan untuk menambahkan interaktivitas sederhana pada halaman web, seperti tombol responsif, validasi formulir, dan efek animasi ringan.

Santri diarahkan untuk membuat proyek sederhana, seperti halaman profil pesantren, informasi kegiatan, atau portofolio santri dalam bentuk website statis. Tools yang digunakan antara lain Visual Studio Code sebagai text editor dan browser untuk live preview.

b. Desain Grafis (CorelDRAW dan Canva)

Pada bidang desain grafis, IPTEKS difokuskan pada penguasaan dasar desain komunikasi visual menggunakan perangkat lunak grafis populer. Teknologi yang digunakan meliputi:

- 1) CorelDRAW: digunakan untuk membuat desain vektor profesional, seperti logo, brosur, pamflet dakwah, banner kegiatan, dan infografis pesantren. Software ini memberikan kontrol penuh terhadap objek grafis dan sangat cocok untuk kebutuhan desain cetak.
- 2) Canva (Alternatif Online): digunakan sebagai platform desain berbasis template dengan fitur drag-and-drop yang ramah bagi pemula. Cocok untuk membuat konten media sosial, presentasi, maupun poster.

Santri akan diajarkan prinsip dasar desain seperti komposisi, tipografi, warna, dan hierarki visual. Hasil karya desain akan dikembangkan menjadi media publikasi pesantren dan portofolio pribadi santri.

Pelaksanaan program pelatihan dasar pemrograman web dan desain grafis di Pondok Pesantren Idris menunjukkan hasil yang menggembirakan. Program ini memberikan dampak positif dalam peningkatan kapasitas santri dan memperkuat dukungan kelembagaan terhadap literasi digital. Kegiatan dilaksanakan secara bertahap dengan pendekatan *project-based learning*, yang melibatkan santri secara langsung dalam pembuatan proyek digital sederhana.

a. Peningkatan Kompetensi Santri

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, santri menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan dan keterampilan digital, di antaranya:

1) Desain Grafis

Santri mampu mengoperasikan perangkat lunak CorelDRAW untuk membuat desain pamflet, banner, dan konten visual sederhana bertema keislaman. Beberapa karya telah digunakan dalam kegiatan internal pesantren, seperti publikasi keagamaan dan penyampaian informasi melalui media cetak.

2) Pemrograman Web Dasar

Peserta pelatihan berhasil memahami dasar-dasar HTML, CSS, dan JavaScript. Mereka dapat membangun halaman web statis berisi informasi tentang pesantren, profil santri, dan jadwal kegiatan harian. Dalam proyek akhir, beberapa kelompok santri berhasil mengembangkan prototipe sederhana berupa website dakwah dan media informasi internal pesantren.

b. Peningkatan Antusiasme dan Kepercayaan Diri

Program ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan rasa percaya diri santri dalam memanfaatkan teknologi. Santri yang sebelumnya tidak terbiasa menggunakan komputer dan internet kini mulai akrab dengan perangkat digital serta mampu mengekspresikan kreativitasnya. Antusiasme mereka terlihat jelas selama sesi praktik, diskusi, dan penyusunan proyek.

c. Keterlibatan Dosen dan Mahasiswa

Program ini menjadi sarana nyata bagi dosen dan mahasiswa STT Indonesia Tanjungpinang dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping pelatihan, sedangkan dosen terlibat dalam penyusunan kurikulum serta evaluasi capaian pembelajaran.

d. Peningkatan Kapasitas Mitra

Melalui kegiatan ini, Pondok Pesantren Idris memperoleh model pelatihan yang dapat direplikasi untuk santri angkatan berikutnya. Modul pelatihan yang disusun juga menjadi luaran penting yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh pihak pesantren. Selain itu, kegiatan ini mulai membentuk ekosistem pembelajaran digital di lingkungan pesantren, meskipun masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat dan infrastruktur.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan program pelatihan desain grafis dan dasar-dasar pemrograman web di Pondok Pesantren Idris telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital para santri. Kegiatan ini terbukti mampu merespons kebutuhan mitra dalam upaya pengembangan keterampilan praktis yang selaras dengan tuntutan era digital, khususnya dalam konteks pendidikan berbasis keagamaan. Melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), para santri tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga

mampu menghasilkan produk digital yang aplikatif, seperti konten visual dan prototipe website sederhana. Tingginya partisipasi santri serta dukungan penuh dari pihak pengelola pondok menjadi faktor pendukung utama keberhasilan program ini. Selain itu, keterlibatan aktif dosen dan mahasiswa dari STT Indonesia Tanjungpinang turut memperkuat sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan masyarakat, sekaligus memberikan kontribusi terhadap capaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi. Secara umum, kegiatan ini memperlihatkan bahwa dengan strategi pelatihan yang tepat dan adanya pendampingan berkelanjutan, pondok pesantren memiliki potensi besar dalam membentuk generasi muda yang memiliki literasi teknologi, kreatif, dan mandiri dalam menghadapi dinamika transformasi digital.

REFERENSI

- [1] A. Pratama, R. Hidayat and D. M. Wibowo, "Pelatihan Desain Grafis Berbasis CoreIDRAW bagi Remaja Masjid," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, vol. 5, no. 2, p. 150–157, 2021.
- [2] S. Irawan, A. F. Rahman and H. Ramadhan, "Peningkatan Kompetensi Digital Santri melalui Workshop Pemrograman Web Dasar," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 13, no. 1, p. 22–30, 2020.
- [3] D. A. Nugroho and M. R. Sari, "Implementasi Metode Project-Based Learning dalam Pelatihan Web Programming untuk Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 3, p. 198–205, 2019.
- [4] R. Kurniawan, I. S. Putri and F. A. Lubis, "Literasi Digital Santri melalui Pelatihan Desain Konten Islami Berbasis Canva," *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 3, no. 1, p. 12–20, 2021.
- [5] A. Mulyana, N. R. Wulandari and B. Rachmatullah, "Pemberdayaan Pesantren dalam Era Digital melalui Teknologi Informasi," *Jurnal Komunitas: Media Komunikasi Sosial dan Ekonomi*, vol. 9, no. 2, p. 88–96, 2018.