

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era industri 4.0 ini perkembangan dunia teknologi dan informasi sangat membawa pengaruh besar untuk dunia pendidikan. Apalagi pada masa pandemi seperti ini, teknologi dan informasi sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pengajaran dan pembelajaran. Akses teknologi dan informasi saat ini telah berkembang secara pesat seiring berjalannya waktu. Maka dari itu seluruh lapisan masyarakat perlu mengetahui dan mempelajari tentang kemajuan dunia teknologi saat ini.

Pada awal tahun 2020, dunia sedang waspada dengan adanya penyakit *Covid-19* yang disebabkan oleh virus corona. Sejak adanya pandemi *Covid-19* ini semua kegiatan sehari-hari di segala bidang terganggu. Contohnya di dunia pendidikan, karena dampak dari virus ini semua kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *daring* (dalam jaringan). Oleh karena itu akses teknologi saat ini sangat dibutuhkan dalam era pandemi seperti ini. Untuk mempermudah pembelajaran secara *daring*, kami berupaya untuk membuat sebuah media pembelajaran sebagai tempat untuk mengakses segala sesuatu yang berhubungan dengan belajar mengajar di sekolah dasar tersebut. Media pembelajaran tersebut yakni *E-Learning* yang dapat diakses oleh para guru maupun siswanya.

Penggunaan *E-Learning* dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada nantinya juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas, yang akan dibahas yaitu bagaimana membuat sebuah *E-Learning* yang mana di dalamnya terdapat beberapa menu yaitu pengumuman, informasi sekolah, pembayaran, ujian *online*, kelas *online* dan lainnya agar bisa bermanfaat maupun berguna dalam proses pembelajaran apabila tidak bisa dilakukan secara luring (luar jaringan) atau bertatap muka bagi sekolah dasar.

1.3 Batasan Masalah

Disusnya perumusan masalah maka harus ada pula batasan masalah dari perumusan masalah diatas, yaitu pada tahap pembuatan meliputi pembuatan *UML* yang meliputi *ERD*, *CDM* dan *PDM*, *Website E-Learning*.

1.4 Tujuan PKL

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini memiliki tujuan yaitu:

- a. Mengimplementasikan atau mengaplikasikan pengetahuan selama masa perkuliahan yang telah dijalani.
- b. Sebagai koreksi kemampuan mahasiswa belajar dalam program studi yang diambil.
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah praktek kerja lapangan yang ada pada program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur.

1.5 Manfaat PKL

Manfaat yang di dapat dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah:

- a. Bagi Mahasiswa
 1. Mengimplementasikan teori dari mata kuliah yang ada pada program studi Informatika.
 2. Mengetahui bagaimana cara membangun sebuah *Website* dari awal hingga akhir.
 3. Pengalaman bekerja satu sama lain dengan anggota kelompok yang akan berguna di kemudian hari.
- b. Bagi Sekolah Dasar
 1. Sebagai sarana untuk pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas.
 2. Memudahkan dalam proses pengajaran apabila terdapat kendala yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka atau luring (luar jaringan).
 3. Menunjang proses belajar mengajar pada sekolah dasar.