

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman serba teknologi ini, hampir semua orang dapat mengakses internet. Perkembangan teknologi internet tentu sangat membantu manusia untuk mendapatkan informasi secara cepat dan mudah. Teknologi ini sangat membantu dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Setiap instansi pendidikan tentu membutuhkan sebuah wadah untuk menyampaikan informasi secara detail dan mudah didapatkan oleh masyarakat. Wadah yang dapat digunakan oleh berbagai pihak adalah *website*. *Website* adalah sebuah aplikasi yang biasanya berisi halaman informasi. Mengakses *website* membutuhkan internet untuk mengunjunginya, sehingga semua orang dimanapun dia berada dapat mengunjungi sebuah *website*. Dengan *website* penyampaian informasi oleh berbagai instansi dapat tersampaikan kepada masyarakat luas (Arsito Ari Kuncoro, 2021).

SMA Negeri 2 Sidoarjo merupakan instansi pendidikan pemerintah yang ada di kota Sidoarjo. SMA Negeri 2 Sidoarjo memiliki *website* profil yang berdomain di <https://sman2sidoarjo.sch.id/>. *Website* ini digunakan sebagai wadah penyampaian informasi terkait SMA Negeri 2 Sidoarjo. Informasi ini meliputi tentang struktur organisasi, berita kegiatan, dan informasi lainnya. Namun, *website* profil milik SMA Negeri 2 Sidoarjo masih belum optimal dikarenakan masih menggunakan template dari *wordpress*. Dari segi tampilan juga dinilai masih kurang, sehingga *user* tidak akan mendapatkan pengalaman terbaik. Oleh karena itu, pengembangan *website profile* SMA Negeri 2 Sidoarjo diperlukan agar lebih interaktif dan responsif. Agar masyarakat dapat memperoleh pengalaman terbaik ketika mencari informasi terkait SMA Negeri 2 Sidoarjo. Selain mengembangkan *website* profil, kami juga akan membuat *website E-learning* yang akan digunakan sebagai platform melaksanakan ujian dan pengumpulan tugas. Di SMA Negeri 2 Sidoarjo sendiri masih belum mempunyai *E-learning* sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan *E-learning* akan memudahkan para guru untuk memanajemen materi, ujian, dan tugas para siswa. Bagi siswa hal ini juga akan memudahkan mereka untuk mengakses materi, mengerjakan ujian, dan mengumpulkan tugas mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dapat disusun di dalam laporan Praktek Kerja Lapangan ini, yaitu:

1. Bagaimana pengolahan data dalam website yang dikembangkan dengan Laravel?
2. Bagaimana tampilan antarmuka website yang dikembangkan dengan Laravel?
3. Bagaimana sistem belajar online SMAN 2 Sidoarjo dengan Moodle?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang kami lakukan adalah mengetahui sistem kerja *website* profil sekolah dan pemanfaatan platform digital sebagai media belajar-mengajar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah untuk:

1. Meningkatkan efisiensi pengolahan data pada *Website* SMAN 2 Sidoarjo.
2. Meningkatkan antarmuka pada *Website* SMAN 2 Sidoarjo.
3. Membuat *E-learning* sebagai platform belajar-mengajar berbasis *website*.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

1.4.1 Bagi Instansi

- a. Mendapatkan kemudahan dalam mengelola informasi yang ingin disampaikan melalui *website* profil sekolah dan meningkatkan kredibilitas sekolah sebagai instansi pendidikan.
- b. Memudahkan para siswa dan guru untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar melalui platform *e-learning*.

1.4.2 Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa berkesempatan untuk belajar dan mendapatkan ilmu di dunia kerja yang tidak didapatkan di bangku perkuliahan.
- b. Mahasiswa dapat mengembangkan ilmu yang didapatkan dari bangku perkuliahan dengan cara mempraktekannya di lapangan kerja.
- c. Melatih mahasiswa untuk menyesuaikan diri di lapangan kerja dan melatih kemampuan berkomunikasi dan kerja sama dalam tim.
- d. Untuk memenuhi kurikulum akademik yang merupakan salah satu syarat mahasiswa untuk menyelesaikan program (S1).