

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, teknologi informasi semakin berkembang dengan sangat pesat. Banyak perusahaan yang berusaha memanfaatkan kemajuan ini untuk meningkatkan performa bisnis mereka, terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi. Teknologi ini memiliki peran yang sangat penting dalam menyederhanakan berbagai proses operasional. Salah satu penerapan teknologi informasi yang paling signifikan adalah penggunaan aplikasi *dashboard*, yang menyajikan data dalam bentuk visualisasi untuk meningkatkan efisiensi operasional perusahaan. *Dashboard* berfungsi sebagai alat visualisasi informasi yang sangat dibutuhkan untuk menampilkan dan meringkas informasi data dengan cepat dan efisien tanpa memerlukan waktu lama untuk menganalisis (Aryanto, Hidayat, & Sekti, 2024).

Sebagai perusahaan yang bergerak di sektor edukasi dan teknologi digital, *CodingKid* membutuhkan sebuah aplikasi dashboard untuk mengelola data seperti materi, siswa, dan progres pembelajaran secara efisien dan akurat. Dalam kondisi ini, keberadaan aplikasi *dashboard* yang optimal menjadi kebutuhan utama untuk mendukung proses operasional yang lebih terstruktur dan terukur. *Dashboard* berfungsi sebagai alat visualisasi informasi yang sangat membantu dalam menyajikan data secara ringkas dan interaktif, sehingga mempermudah manajemen dalam pemantauan kinerja dan pengambilan keputusan.

Namun, sebelumnya *CodingKid* belum memiliki sistem *dashboard* yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Tidak adanya sistem sebelumnya menyebabkan pengelolaan data dilakukan secara manual, yang cenderung tidak efisien dan berisiko tinggi terhadap kesalahan data.

Sebagai solusi, perusahaan memutuskan untuk membangun aplikasi web dashboard baru menggunakan *framework* laravel. Laravel dipilih karena memiliki fitur keamanan yang baik serta mendukung pengembangan antarmuka yang modern, responsif, dan ramah pengguna. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan sistem informasi yang terintegrasi guna menunjang proses digitalisasi operasional perusahaan.

Penerapan teknologi informasi melalui pengembangan sistem ini menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan data. Dengan adanya sistem dashboard yang user-friendly, proses monitoring dan pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan efisien, sejalan dengan kebutuhan perusahaan dalam menghadapi tantangan era digital.

Melalui kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL), fokus diarahkan pada “IMPLEMENTASI DAN PENGEMBANGAN SISTEM WEBSITE CODING KID BERBASIS LARAVEL” tujuan utamanya adalah menciptakan antarmuka yang modern, responsif, dan mudah digunakan, guna mendukung peningkatan performa sistem secara keseluruhan. Inovasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung transformasi digital di lingkungan perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam Praktek Kerja Lapangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi web *CodingKid* sebagai *platform* pembelajaran *coding* yang interaktif dan mudah diakses?

1.3 Tujuan

1. Membangun sebuah *platform* pembelajaran *coding* berbasis web yang interaktif, responsif, dan mudah diakses oleh pengguna.
2. Mendukung proses digitalisasi pembelajaran *coding* yang terintegrasi dan efisien, khususnya bagi pemula yang ingin belajar *coding* secara *online*.
3. Mengembangkan sistem *dashboard* yang mampu menyajikan data pembelajaran secara visual dan *real-time* untuk memudahkan monitoring dan evaluasi kinerja pengguna.

1.4 Manfaat

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) diharapkan memberikan manfaat yang signifikan, baik secara praktis maupun akademis:

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Melatih kemampuan kerja tim, komunikasi, serta penyelesaian masalah (*problem solving*) dalam konteks proyek nyata.

2. Mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan aplikasi nyata yang bermanfaat, yakni platform belajar *coding* yang digunakan oleh masyarakat luas.
3. Memberikan pemahaman tentang kebutuhan dunia industri terkait pengembangan sistem digital, khususnya *platform* edukasi.

1.4.2 Manfaat Akademis

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan teori yang dipelajari di perkuliahan, seperti analisis sistem, pemrograman web, dan rekayasa perangkat lunak, ke dalam praktik langsung melalui pengembangan *website Coding Kid*.
2. Mahasiswa memahami alur kerja pengembangan aplikasi mulai dari perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem secara langsung.
3. Menjadi bahan referensi dan studi kasus dalam penulisan laporan akhir PKL maupun skripsi.