



I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Omind Muda Berkarya Indonesia atau dikenal dengan OmindTech adalah perusahaan IT *Solution* yang memberikan solusi pada bidang teknologi informasi baik berbasis *website*, *mobile*, maupun *desktop*. PT Omind Muda Berkarya Indonesia berada di Kota Depok, Jawa Barat, Indonesia. Pelayanan PT Omind Muda Berkarya Indonesia fokus terhadap pembuatan dan pengembangan sistem informasi dan sistem pakar berbasis *website* dan *mobile*. PT Omind Muda Berkarya Indonesia berkomitmen untuk berpartisipasi pada era digital dengan fokus pada perkembangan pembuatan sistem informasi. Oleh karena itu, PT Omind Muda Berkarya Indonesia mewujudkan partisipasinya dengan bekerja sama perusahaan-perusahaan baru atau sering kali disebut dengan *startup*.

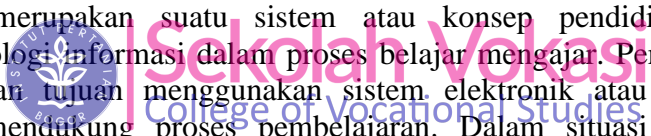
Saat ini, PT Omind Muda Berkarya Indonesia memiliki klien (Indonesia Cerdas) yang bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan di bidang pendidikan. Situasi pandemi *Covid-19* mengharuskan setiap institusi pendidikan memberlakukan metode pembelajaran di rumah, dengan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh yang dikenal dengan istilah *e-learning*. Menurut (Allen 2016) *e-learning* merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Dalam situasi sekarang, teknologi berperan penting dalam kelancaran proses pendidikan. Media pembelajaran utama dalam pembelajaran jarak jauh pada awalnya hanya modul, namun seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, muncul media pembelajaran berbantuan komputer, audio, video, media noncetak, multimedia, dan internet (Munir 2009).

Permasalahan yang sedang dihadapi oleh klien ialah keterbatasan proses kegiatan belajar mengajar secara tatap muka yang terjadi di masa situasi pandemi *Covid-19* serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga sering kali siswa mengalami kesulitan dan keterlambatan dalam mendapatkan materi pelajaran. Dengan proses pembelajaran jarak jauh dapat menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati 2010). Dari permasalahan tersebut, pembuatan sistem *e-learning* ini menjadi solusi yang tepat, dimana mampu memaksimalkan efisiensi proses pembelajaran serta membantu dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dengan adanya sistem *e-learning* ini diharapkan mampu memberikan fasilitas pembelajaran *online* yang dapat mengakses modul pembelajaran dan ujian bagi pengguna berbasis *website* serta proses pengelolaan data akademik dan pelaporan rekap hasil ujian bagi pihak admin menjadi lebih efisien. Serta siswa diharapkan mampu lebih mudah memperoleh informasi tentang pembelajaran yang diikuti sehingga dapat lebih giat dalam mengikuti aktivitas belajar.

1.2 Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari pembuatan sistem *e-learning* di PT Omind Muda Berkarya Indonesia diantaranya:

1. Menyediakan fasilitas pembelajaran *online* yang dapat mengakses modul



- pembelajaran & ujian bagi pengguna berbasis *website*.
- Membuat fitur pembuatan soal ujian dan mengelola modul pembelajaran berbentuk *e-book* dan video.
- Menghasilkan fitur mengelola data & pelaporan rekap hasil ujian dari pengguna.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya sistem *e-learning* ini adalah membantu meningkatkan proses pembelajaran secara *online* yang mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya kegiatan belajar mengajar yang interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan bagi pengguna dan menyediakan kemudahan dalam pengelolaan informasi akademik.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pembuatan sistem *e-learning* di PT Omind Muda Berkarya Indonesia ini sebagai berikut:

- Sistem ini hanya berbasis *website* menggunakan *framework* Laravel.
- Sistem *e-learning* diperuntukan untuk klien yang berkerja sama dengan PT Omind Muda Berkarya Indonesia, yaitu Indonesia Cerdas.
- Pada sistem ini terdapat dua *user*, yaitu admin dan pengguna.
- Akun pengguna hanya dapat dibuat oleh pihak admin dan kategori ujian ditentukan juga oleh pihak admin.
- Pengguna dapat melakukan proses pembelajaran melalui modul materi *e-book* dan video serta melakukan ujian.
- Jumlah pengguna dalam penggunaan sistem *e-learning* ini berjumlah kurang dari 100 pengguna.

II METODE KAJIAN

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Omind Muda Berkarya Indonesia yang berlokasi di Graha Harmony, Jl. Keadilan Raya No.13B, Bakti Jaya, Kec.Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat 16417. Kegiatan PKL berlangsung selama 47 hari kerja, terhitung mulai tanggal 2 Februari 2021 sampai dengan 12 April 2021 dengan ketentuan lima hari kerja, mulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat. Serta waktu PKL dilaksanakan mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 18.00 WIB.

2.2 Metode Bidang Kajian

Dalam pembuatan sistem diperlukan sebuah metode untuk menentukan alur dari sistem yang akan dikembangkan dan mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem. Metode yang digunakan pada pembuatan *e-learning* di PT Omind Muda Berkarya Indonesia ialah metodologi *prototype*. Hal ini dikarenakan pihak klien tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya dan hanya menjabarkan secara umum serta tidak mengidentifikasi persyaratan *input*, pemrosesan, atau *output* yang terperinci (Pressman 2010). Penggunaan metodologi *prototype*