

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi sekarang telah memberi banyak manfaat dalam bidang apapun, penggunaan teknologi sangat membantu pekerjaan sehari-hari, tak terkecuali sistem pembayaran digital. Perkembangan teknologi ini juga harus diimbangi dengan perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Penggunaan Teknologi juga dapat di implementasi pada pengelolaan mineral bukan logam dan batuan seperti pencatatan pembayaran, data bahan material dan lain-lain.

Penulis akan fokus membahas tentang implementasi teknologi informasi pada sistem pembayaran yang ada di lokasi tambang. Sistem pembayaran yang saat ini umum terjadi adalah hasil tambang yang di ambil oleh *driver* truk akan dibayar langsung di tempat secara *cash*. *Client* dari sebuah instansi atau perusahaan yang bergerak dibidang pertambangan meminta kepada Digos Teknokreatif untuk dibuatkan sistem pembayaran digital atau *cashless*. Harapan dari *client*, sistem pembayaran ini dapat mengelola hasil tambang yang berkeadilan dan akuntabel.

Dari permasalahan diatas terbentuklah konsep untuk membuat produk aplikasi tambang oleh kelompok Praktik Kerja Lapangan (PKL) penulis di Digos Teknokreatif tahun 2021, aplikasi ini mempermudah dalam sistem pembayaran digital pada bahan material tambang yang keluar setiap harinya, aplikasi ini juga terdapat informasi terkait riwayat pembayaran setiap hari, bulan dan tahun. Dengan adanya aplikasi ini sistem pembayaran bahan material tambang menjadi berkeadilan dan akuntabel. Disini penulis sebagai *Front-end Website Developer* aplikasi tambang yang bertugas untuk membuat *user interface* aplikasi tambang berbasis *web*.

Front-end Developer adalah orang yang bertugas untuk menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna. ia membuat teks, gambar, tombol, dan menu serta interaksi antara aplikasi dengan pengguna. *Front-end Developer* bertugas untuk memastikan agar aplikasi dapat dilihat oleh pengguna.

Mereka bertanggung jawab agar pengguna dapat mendapatkan informasi sampai berinteraksi pada aplikasi dengan nyaman (STIKI Indonesia, 2021).

Desain User Interface (UI) adalah proses untuk membuat tampilan dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi, dengan fokus pada tampilan atau gaya. Tujuannya adalah untuk membuat desain antarmuka yang berfungsi untuk interaksi antar aplikasi dan pengguna (QMC-Binus University, 2020).

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan praktik kerja lapang (PKL) secara umum adalah untuk membuat mahasiswa terlatih dalam menghadapi sekaligus mengatasi masalah yang mungkin muncul ketika berhadapan langsung di dunia kerja. Adanya permasalahan nyata yang ditemui mahasiswa ketika berada di lokasi magang menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas mahasiswa.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus pada laporan PKL ini adalah merancang, membuat dan menghasilkan *design user interface* pada *project* aplikasi tambang yang telah di *request* oleh *client* kepada instansi tempat PKL. Dengan sistem pembayaran yang digital dan *cashless*, juga dapat mengelola hasil tambang yang berkeadilan dan akuntabel.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa:
 - a. Dapat menambah wawasan mengenai ilmu dunia IT dalam dunia kerja.
 - b. Dapat meningkatkan keahlian dalam bidang yang sudah dikuasai.
2. Bagi Program Studi:
 - a. Dapat menjadi tolok ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi tempat PKL.
 - b. Dapat menjalin kerjasama dengan instansi tempat PKL.

Lapang (PKL) penulis di Digos Teknokreatif, serta dilakukan *sharing* pendapat untuk meningkatkan akurasi data.

3. *Design*

Dari hasil analisa kemudian dibuatkan *design prototype* yang nantinya akan di presentasikan ke perusahaan.

4. *Present*

Design prototype yang telah dirancang di presentasikan ke perusahaan untuk mengetahui tanggapan, masukan serta perbaikan.

1.4.2 Pelaksanaan Pembimbingan Dengan Dosen Pembimbing

1. Konsultasi terkait penentuan judul laporan Praktik Kerja Lapang (PKL).
2. Konsultasi terkait pengerjaan laporan Praktik Kerja Lapang (PKL).
3. Kegiatan Supervisi dilaksanakan untuk mengetahui *progress* kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) mahasiswa yang dilakukan 2 kali selama kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) berlangsung.