

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan. Teknologi informasi sudah berada diseluruh sektor pekerjaan tidak hanya pada pertanian yang ingin memastikan hasil produhnya panen secara maksimal, tetapi juga organisasi, pemerintahan, yayasan, lembaga serta pertambangan untuk memberikan kemudahan dalam memberikan layanan dan informasi (Saufik, 2021).

Pertambangan adalah kegiatan ekstraksi bahan galian berharga yang bernilai ekonomi dari dalam bumi atau permukaan bumi (Badan Pusat Statistik, 2017). Lokasi tambang biasanya ditempat yang memiliki potensi memiliki bahan galian berharga (SIKOPER DIY, 2020) seperti gunung vulkanik yang memiliki kandungan bahan galian pasir vulkakanik, pasir batu, batu andesit dan tanah urug. Proses kegiatan pertambangan dimulai dari truk menuju lokasi tambang untuk mengisi muatan dengan bantuan eskavator kemudian menuju ke Gate untuk dilakukan penimbangan setelah itu pembayaran.

Proses pembayaran pada kegiatan pertambangan masih menggunakan cara manual yang belum terkomputerisasi seperti penggunaan uang *cash*, timbangan dicatat manual. Pembayaran menggunakan uang *cash* dengan lingkungan tambang yang keras berpeluang terjadinya uang hilang, uang sobek, dan uang basah, sedangkan pencatatan penimbangan masih belum dilakukan secara otomatis memiliki peluang salah *input*. Berdasarkan permasalahan tersebut kami merancang sebuah sistem informasi yang memudahkan proses pembayaran sekaligus pencatatan penambangan dimulai dari analisa untuk mengurai segala informasi dan memperoleh pengertian dan pemahaman (Setiawan, n,d) terhadap kebutuhan data proses alur kerja awal hingga akhir yang terjadi di tambang dan analisa kebutuhan sistem dengan membuat *Flowchart*, *Use Case Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan praktek 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

Adapun tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapang (PKL) sebagai berikut :

1. Menganalisa kebutuhan data Sistem Informasi Tambang seperti data yang akan dipakai pada alur masuk dan keluar, data monitoring dan data model pencatatan.
2. Menganalisa kebutuhan Sistem Informasi Tambang yang dirancang dalam bentuk Flowchart, Use Case Diagram (UCD), Data Flow Diagram (DFD), dan Entity Relationship Diagram (ERD)

Manfaat Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut :

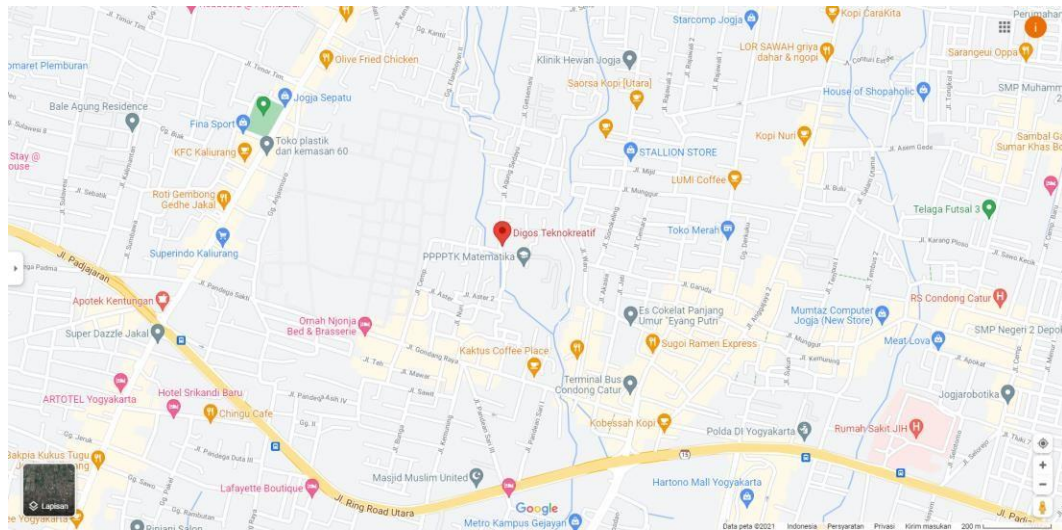
1. Bagi mahasiswa:
 - a. Dapat menambah wawasan mengenai ilmu dunia IT dalam dunia kerja.
 - b. Dapat meningkatkan keahlian dalam bidang yang sudah dikuasai.
2. Bagi Program Studi:
 - a. Dapat menjadi tolok ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi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

Dapat menjadi bahan masukan bagi instansi untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama PKL.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi

Lokasi kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT. Tugucaraka Mitrasinergi dengan merek dagang Digital Informasi Teknologi Kreatif (Teknokreatif, 2020) Jl. Agung Sedayu No. 4A, Joho, Condongcatur, Kec. Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283



Gambar 1.1 Lokasi Digos Teknokreatif

1.3.2 Waktu

Praktif kerja lapangan (PKL) di Digos Teknokreatif dilaksanakan secara WFH dan WFO. PKL WFH dilaksanakan tanggal 06-25 September 2021, PKL WFO dilaksanakan tanggal 29 September 2021 - 07 September 2022. Kegiatan PKL dilaksanakan 5 hari kerja senin-jumat dengan 5 jam kerja dari jam 09.00 – 17.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Pelaksanaan pembimbingan dengan Pembimbing Lapang

Merancang program untuk proyek yang masuk ke perusahaan, dilakukan tahapan tahapan sebagai berikut:

a. *Study Literature*

Mencari dan mengumpulkan data serta materi terkait proyek yang akan dikembangkan seperti informasi terkait perusahaan dan kegiatannya.

b. Analisis Kebutuhan

data dan materi yang telah dikumpulkan kemudian dianalisa dan didiskusikan serta sharing pendapat untuk meningkatkan akurasi analisa

c. *Design*

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

d. *Present*

design prototype di presentasikan ke perusahaan untuk mengetahui tanggapan mendapat masukan serta perbaikan.

1.4.2 Pelaksanaan pembimbingan dengan Dosen Pembimbing

Berikut adalah kegiatan pembimbingan dengan dosen pembimbing:

a. Judul laporan

penentuan judul laporan harus didiskusikan dengan dosen pembimbing

b. pengerjaan laporan

pengerjaan isi laporan memerlukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapat arahan dalam pengerjaannya

c. supervisi PKL

kegiatan supervisi yang dilakukan oleh dosen pembimbing dilaksanakan untuk mengetahui progres kegiatan PKL mahasiswa bimbingannya dilakukan 2x selama kegiatan PKL berlangsung.