

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kegiatan sehari-hari dapat dilakukan dengan mudah seiring dengan berkembangnya teknologi. Hal tersebut terjadi karena pada era digital ini, teknologi tidak dapat dihindari lagi karena hampir semua kegiatan manusia telah dibantu oleh teknologi, mulai dari berkomunikasi, berbelanja, kegiatan belajar-mengajar, pekerjaan pemerintahan hingga untuk mengakses informasi dapat diperoleh menggunakan teknologi. Tentunya penggunaan teknologi juga harus diimplementasikan secara tepat, sehingga dapat memberikan kemudahan penggunaannya dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan.

Koperasi TKBM merupakan sebuah badan usaha yang bertanggung jawab dalam menyalurkan tenaga kerja bongkar muat pada pelabuhan. Pada Koperasi TKBM telah menggunakan teknologi untuk membantu kegiatan penyaluran tenaga kerja bongkar muat seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel. Selain itu dokumen yang disimpan menggunakan map sangat sulit ditemukan ketika dibutuhkan sehingga menyebabkan proses pembuatan laporan pertanggung jawaban menjadi lambat (Syantriawati, 2017). Koperasi TKBM memiliki proses bisnis utama yaitu menyalurkan tenaga kerja untuk membongkar atau memuat barang yang ada di Pelabuhan Indonesia.

Proses bisnis order pada koperasi TKBM bermula dari pemilik barang memilih sebuah perusahaan bongkar muat yang akan bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan bongkar / muat barang. Kemudian perusahaan bongkar muat akan mengirimkan surat permintaan tenaga kerja kepada koperasi. Setelah itu koperasi akan memvalidasi surat permintaan, kargo yang akan ditangani dan menyiapkan tenaga kerja yang sesuai dengan kompetensi dan kegiatan bongkar muat.

Pada saat proses penyimpanan atau pemindahan dokumen seperti surat permintaan tenaga kerja bongkar muat atau surat jalan bongkar muat kapal sering terjadi masalah seperti surat tersebut terselip, hilang ataupun tersebar di tempat yang tidak diketahui. Selain itu dari awal proses order tenaga kerja bongkar muat

hingga proses order tersebut selesai tidak ada pencatatan sehingga tidak dapat diketahui apa saja kendala yang terjadi pada saat proses order tenaga kerja bongkar muat dari awal hingga akhir.

Dengan menggunakan excel menyebabkan kurangnya produktivitas dari para pekerja koperasi tkbm dikarenakan hanya dapat menyimpan data dan tidak dapat membantu proses bisnis operasional dari kegiatan bongkar muat (Hadi, 2016). Berdasarkan kondisi tersebut penulis akan mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penyaluran tenaga kerja bongkar muat dan manajemen anggota. Dengan membangun sistem diharapkan pelayanan untuk penyaluran tenaga kerja bongkar muat dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat dan selaras dengan peraturan bongkar muat (Syantriawati, 2017). Penulis pada penelitian ini akan memfokuskan pada modul order untuk membantu meningkatkan produktivitas order bongkar muat. Dalam implementasinya penulis memilih menggunakan metode *prototyping model* karena sebelumnya pada Koperasi TKBM belum menggunakan aplikasi untuk membantu proses bisnis penyaluran tenaga kerja bongkar muat sehingga dengan digunakannya metode *prototyping model* dapat menemukan kriteria apa saja yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah aplikasi.

Bahasa pemrograman yang dipilih adalah PHP untuk membangun aplikasi berbasis *website* dan *framework* yang dipakai adalah yii karena memiliki konsep MVC yang dapat membantu untuk memisahkan penulisan kode logika dan juga antarmuka. Penulis juga akan menggunakan MySQL sebagai *database* yang dipilih dan juga sebatas menggunakan server localhost untuk menjalankan aplikasinya.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana rancangan dan implementasi aplikasi dengan menggunakan metode *prototyping model* untuk mempermudah proses permohonan tenaga

kerja bongkar muat agar dapat meningkatkan produktivitas order bongkar muat di koperasi tkbm?

- b. Bagaimana hasil pengujian aplikasi Koperasi TKBM yang dapat mempermudah proses permohonan tenaga kerja bongkar muat agar dapat meningkatkan produktivitas order bongkar muat di koperasi tkbm?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Merancang dan mengimplementasi aplikasi yang dapat mempermudah proses permohonan permintaan tenaga kerja bongkar muat.
- b. Pengujian aplikasi yang dapat mempermudah proses permohonan permintaan tenaga kerja bongkar muat.

I.4 Batasan Penelitian

Pada bagian ini dikemukakan keterbatasan penelitian “Pengembangan Aplikasi Penyaluran Tenaga Kerja Berbasis Web pada Koperasi TKBM Menggunakan Metode *Prototyping Model* untuk Modul Order”, yaitu:

- a. Pengembangan aplikasi penyaluran tenaga kerja berbasis website Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- b. Menggunakan server lokal (*localhost*).
- c. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
- d. Sistem yang dibangun fokus pada manajemen order.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Koperasi TKBM, penelitian ini dapat berguna untuk mempermudah proses permohonan permintaan tenaga kerja sehingga dapat meningkatkan produktivitas
- b. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan agar dapat berguna bagi orang lain.

- c. Bagi bidang keilmuan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk perancangan, pengembangan dan evaluasi aplikasi penyaluran tenaga kerja berbasis web.

I.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat uraian latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Dalam bab ini juga berisi mengenai penelitian terdahulu serta alasan pemilihan kerangka kerja.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan membahas penjelasan model konseptual, sistematika penyelesaian masalah, pengumpulan data, metode evaluasi dan alasan pemilihan metode.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan semua analisis kebutuhan seperti analisis fitur, use case diagram, use case scenario, activity diagram, *class* diagram dan sequence diagram serta menjelaskan rancangan yang akan digunakan seperti rancangan *interface*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil rancangan, analisis fitur, analisis kebutuhan serta pengolahan data. Secara keseluruhan bab ini akan menjelaskan acuan atau dasar yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi pada penelitian ini.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari penelitian, serta akan menjawab semua permasalahan yang telah diuraikan pada bab pendahuluan.