

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri pesatnya perkembangan teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi manusia dalam mempermudah pekerjaan seperti mencari informasi, media komunikasi dan lain sebagainya. Teknologi banyak digunakan di berbagai bidang seperti bidang Pendidikan, bidang Komunikasi, bidang Pemerintahan, bidang Ekonomi, dan masih banyak lagi. Bidang Ketenagakerjaan pun tak luput dari perkembangan teknologi tersebut. Penggunaan teknologi pada bidang Ketenagakerjaan dapat mempermudah para pekerja untuk melakukan pekerjaan, administrasi, dan mengakses layanan yang disediakan oleh perusahaan atau organisasi.

Ketenagakerjaan terdapat pada banyak perusahaan, instansi maupun organisasi. Salah satunya ketenagakerjaan yang berada di Pelabuhan Indonesia Persero seperti Tenaga Kerja Bongkar Muat (TKBM). Menurut Pasal 1 ayat 4 Peraturan Menteri Perhubungan No. KM 35 Tahun 2007, Tenaga Kerja Bongkar Muat (TKBM) adalah semua tenaga kerja yang terdaftar pada pelabuhan setempat yang melakukan pekerjaan bongkar muat di Pelabuhan. TKBM menjadi salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan kegiatan bongkar muat di Pelabuhan. Hal ini karena ketersediaan tenaga kerja yang memiliki keterampilan dapat mendukung berjalannya proses bongkar muat.

Koperasi TKBM merupakan suatu usaha mandiri yang bertujuan sebagai penyedia jasa Tenaga Kerja Bongkar Muat (TKBM). Para pekerja bongkar muat ini merupakan anggota dari Koperasi TKBM yang telah diregistrasi keanggotaannya oleh Administrasi Pelabuhan Indonesia Persero. Pada saat kegiatan operasional bongkar muatan, Koperasi TKBM akan menyalurkan tenaga kerja untuk melakukan bongkar muat sesuai dengan permintaan perusahaan penyedia atau pemilik barang muatan. Kegiatan operasional inilah yang dijadikan sebagai proses bisnis utama dari Koperasi TKBM.

Koperasi TKBM memiliki banyak tenaga kerja bongkar muat (TKBM), sehingga dibentuk beberapa regu kerja yang biasa disebut dengan Unit dan

dikepalai oleh Kepala Regu Kerja yang biasa disebut dengan KRK (Patayang, 2020). Pada proses pemilihan TKBM untuk suatu order, sering terjadi kendala seperti antar kepala regu kerja (KRK) yang saling menjatuhkan untuk mendapatkan muatan *full* atau 20.000 MT. Hal ini terjadi karena regu kerja yang mendapatkan muatan *full* atau 20.000 MT akan mendapat gaji *full*, sedangkan kelompok yang mendapatkan muatan sisa hanya akan mendapat Sebagian gaji saja. Sehingga proses penentuan TKBM yang akan dipekerjakan menjadi tidak beraturan (Patayang, 2020).

Dalam menjalankan proses bisnis utama, diperlukan tenaga kerja bongkar muat (TKBM) yang mampu bekerja dengan kemampuan yang mumpuni. Namun, Sebagian besar tenaga kerja bongkar muat (TKBM) merupakan pekerja yang berpendidikan rendah, sehingga para pekerja tersebut bekerja dengan mengandalkan kemampuan atau *skill* yang mereka punya untuk memenuhi kebutuhan kelangsungan hidup mereka (Fedriani, 2020). Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya perhatian khusus terhadap TKBM karena pekerjaan yang mereka lakukan mempunyai risiko bahaya terhadap kecelakaan kerja dan Kesehatan. Oleh karena itu, para TKBM harus memahami penerapan budaya K3 agar tercipta keselamatan kerja (Gultom et al., 2022). Selain itu, para tenaga kerja bongkar muat (TKBM) perlu mendapatkan pelatihan untuk penggunaan alat bongkar muat karena perkembangan teknologi yang semakin canggih mengharuskan para TKBM dapat mengoperasikan alat bongkar muat dengan benar sehingga dapat menghindari risiko kecelakaan kerja (Hadi & Putri, 2016).

Untuk menghindari risiko kecelakaan kerja tersebut, perlu adanya pelatihan untuk meningkatkan kesadaran para TKBM untuk mengembangkan kemampuan mereka terhadap alat bongkar muat dan pentingnya budaya K3. Namun, banyaknya pekerja berpengalaman yang telah memasuki usia senja dan pelatihan yang belum merata menjadi kendala tersendiri bagi koperasi TKBM dalam meningkatkan kemampuan dan performa para TKBM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Koperasi TKBM membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu koperasi dalam proses penyaluran tenaga kerja bongkar muat dan manajemen anggota. Pada penelitian ini penulis berfokus pada

manajemen anggota untuk meningkatkan produktivitas koperasi TKBM dalam penentuan regu kerja yang akan diutus pada suatu order dan meningkatkan kemampuan serta performa bagi para tenaga kerja bongkar muat.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *prototyping model* karena koperasi TKBM belum menggunakan aplikasi berbasis *web* untuk menunjang prosos bisnis penyaluran tenaga kerja bongkar muat sehingga dengan menggunakan metode ini, penulis dapat menemukan kriteria yang diperlukan dalam pengembangan sebuah aplikasi. Aplikasi ini diharapkan dapat menyesuaikan kebutuhan pada Koperasi TKBM. Pengembangan aplikasi ini juga merupakan realisasi dari Peraturan Menteri Perhubungan NO. PM 60 Tahun 2014, Bab X tentang Sistem Informasi Usaha Bongkar Muat Barang.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis mengangkat rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan dan implementasi aplikasi dengan menggunakan metode *prototyping model* untuk memudahkan proses manajemen atau perekapan pekerjaan anggota TKBM agar dapat meningkatkan kinerja pengurus serta performa anggota Koperasi TKBM?
- b. Bagaimana pengujian aplikasi Koperasi TKBM berdasarkan hasil pengembangannya?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi untuk memudahkan proses manajemen atau perekapan pekerjaan anggota TKBM agar dapat meningkatkan kinerja pengurus serta performa anggota Koperasi TKBM.
- b. Melakukan pengujian aplikasi Koperasi TKBM berdasarkan hasil pengembangan.

tentang penelitian terdahulu serta alasan pemilihan kerangka kerja.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian mengenai model konseptual, sistematika penyelesaian masalah, pengumpulan data, metode evaluasi, alasan pemilihan metode dan rencana jadwal kegiatan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi uraian mengenai pengumpulan dan analisis data yang terdiri dari wawancara dan analisis fitur. Terdapat juga analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari *use case diagram*, *use case scenario*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*. Serta perancangan prototipe untuk tahap awal pengembangan aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi uraian mengenai hasil pengembangan aplikasi dan hasil pengujian aplikasi untuk memastikan semua fungsionalitas sistem dari aplikasi dapat berjalan dengan baik.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan yang didapat dari pengerjaan tugas akhir ini, serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan pada penelitian berikutnya.