



**PENGUNAAN APLIKASI KLIK KAPAL DALAM
BISNIS SEWA MENYEWAKAPAL DI PT. MOMENTUM
INDONESIA INVESTAMA**

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Pelayaran pada
Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang**

Oleh

KHOFIFAH ALMUKAROMAH

541711306480 K

**PROGRAM DIPLOMA IV PROGRAM STUDI TATA
LAKSANA ANGKUTAN LAUT DAN KEPELABUHAN
POLITEKNIK ILMU PELAYARAN**

SEMARANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGUNAAN APLIKASI KLIK KAPAL DALAM BISNIS
SEWA MENYEWA KAPAL DI PT. MOMENTUM
INDONESIA INVESTAMA**

Disusun Oleh:

KHOFIFAH ALMUKAROMAH
541711306480 K

Telah disetujui dan diterima, selanjutnya dapat diujikan di depan

Dewan Penguji Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang

Semarang, Agustus 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Penulisan

SRI PURWANTINI, SE., S.Pd, MM
Penata Tk. I (III/d)
NIP. 19661217 198703 2 002

BUDAJOKO RAHARJO, MM, M.Mar.E
Penata Tk. I (IV/a)
NIP. 19740321 1998081 1 001

Mengetahui / Menyetujui
Ketua Program Studi
Tata Laksana Angkutan Laut dan Kepelabuhan

NUR ROHMAN, S.E., M.M.
Penata Tk. V (III/d)
NIP. 19750318 200312 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penggunaan Aplikasi Klik Kapal Dalam Bisnis Sewa Menyewa Kapal di PT. Momentum Indonesia Investama” karya,

Nama : KHOFIFAH ALMUKAROMAH

NIT : 541711306480 K

Program Studi : D.IV TALK

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Prodi TALK, Politeknik

Ilmu Pelayaran Semarang pada hari, tanggal

Semarang, Agustus 2021

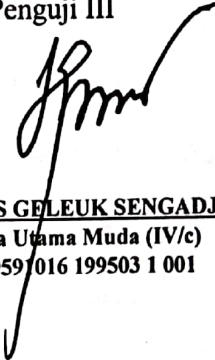
Penguji I


Dr. Capt. MASHUDI ROFIK, M.Sc
Pembina Tk.I (IV/b)
NIP. 19670605 199808 1 001

Penguji II


SRI PURWANTI, SE, S.Pd,MM
Penata Tk. I (III/d)
NIP. 19661217 198703 2 002

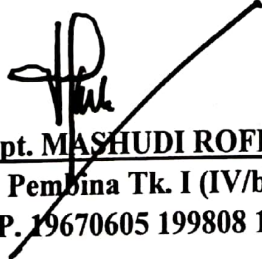
Penguji III


Capt. KAROLUS GELEUK SENGADJI, M.M
Pembina Utama Muda (IV/c)
NIP. 1959016 199503 1 001

Mengetahui,

DIREKTUR POLITEKNIK ILMU PELAYARAN

SEMARANG


Dr. Capt. MASHUDI ROFIK, M.Sc
Pembina Tk. I (IV/b)
NIP. 19670605 199808 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KHOFIFAI ALMUKAROMAI

NIT : 541711306480 K

Program Studi : D.IV TALK

Skripsi dengan judul “Penggunaan Aplikasi Klik Kapal Dalam Bisnis Sewa Menyewa Kapal di PT. Momentum Indonesia Investama”.

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya (penelitian dan tulisan) sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang di jatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Agustus 2021

Yang menyatakan,



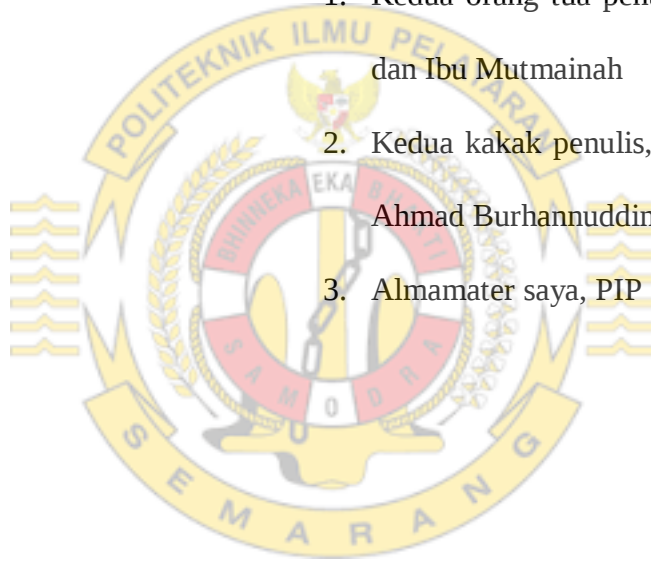
KHOFIFAI ALMUKAROMAI
NIT. 541711306480 K

MOTO DAN PERSEMBAHAN

1. Jangan tuntutan Tuhanmu karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntutan dirimu karena menunda adabmu kepada Allah.
2. Hanya karena seseorang terlihat baik, belum tentu mereka memang yang terbaik untukmu. Susu yang tumpah pun warnanya tetap putih.

Persembahan:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Sukarli dan Ibu Mutmainah
2. Kedua kakak penulis, Umi Salamah dan Ahmad Burhannuddin
3. Almamater saya, PIP Semarang



PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **"Penggunaan aplikasi Klik Kapal dalam bisnis sewa menyewa kapal di PT. Momentum Indonesia Investama"**.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana Terapan Pelayaran (S.Tr.Pel), serta syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Diploma IV Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang tua beserta kedua kakak yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
2. Bapak Dr.Capt. Mashudi Rofik,M.Sc. selaku Direktur Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.
3. Ibu Sri Purwantini, SE, S.Pd,MM. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Budi Joko Raharjo, MM, M.Mar.E. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini
5. Seluruh taruna-taruni PIP Semarang angkatan 54 yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.

6. Seluruh senior dan staff di PT. Momentum Indonesia Investama sewaktu saya praktek darat yang telah memberi semangat dan motivasi untuk terus belajar serta membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman, sahabat dan moodbooster yang tulus menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya tulis satu persatu yang sudah membantu dalam menyelesaikan penulisan naskah skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain serta dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, Agustus 2021

Penulis

KHOFIFAH ALMUKAROMAH
NIT. 541711306480 K

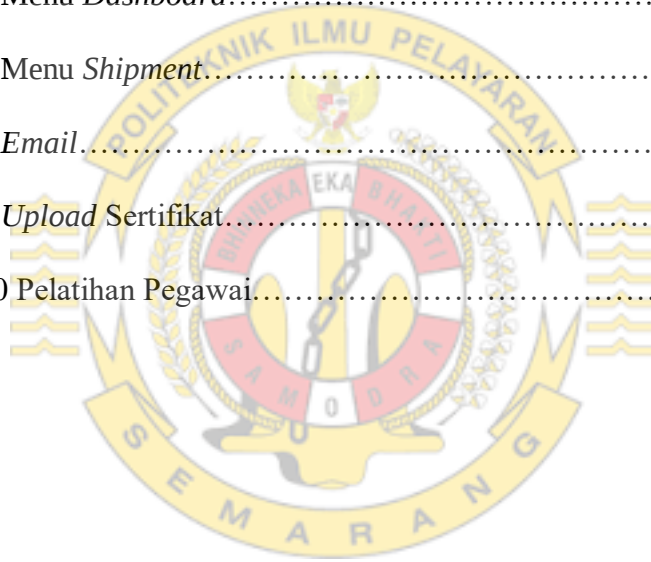
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAKSI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan	8
BAB II. LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Kerangka Pikir	22

BAB III. METODE PENELITIAN	23
3.1 Metode Penelitian	23
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	26
3.3 Sumber Data Penelitian.....	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5 Teknik Keabsahan Data	34
3.6 Teknik Analisa Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil penelitian	39
4.2 Pembahasan	43
BAB V. PENUTUP.....	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT. Momentum Indonesia Investama	41
Gambar 4.2 <i>Download Application</i>	45
Gambar 4.3 <i>Connect Internet</i>	45
Gambar 4.4 Menu <i>Login</i>	46
Gambar 4.5 Menu <i>Lineup</i>	46
Gambar 4.6 Menu <i>Dashboard</i>	47
Gambar 4.7 Menu <i>Shipment</i>	48
Gambar 4.8 <i>Email</i>	51
Gambar 4.9 <i>Upload Sertifikat</i>	54
Gambar 4.10 Pelatihan Pegawai.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil wawancara.....	68
Lampiran 2	Hasil wawancara.....	69
Lampiran 3	Hasil wawancara.....	70



ABSTRAKSI

Khofifah Almukaromah, NIT: 541711306480K, 2021 “Penggunaan aplikasi Klik Kapal dalam bisnis sewa menyewa kapal di PT. Momentum Indonesia Investama”, Program Diploma IV, Program Studi Ketatalaksanaan Angkutan Laut dan Kepelabuhanan, Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang, Pembimbing I: Sri Purwantini, S.E., S.Pd, MM. Pembimbing II: Budi Joko Raharjo, M.M., M.Mar.E

Aplikasi Klik Kapal adalah suatu aplikasi yang menghubungkan antara pemilik kapal dan penyewa kapal dalam platform daring. Dalam penggunaannya terdapat beberapa kendala diantaranya signal yang tidak stabil, kurangnya pengetahuan pegawai operasional yang belum bisa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Penggunaan aplikasi yang masih berjalan 1 tahun menjadikan penggunaannya belum bisa maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kendala dalam penggunaan aplikasi “Klik Kapal” di PT. Momentum Indonesia Investama serta untuk mengetahui langkah yang dapat dilakukan guna mendorong perusahaan pelayaran menggunakan aplikasi “Klik Kapal” untuk memudahkan dalam proses bisnis sewa menyewa kapal.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian yang diambil dari data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah kendala yang dirasakan oleh pegawai juga pelanggan di PT. Momentum Indonesia Investama yaitu ada 2 (dua) faktor, faktor intern dan ekstern. Faktor intern diantara lain faktor sumber daya manusia yaitu kurangnya pemahaman pegawai operasional dalam menggunakan aplikasi “Klik Kapal” dengan baik dan benar. Faktor ekstern diantara lain tidak adanya buku panduan aplikasi “Klik Kapal”. Upaya dalam pemecahan pada kendala yang dialami adalah dengan melakukan sosialisasi mengenai penggunaan aplikasi “Klik Kapal” kepada pegawai operasional, meningkatkan keahlian karyawan sejalan dengan perubahan teknologi, meningkatkan kemandirian bagi karyawan baru untuk menjadi kompeten dalam pekerjaan, membantu pemecahan permasalahan operasional, pengaturan yang tepat pada alat/sarana komunikasi pegawai operasional dan pengadaan buku panduan aplikasi “Klik Kapal”.

Kata Kunci: “Klik Kapal”, Bisnis, Sewa Menyewa

ABSTRACT

Khofifah Almukaromah, NIT: 541711306480K, 2021 “Using the Klik Kapal application in the boat rental business at PT. Momentum Indonesia Investama”, Diploma IV Program, Sea Transport and Port Management Study Program, Marine Science Polytechnic Semarang, Advisor I: Sri Purwantini, S.E., S, Pd, MM. Advisor II: Budi Joko Raharjo, M.M.,M.Mar.E.

The Klik Kapal application is an application that connects ship owners and ship charters on an online platform. In its use there are several obstacles including unstable signals, lack of knowledge of operational employees who have not been able to adapt to technological developments. Because the "Klik Kapal" application, which is still running for 1 year, has not been able to maximize its use and support the development of the company.

The research method used is descriptive qualitative method. Sources of research data taken from primary and secondary data. Data collection techniques by observation, interviews, and documentation. Data analysis with data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification.

The results obtained from this study are the obstacles felt by employees and customers at PT. The momentum of Indonesia Investama is that there are 2 (two) factors, internal and external factors. Internal factors include human resource factors, namely the lack of understanding of operational employees in using the "Klik Kapal" application properly and correctly. External factors include the absence of a "Click Ship" application guidebook. Steps that can be taken to encourage operational employees to use the "Klik Kapal" application in improving ship services at PT. Momentum Indonesia Investama by conducting socialization regarding the use of the "Klik Kapal" application to operational employees and always considering and reviewing the arrangement of communication tools with the availability of Wi-Fi networks in the office. So that communication tools run effectively. The benefits of using the "Klik Kapal" application include saving mobility costs during a pandemic condition like today and making it easier for users of the "Klik Kapal" application because it can be downloaded anywhere and anytime with an internet connection.

Keywords: “Klik Kapal” Application, Business, Rent

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara geografis Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri atas beribu-ribu pulau besar dan kecil berupa daratan dan sebagian besar perairan terdiri atas perairan laut, sungai, dan danau. Indonesia juga dikenal sebagai negara dengan potensi sumber daya alam yang sangat banyak, khususnya di bidang kemaritiman. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia terdiri dari 17.499 pulau dengan garis pantai 81.000 km dan luas perairannya terdiri dari laut teritorial, perairan kepulauan dan perairan pedalaman seluas 2,7 juta km atau 70% dari luas wilayah NKRI.

Jumlah pulau di Indonesia yang resmi tercatat mencapai 16.056 pulau. Kepastian jumlah ini ditentukan dalam *forum United Nations Conferences on the Standarization of Geographical Names* (UNCSGN) dan *United Nations Group of Expert on Geographical Names* (UNGEGN) yang berlangsung pada 7-18 Agustus 2017 di New York, Amerika Serikat. Adapun garis pantai Indonesia sepanjang 99.093 km². Luas daratannya mencapai sekitar 2,012 juta km² dan laut sekitar 5,8 juta km² (75,7%), 2,7 juta kilometer persegi diantaranya termasuk dalam *Zona Ekonomi Eksklusif* (ZEE). Laut Indonesia yang luasnya 2,5 kali lipat dari wilayah daratan pastinya memiliki potensi yang sangat besar, baik dari segi kekayaan alam maupun jasa lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembangunan ekonomi pada tingkat lokal, regional dan nasional. Keadaan wilayah negara Indonesia yang sangat

luas membutuhkan banyak pengangkutan, baik melalui darat, perairan, maupun udara yang mampu menjangkau seluruh wilayah negara Indonesia bahkan ke negara–negara lain.

Negara Indonesia 80% terdiri dari laut, dimana kedudukan dan fungsi laut yang dikelilingi pulau–pulau merupakan faktor sangat penting bagi pembinaan kesatuan bangsa, penciptaan stabilitas politik, peningkatan ekonomi dan pemantapan kemakmuran. Untuk itu perhatian yang besar dan istimewa yang diberikan untuk memahami segala masalah yang menyangkut laut Indonesia, serta memanfaatkan ruang dan sumber–sumber kekayaan alam yang terdapat di laut bagi pembangunan bangsa.

Indonesia adalah salah satu negara maritim, maka sarana transportasi yang dianggap paling efektif adalah kapal, peranan pelayaran sungguh sangat penting bagi perekonomian negara dan meningkatkan taraf hidup penduduknya.

Tersedianya produksi dan jasa pengangkutan laut antar pulau dalam negeri dan luar negeri termasuk semua unsur penunjang harus ditetapkan dalam satu system transportasi yang terpadu, seimbang, teratur dan berpartisipasi secara aktif menunjang pemerintah dalam pembangunan. Dalam pelaksanaan pengangkutan di laut tidak dapat diabaikan aspek laut sendiri. Aspek laut dalam pengangkutan dapat digunakan sebagai sarana untuk mempermudah usaha penyebaran pemerataan pembangunan dan mobilitas penduduk serta tenaga kerja. Aspek laut dapat digunakan untuk membebaskan penduduk yang bertempat tinggal di pulau terpencil dalam

wilayah nusantara yang terisolir dari dunia ramai, juga sebagai penunjang dalam perekonomian, serta untuk mewujudkan perdamaian dan menjalin persahabatan antara bangsa di dunia. Kepentingan bangsa Indonesia di perairan sendiri hanya dapat tercapai bila kita memiliki armada pengangkutan laut yang kuat.

Masalah pokok yang dihadapi Negara Indonesia saat ini adalah usaha untuk memperbesar dan memperkuat armada perkapalan nasional dengan cara menyediakan kapal–kapal untuk memenuhi kebutuhan transportasi laut. Dimana kita ketahui kapal adalah suatu sarana angkutan laut yang tidak murah untuk dimiliki oleh sebab itu armada nasional belum dapat memenuhi kebutuhan atau masih kekurangan kapal untuk melayani pengangkutan laut dalam negeri maupun diluar negeri. Itulah sebabnya pemerintah dan pelaku usaha memilih charter untuk usaha pemenuhan kebutuhan akan pengadaan kapal.

Menurut Undang–Undang Nomor 17 Tahun 2008 Pasal 1 butir 36 yang dimaksud dengan Kapal adalah kendaraan air dengan bentuk dan jenis tertentu, yang digerakkan dengan tenaga angin, tenaga mekanik, energi lainnya, ditarik atau ditunda, termasuk kendaraan yang berdaya dukung dinamis, kendaraan di bawah permukaan air, serta alat apung dan bangunan terapung yang tidak berpindah–pindah. Kapal dibagi dalam beberapa jenis , berikut jenis–jenis kapal :

1.1.1 Kapal Motor

Kapal yang dilengkapi dengan motor sebagai penggerak utama.

Kapal ini biasanya disebut Kapal Motor (KM)

1.1.2 Kapal Uap

Kapal yang dilengkapi dengan mesin uap sebagai alat penggerak utamanya. Kapal ini biasa disebut dengan Kapal Api (KA)

1.1.3 Kapal Nelayan

Kapal yang dilengkapi dengan layar-layar sebagai penggerak utamanya.

1.1.4 Kapal Tongkang

Kapal yang tidak mempunyai alat penggerak sendiri, sehingga harus ditarik atau ditunda oleh kapal lain.

1.1.5 Kapal Tunda

Kapal yang khusus digunakan untuk menunda atau menarik kapal lain (yaitu kapal tongkang).

Dalam perkembangan dunia maritim dibutuhkan teknologi informasi untuk menunjang perkembangan dunia kemaritiman. Salah satunya adalah aplikasi “Klik Kapal”, yang memberikan peluang atau mempertemukan pemilik kapal dan penyewa kapal untuk bekerja sama melalui *platform daring*.

Beberapa kendala yang sering dijumpai dalam proses bisnis sewa menyewa kapal seperti keterlambatan respon pemilik kapal terhadap penyewa kapal mengakibatkan kerugian tersendiri bagi pihak penyewa kapal karena kehilangan kesempatan dalam berbisnis. Selama ini proses sewa menyewa kapal biasa dilakukan dengan proses manual artinya pihak pemilik kapal dan penyewa kapal bertemu untuk membahas bisnis yang akan dijalin oleh kedua

pihak. Atau komunikasi melalui ponsel yang bisa dikatakan sangat memakan banyak waktu. disamping itu pihak penyewa kapal juga belum banyak mengetahui informasi tentang spesifikasi kapal tentang kelengkapan dokumen kapal, posisi terbaru kapal sebelum di sewa oleh penyewa kapal, harga sewa kapal dan ketersediaan kapal untuk disewa dalam mengangkut suatu angkutan.

Aplikasi “Klik Kapal” menjadi pelopor aplikasi digital yang terintegrasi bagi pemilik kapal dan penyewa kapal untuk memberikan kenyamanan dan solusi total dalam layanan pengiriman.

Misalnya jika pemilik kapal dalam hal penggunaan kapal, dan untuk penyewa kapal ada keterbatasan *database* kapal, aplikasi “Klik Kapal” melihat adanya peluang untuk bisa mempertemukan pemilik kapal dan penyewa kapal tergabung dalam satu aplikasi atau *platform*. Kedua pihak kini tidak butuh waktu lama untuk memenuhi kebutuhan dalam layanan pengiriman. Pemilik kapal dan penyewa kapal hanya melakukan registrasi di aplikasi “Klik Kapal” serta dapat mengaksesnya kapan pun dan dimana pun. Dengan proses waktu maksimal 4 jam, pemilik muatan dapat membuat pesanan kapal dan pemilik kapal dapat mengirimkan penawaran masing-masing. Setelah penawaran pemilik kapal diterima, pemilik cargo dapat memilih penawaran yang sesuai. Selain itu, pemilik cargo juga dapat mengakses posisi kapal pada *dashboard* “Klik Kapal”. Aplikasi “Klik Kapal” juga menyediakan “*Instant Network*”, Yakni akses jaringan yang lebih luas agar terhubung dengan banyak ketersediaan kapal dan cargo di seluruh

Indonesia. Dengan proses transaksi yang transparan dan biaya yang jelas dan lebih murah, seluruh transaksi akan lebih efektif dan efisien menggunakan aplikasi “Klik Kapal”. Beberapa kendala yang sering dijumpai dalam proses sewa menyewa kapal melalui aplikasi *online system* antara lain jaringan koneksi internet yang buruk, belum ter *update* nya beberapa file dalam dokumen penunjang proses sewa menyewa kapal. kurang tanggapnya pemilik kapal sebagai pengguna aplikasi dalam penyelesaian proses sewa menyewa kapal. Sehingga menyebabkan ketidakefisien waktu dalam penyelesaian proses sewa menyewa kapal. Hal tersebut mengakibatkan proses sewa menyewa kapal menjadi terhambat yang akan berdampak pada keterlambatan pemberangkatan kapal di Pelabuhan yang akan dimuat.

Dari uraian di atas penulis menyatakan sangat pentingnya kemajuan teknologi informasi sebagai sarana pengangkutan laut yang mempunyai kapasitas pengangkutan yang besar. Maka penulis tertarik untuk menganalisa dengan mengambil judul “**Penggunaan Aplikasi Klik Kapal Dalam Bisnis Sewa Menyewa Kapal Di PT. Momentum Indonesia Investama**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1 Manfaat penggunaan aplikasi “Klik Kapal” dalam bisnis sewa menyewa kapal di PT. Momentum Indonesia Investama?
- 1.2.2 Apa saja faktor kendala dalam penggunaan aplikasi “Klik Kapal” di PT. Momentum Indonesia Investama?

- 1.2.3 Apa upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala pada penggunaan aplikasi “Klik Kapal” di PT. Momentum Indonesia Investama?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui manfaat penggunaan aplikasi “Klik Kapal” di PT. Momentum Indonesia Investama .
- 1.3.2 Untuk mengetahui apa saja faktor kendala dalam penggunaan aplikasi “Klik Kapal” di PT. Momentum Indonesia Investama.
- 1.3.3 Untuk mengetahui apa upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala pada penggunaan aplikasi “Klik Kapal” di PT. Momentum Indonesia Investama.

1.4 Manfaat Penelitian

Teori Penelitian menurut Mohamad Ali adalah suatu cara untuk memahami sesuatu melalui proses penyelidikan atau usaha dengan mencari bukti–bukti yang muncul sehubungan dengan masalah tersebut, yang dilakukan secara berhati–hati sehingga diperoleh pemecahanya.

Terdapat beberapa manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu :

- 1.4.1 Manfaat secara teoritis :

- 1.4.1.1 Penelitian ini diharapkan dapat memberi ilmu pada bidang pelayaran terkait pentingnya penggunaan aplikasi “Klik Kapal” dalam bisnis sewa menyewa kapal.

1.4.1.2 Dapat memberi tambahan pengetahuan umum tentang pentingnya kemajuan teknologi informasi guna menunjang tercapainya kelancaran proses sewa menyewa kapal.

1.4.2 Manfaat secara praktis :

1.4.2.1 Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pengguna aplikasi “Klik Kapal” dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi secara nyata.

1.4.2.1 Sebagai masukan bagi perusahaan untuk meningkatkan pelayanan online system dalam penggunaan aplikasi “Klik Kapal”.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan mempermudah dalam memahami gambaran tentang skripsi ini, maka sistematika penulisan diuraikan menjadi 5 (lima) bab dan tiap-tiap bab akan dibagi menjadi sub bab yang mana masing-masing mempunyai kaitan antara satu sama lain mengenai materi di dalamnya sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka yang akan membahas mengenai beberapa teori yang terkait dalam objek

penelitian, kerangka pemikiran yang memaparkan tentang alur atau proses pemikiran untuk proses memecahkan masalah penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam metodologi penelitian ini berisi tentang metode yang digunakan, tempat dan waktu penelitian, jenis dan sumber data dalam penelitian, metode pengumpulan data, teknik keabsahan data, teknis analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diungkapkan mengenai gambaran umum perusahaan/objek yang diteliti dan analisis hasil penelitian. Analisis hasil penelitian, berisi pembahasan masalah hasil-hasil penelitian yang diperoleh.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga tercipta hasil penelitian yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Aplikasi

Menurut (Sugiyono, 2014) aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan computer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras komputer.

Aplikasi sering juga disebut sebagai perangkat lunak, merupakan program komputer yang isi instruksinya dapat diubah dengan mudah. Aplikasi pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras (*device driver*), melakukan proses perhitungan, dan berinteraksi dengan aplikasi yang lebih mendasar lainnya (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman).

Aplikasi atau perangkat lunak dapat digolongkan menjadi beberapa kelas, antara lain :

2.1.1.1 *Real Time Software*

Merupakan klasifikasi aplikasi yang dapat berguna dalam mengamati, mengendalikan, maupun menganalisa sebuah keadaan di dunia nyata secara langsung.

2.1.1.2 *Sistem Software*

Adalah aplikasi yang berguna untuk mengendalikan serta mengelola proses operasi internal yang ada pada sebuah

sistem komputer.

2.1.1.3 *Business Software*

Merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu keperluan bisnis seseorang. Salah satu contohnya adalah mengatur sistem keuangan, mendata jumlah pesanan, dan masih banyak lagi.

2.1.1.4 *Personal Computer Software*

Yaitu sebuah aplikasi yang dapat digunakan pengguna resmi maupun pribadi.

2.1.1.5 *Web Based Software*

Adalah aplikasi dengan fungsi sebagai media penghubung pengguna pada internet secara langsung.

2.1.1.6 *Engineering dan Scientific Software*

Merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan guna membantu manusia menyelesaikan berbagai masalah yang ada. Hanya saja masalah tersebut bersifat secara khusus, yakni non algoritmik.

Sesuai dengan pengertian aplikasi, fungsi aplikasi tentu tidak jauh dari tujuan diciptakannya. Yaitu memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai bidang kehidupan. Dari hal tersebut dapat diperoleh berbagai fungsi aplikasi untuk berbagai bidang kehidupan, diantaranya :

2.1.1.1 Bidang Ilmu Pengetahuan

Dalam bidang ilmu pengetahuan, aplikasi dapat digunakan untuk mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan. Aplikasi tersebut juga dapat dikembangkan guna membantu seseorang melakukan penelitian. Salah satu contoh penerapannya adalah aplikasi yang dapat mempertemukan siswa dengan guru atau pengajar privatnya.

2.1.1.2 Bidang Bisnis

Jika dilihat dari bidang bisnis, maka aplikasi dapat berfungsi sebagai alat bantu menghitung besarnya keuntungan dengan lebih cepat, mudah, dan akurat. Dengan begitu, seseorang yang menekuni bisnisnya tidak perlu menghabiskan waktu lama hanya untuk sekedar menghitung angka karena aplikasi sudah dapat menggantikan kinerjanya.

2.1.2 Aplikasi Klik Kapal

Aplikasi Klik Kapal adalah suatu aplikasi yang menghubungkan antara pemilik kapal dan penyewa kapal dalam platform daring. Aplikasi ini menampilkan suatu pasar yang memungkinkan pemilik kapal untuk menawarkan kapal mereka dan pemilik kargo untuk memilih pemilik kapal yang tepat untuk mengirimkan kargo mereka. Sehingga memungkinkan pengiriman penawaran lebih efektif melalui aplikasi “Klik Kapal” yang dapat diakses di jaringan yang lebih luas diseluruh Indonesia.

Tujuan utama aplikasi “Klik Kapal” yaitu untuk mempermudah dan mempercepat penyelesaian proses, peningkatan

efektifitas dan kinerja penanganan kegiatan perdagangan dan lalu lintas kapal, terutama mendorong percepatan proses sewa menyewa kapal. Tujuan kedua adalah meminimalisir waktu dan biaya yang diperlukan dalam seluruh kegiatan sewa menyewa kapal. Terutama terkait proses sewa menyewa kapal.

2.1.3 Manfaat Aplikasi “Klik Kapal”

Manfaat dari aplikasi “Klik Kapal” adalah sebagai berikut:

2.1.3.1 Kecepatan layanan

Waktu pelayanan akan menjadi lebih efektif jika dibandingkan sebelum adanya aplikasi “Klik Kapal”.

Misalnya untuk proses sewa menyewa kapal yang biasanya bisa memakan waktu 1-2 hari dengan adanya aplikasi “Klik Kapal” bisa diselesaikan dengan proses waktu maksimal 4 jam.

2.1.3.2 Meningkatkan daya saing pelayanan sewa menyewa kapal di perusahaan

2.1.3.3 Meningkatkan transparansi untuk menghilangkan penyalahgunaan wewenang

2.1.3.4 Perusahaan dapat memantau pergerakan kapal dan mengetahui posisi ter update kapal langsung dari meja komputernya dimeja kerja.

Aplikasi “Klik Kapal” merupakan aplikasi yang berbasis jaringan internet/service terkait dalam pelayanan proses sewa

menyewa kapal. Sistem dibuat agar pengguna jasa perusahaan pelayaran maupun perusahaan shipowner dalam melakukan kontrak kerja tidak harus datang ke kantor ataupun bertemu disuatu tempat untuk membahas suatu kontrak kerja, atau dengan kata lain meminimalisir pengguna jasa bertatap muka dengan *client*.

2.1.4 Karakteristik Aplikasi “Klik Kapal”

2.1.4.1 Aplikasi “Klik Kapal” adalah aplikasi yang berbasis web, selalu dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama 24 jam.

2.1.4.2 Aplikasi “Klik Kapal” adalah aplikasi yang mudah digunakan.

2.1.4.3 Aplikasi “Klik Kapal” adalah aplikasi yang aman, pertukaran data dan informasi terjamin kerahasiaanya.

2.1.4.4 Aplikasi “Klik Kapal” adalah aplikasi yang terintegrasi. Dalam pelayanan aplikasi “Klik Kapal” akan banyak menggunakan singkatan atau istilah.

2.1.5 Istilah-istilah Layanan Aplikasi “Klik Kapal”

2.1.5.1 Batasan akses: berarti situasi dimana pengguna dibatasi untuk layanan secara penuh, terutama pembatasan untuk membuat pesanan dan/atau mengajukan tawaran.

2.1.5.2 Akun: berarti akun yang dibuat oleh pengguna sebagai pemilik kapal atau sebagai pemilik kargo.

- 2.1.5.3 Konten: berarti setiap dan semua konten yang termasuk, tanpa batasan, semua bentuk teks, video grafis, audio, file, data, gambar, foto, klip video, berita, umpan dan informasi langsung, konten sesuai permintaan dan pengguna konten yang dihasilkan tersedia disitus.
- 2.1.5.4 Perangkat: berarti desktop, computer, ponsel, ponsel pintar, tablet elektronik atau perangkat serupa yang digunakan oleh pengguna untuk mengakses situs.
- 2.1.5.5 Fitur obrolan online: berarti fitur obrolan online pada aplikasi antara pengguna dan layanan pelanggan.
- 2.1.5.6 Kebijakan privasi: berarti kebijakan privasi KKI (Klik Kapal Indonesia) sebagaimana telah diubah dari waktu ke waktu.
- 2.1.5.7 Layanan: berarti penyediaan platform online KKI (Klik Kapal Indonesia), yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan melakukan transaksi pengiriman.
- 2.1.5.8 Pemilik kargo: berarti setiap orang, perusahaan atau entitas yang memegang hak legal dan menguntungkan dari kargo, barang, dan barang dagangan untuk diangkut dan dimuat ke dalam kapal (kecuali hewan hidup, penumpang dan atau lainnya yang tidak diizinkan. Barang-barang yang ditentukan oleh KKI (Klik Kapal Indonesia) yang sedang diangkut digeladak dan diangkut demikian) dan harus menandatangani kontrak pengangkutan dengan pemilik kapal.

2.1.5.9 Pemilik Kapal: perusahaan yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang bergerak dalam bidang bisnis pelayaran dan memiliki atau mengoperasikan kapal berbendera Indonesia (baik dengan bareboat atau demise charter), yang akan mengadakan kontrak dengan pemilik muatan sehubungan dengan pengangkutan barang, barang dagangan (kecuali hewan hidup, penumpang dan atau lainnya yang tidak diizinkan. Barang-barang yang ditentukan oleh KKI (Klik Kapal Indonesia) yang sedang diangkut digeladak dan diangkut demikian).

2.1.5.10 Situs: berarti situs web atau aplikasi

2.1.5.11 Merek dagang: berarti merek dagang, nama dagang, merek layanan dagang, logo yang terkandung dalam situs.

2.1.5.12 Pengguna: berarti pemilik kapal atau pemilik kargo yang terdaftar disitus.

2.1.5.13 Pajak pertambahan nilai (PPN): berarti pajak pertambahan nilai atau pajak lokal lainnya yang serupa yang dapat diganti atau dipungut sebagai tambahan untuk setiap kasus dengan tarif yang berlaku dari waktu ke waktu.

Dalam pelaksanaannya, untuk bergabung dalam aplikasi “Klik Kapal” setiap pengguna aplikasi memiliki *user* dan *password*. Pada manual aplikasi ini, user dapat mengakses menggunakan *browser* dengan alamat:

<https://klikkapal.com>, kemudian muncul halaman *login* seperti dibawah ini untuk setiap *user*.

2.1.6 Bisnis

Dalam ilmu ekonomi, bisnis adalah suatu organisasi yang menjual barang atau jasa kepada konsumen atau bisnis lainnya, untuk mendapatkan laba. Menurut (Musselman, 2017) Bisnis adalah keseluruhan dari aktivitas yang diorganisir oleh orang yang tidak berurusan didalam bidang industri dan perniagaan yang menyediakan barang dan jasa agar terpenuhinya suatu kebutuhan dalam perbaikan kualitas hidup.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bisnis adalah keseluruhan rangkaian kegiatan menjalankan investasi terhadap sumber daya yang ada yang dapat dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan meningkatkan taraf hidup dengan menciptakan barang atau jasa guna mendapatkan laba atau keuntungan yang sebesar-besarnya.

Menurut (Kamaluddin, 2017) berdasarkan dari jenis kegiatannya, bisnis dapat dibedakan menjadi 4 (empat) jenis, yaitu:

2.1.6.1 Bisnis Ekstraktif

Bisnis ekstraktif adalah bisnis yang bergerak dalam jenis kegiatan pertambangan atau menggali bahan-bahan tambang yang terkandung didalam perut bumi. Contohnya: pabrik semen, timah, nikel dan lain-lain.

2.1.6.2 Bisnis Agraris

Bisnis agraris adalah bisnis yang bergerak di bidang pertanian, perikanan, peternakan, perkebunan, dan kehutanan.

2.1.6.3 Bisnis Industri

Bisnis industri adalah bisnis yang bergerak di bidang industry manufaktur, misalnya isndutri tekstil, garmen, mesin, dan lain-lain.

2.1.6.4 Bisnis Jasa

Bisnis jasa adalah bisnis yang bergerak dibidang jasa yang menghasilkan produk-produk tidak berwujud, seperti jasa perbankan, kecantikan, dll.

Secara sederhana, bisnis adalah semua kegiatan yang dilakukan seseorang atau lebih yang terorganisasi dalam mencari laba melalui penyediaan produk yang dibutuhkan oleh masyarakat.

2.1.7 Sewa menyewa

Sewa-menyewa atau perjanjian sewa-menyewa diatur dalam pasal 1548 s.d pasal 1600 KUHPerdato. Ketentuan yang mengatur tentang perjanjian sewa-menyewa terdapat dalam pasal 1548 KUHPerdato yang menyebutkan sewa-menyewa adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada pihak lainya kenikmatan dari suatu barang,

selama suatu waktu tertentu dan dengan pembayaran sesuatu harga, yang oleh pihak tersebut belakangan itu disanggupi pembayarannya.

Sewa menyewa merupakan salah satu perjanjian timbal balik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sewa berarti pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa dan menyewa berarti memakai dengan membayar uang sewa.

Menurut (I Ketut Oka Setiawan, 2016) Sewa menyewa merupakan suatu perjanjian konsesual, artinya perjanjian itu telah sah mengikat para pihak setelah mereka mencapai kata sepakat tentang dua hal yaitu barang dan harga. Dengan demikian menjadi kewajiban pihak yang satu menyerahkan barangnya, sedangkan pihak yang lain membayar harga.

Berdasarkan definisi diatas, dalam perjanjian sewa menyewa, terdapat dua pihak yaitu pihak yang menyewakan dan pihak yang menyewa. Pihak yang menyewakan mempunyai kewajiban menyerahkan barangnya untuk dinikmati oleh pihak penyewa, sedangkan pihak penyewa mempunyai kewajiban untuk membayar harga sewa. Barang yang diserahkan dalam sewa menyewa tidak untuk dimiliki seperti halnya dalam perjanjian jual beli, tetapi hanya untuk dinikmati kegunaanya.

Unsur esensial dari sewa menyewa adalah barang, harga dan waktu tertentu. Sebagaimana halnya perjanjian jual beli, perjanjian sewa menyewa merupakan perjanjian konsesualisme, dimana

perjanjian terbentuk berdasarkan kesepakatan antara para pihak, satu sama lain saling mengikatkan diri. Hanya saja perbedaannya dengan jual beli adalah obyek sewa menyewa tidak untuk dimiliki penyewa, tetapi hanya untuk dipakai atau dinikmati kegunaannya sehingga penyerahan barang dalam sewa menyewa hanya bersifat menyerahkan kekuasaan atas barang yang disewa tersebut. Bukan penyerahan hak milik atas barang tersebut.

2.1.8 Unsur-unsur perjanjian sewa menyewa

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan unsur-unsur yang tercantum dalam perjanjian sewa-menyewa adalah:

- 2.1.8.1 Adanya pihak yang menyewakan dan pihak yang menyewa.
- 2.1.8.2 Adanya kesepakatan antara kedua belah pihak.
- 2.1.8.3 Adanya objek sewa-menyewa
- 2.1.8.4 Adanya kewajiban dari pihak yang menyewakan untuk menyerahkan kenikmatan kepada pihak penyewa atas suatu benda.
- 2.1.8.5 Adanya kewajiban dari penyewa untuk menyerahkan uang sewa kepada pihak yang menyewakan.

KUHPerdata tidak menyebutkan secara tegas mengenai bentuk perjanjian sewa menyewa, sehingga perjanjian sewa menyewa dapat dibuat dalam bentuk lisan maupun tertulis. Bentuk perjanjian sewa

menyewa pada umumnya dibuat secara tertulis untuk mempermudah pembuktian hak dan kewajiban para pihak dikemudian hari.

2.1.9 Kapal Tunda (*Tugboat*)

Kapal tunda digunakan adalah jenis *Harbour Tug*, untuk memberikan pelayanan kepada kapal yang mempunyai Panjang lebih dari 70 meter yang melakukan Gerakan (olah gerak) di perairan wajib pandu, baik yang akan sandar ataupun meninggalkan Pelabuhan, dengan cara menggandeng, mendorong dan menarik. Pemanduan kapal tersebut dimaksudkan untuk kepentingan pertimbangan keselamatan pelayaran. Jumlah awak kapal tunda tergantung dari besar kecilnya daya kapal tunda. Kapal tunda *type hee-screen* dengan daya 600 s/d 1000 HP minimal diawaki 13 orang yang terdiri dari Nahkoda, Mualim 1, Mualim 2, Kepala Kamar Mesin (KKM), Masinis I, Masinis II dan Juru masak yang masing-masing satu orang serta juru mudi, kelasi dan juru motor yang masing-masing sebanyak dua orang. Para awak kapal mempunyai ijazah keahlian sesuai bidangnya.

Menurut (Damanik, 2016) Tugboat adalah jenis kapal pemandu yang biasa digunakan untuk menarik dan mendorong kapal besar di Pelabuhan, memandu kapal besar pada jalur yang berbahaya, memperbaiki kapal dilaut, melakukan penyelamatan pada air seperti memadamkan api dan salvage. Selain itu kapal tugboat adalah kapal yang fungsinya menarik atau mendorong kapal-kapal lainnya. Dibedakan atas beberapa jenis antara lain kapal tunda Samudra, kapal

tunda Pelabuhan dan lain-lainya. Medan yang dilalui tugboat biasanya cukup menyulitkan seperti sungai kecil yang berliku dan laut dangkal berkarang hingga laut luas antar pulau besar, sehingga tugboat harus melakukan manuver yang baik. Berdasarkan tempat dan kinerja tugboat, terdiri 3 jenis *Tugboat*:

2.1.9.1 *Seagoing Tug*

Fungsi dan peran dari Tugboat untuk pelayaran bebas yaitu menarik atau pelayaran bebas yaitu menarik atau mendorong kapal yang tidak memiliki alat penggerak sendiri.

2.1.9.2 *Escort Tug*

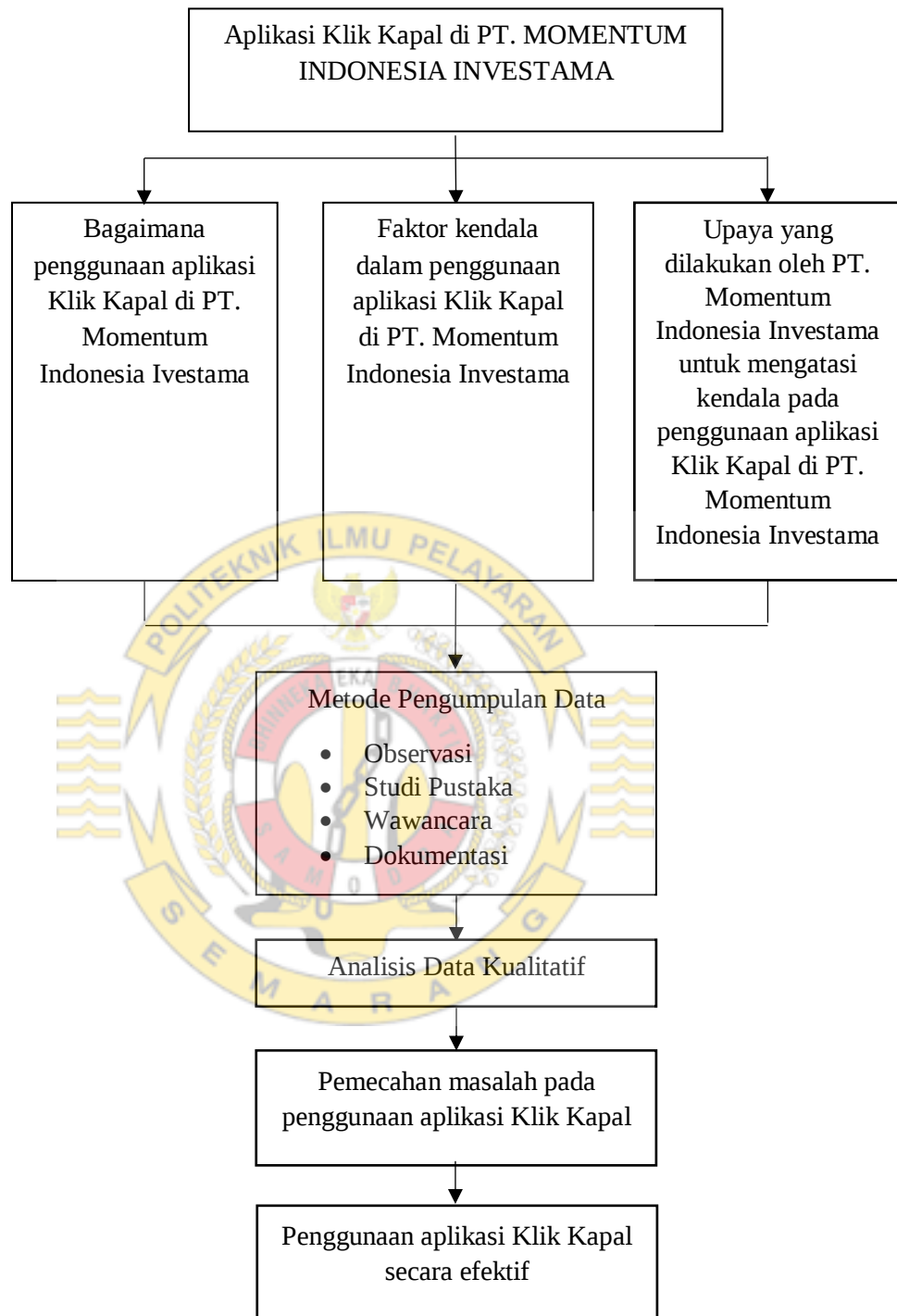
Kapal Tugboat ini digunakan untuk mengawal kapal besar disepanjang bagian berbahaya.

2.1.9.3 *Harbour Tugs*

Harbour tugs digunakan di Pelabuhan, perairan dalam dan daerah pesisir.

2.2 Kerangka Pikir

Menurut (Sugiyono, 2014) kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah penjelasan sementara secara konseptual tentang keterkaitan hubungan pada setiap objek permasalahan berdasarkan teori.



2.2. Kerangka Pikir Penelitian

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan yang sudah dilakukan oleh penulis serta dari hasil pembahasan mengenai Penggunaan Aplikasi Klik Kapal Dalam Bisnis Sewa Menyewa di PT. Momentum Indonesia Investama, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.1.1 Pemanfaatan aplikasi Klik Kapal di PT. Momentum Indonesia Investama sangat mudah diakses dan digunakan oleh semua pihak terutama pelaku usaha bisnis pelayaran. Aplikasi Klik Kapal juga bisa di unduh dalam situs internet www.playstore.com melalui pc (*personal computer*) ataupun *handphone*.
- 5.1.2 Dalam penggunaan aplikasi Klik Kapal masih menemui banyak kendala. Kendala-kendala yang dialami dalam penggunaan aplikasi Klik Kapal meliputi faktor internal yaitu sumber daya manusia seperti masih digunakanya email untuk mengirim pesan kepada pelanggan, faktor pengaturan pada alat/sarana komunikasi pegawai operasional seperti *signal* yang tidak stabil, dan faktor eksternal yaitu tidak adanya buku panduan aplikasi Klik Kapal.
- 5.1.3 PT. Momentum Indonesia Investama membutuhkan perbaikan sistem untuk mengatasi kendala-kendala dalam penggunaan aplikasi Klik Kapal. upaya yang dibutuhkan meliputi, meningkatkan keahlian karyawan sejalan dengan perubahan teknologi dan

- 5.1.4 kebutuhan perusahaan, pengaturan yang tepat pada alat/sarana komunikasi pegawai operasional, dan pengadaan buku panduan aplikasi Klik Kapal.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di PT. Momentum Indonesia Investama meningkatkan keahlian karyawan dengan dilakukan pelatihan yang tepat waktu agar kemampuan dan keterampilan para pegawai sesuai dengan kemajuan teknologi dan pelayanan perusahaan. Selalu mempertimbangkan dan meninjau kembali antara pengaturan alat komunikasi dengan ketersediaan jaringan Wi-Fi di kantor. Sehingga alat komunikasi berjalan dengan efektif.
- 5.2.2 Perusahaan hendaknya dapat menegur dengan penyedia jasa aplikasi Klik Kapal tentang kebutuhan perusahaan dengan layanan pemesanan kapal yang tersedia didalam aplikasi dan menjalankan pemesanan kapal melalui tangkapan layar hasil pencatatan kerja dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pengolahan data dan melakukan sosialisasi dengan sejelas-jelasnya tentang penggunaan aplikasi Klik Kapal terhadap penyewa kapal.

- 5.2.3 Perusahaan hendaknya meminta kepada pihak penyedia aplikasi Klik Kapal untuk pengadaan buku panduan Aplikasi Klik Kapal, untuk memudahkan dan mempercepat dalam pengoperasiannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, L. (2016). Jurusan Teknik Perkapalan. *Indonesia*, 114.
- I Ketut Oka Setiawan. (2016). hukum perikatan. *Jakarta: Rineka Cipta.*, 179.
- Kamaluddin, D. I. H. A. (2017). Administrasi Bisnis. *Indonesia, SAH Media*, 10.
- Musselman. (2017). introducing to modern business. *Jakarta : Erlangga*, 6.
- sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 145.
- Crewsell. (2011). Research Design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 2010, 44.
- Joko Subagyo. (2011). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. *Jakarta: Rineka Cipta.*, 39.
- Meolong. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. *PT Remaja Rosdakarya, Bandung*, 45.
- Moleong. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*, 330.
- Nazir. (2013). *Metode Penelitian*. *Bogor: Ghalia Indonesia*, 93.
- Riyanto. (2010). *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. *Jakarta: Granit*, 96.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*

LAMPIRAN 1

Hasil wawancara dengan karyawan PT. Momentum Indonesia Investama

Nama : Pak Nur Tasmin

Jabatan : Manager umum

1. Menurut bapak apa saja kendala dalam menggunakan aplikasi Klik Kapal ?

Jawab: Salah satu kendala dalam penggunaan aplikasi Klik Kapal adalah sumber daya manusia yang kurang mengetahui tentang teknologi yang sudah berkembang, selain itu faktor pengaturan pada alat atau sarana komunikasi dan tidak adanya buku panduan juga berpengaruh terhadap kelancaran penggunaan aplikasi Klik Kapal

2. Apa saja upaya yang dilakukan perusahaan untuk mengatasi kendala tersebut ?

Jawab: Perusahaan sejauh ini telah melakukan sosialisasi semaksimal mungkin terhadap pegawai operasional tentang standar operasional perusahaan untuk para pegawai.

LAMPIRAN 2

Hasil wawancara dengan karyawan PT. Momentum Indonesia Investama:

Nama : Pak Fakhrul Halimi

Jabatan : Kepala staf bagian operasional PT. Momentum Indonesia Investama

1. Menurut bapak kendala sinyal sangat mempengaruhi kelancaran penggunaan aplikasi Klik Kapal ?

Jawab: Sangat mempengaruhi, karena pengaturan yang salah membuat jaringan yang didapat pegawai operasional menjadi kurang optimal.

2. Upaya apa yang dilakukan guna mengatasi masalah tersebut ?

Jawab: Awalnya kami belum memahami tentang pengaturan jaringan komputer milik pegawai operasional akan tetapi setelah kami kaji ulang ternyata pengaturan sinyal tidak menggunakan jaringan Wi-Fi, oleh karena itu kantor kami telah menyediakan lebih banyak jaringan Wi-Fi .

LAMPIRAN 3

Hasil wawancara dengan karyawan PT. Momentum Indonesia Investama

Nama : Pak Sudirman Kurniawan

Jabatan : Direktur Utama PT. Momentum Indonesia Investama

1. Apakah aplikasi ini mendapat buku panduan dari penyedia aplikasi ?

Jawab: Perusahaan kami selama ini tidak mendapatkan buku panduan tentang aplikasi Klik Kapal tersebut dari pihak penyedia aplikasi

2. Apa akibat dan upaya yang diperoleh perusahaan jika tidak adanya buku panduan dari aplikasi Klik Kapal tersebut ?

Jawab: Menurut saya akibat dari tidak adanya buku panduan adalah mengurangi kepercayaan pelanggan kepada perusahaan karena buku panduan bermanfaat untuk melihat kendala yang terjadi saat proses sewa menyewa kapal jika buku panduan tidak ada maka pelanggan akan kesulitan dalam menangani masalah yang terjadi. Upaya yang dilakukan perusahaan adalah mensosialisasi pihak pelanggan tentang aplikasi tersebut, perusahaan terus mengupayakan akan menyediakan buku panduan untuk para pelanggan dan akan memintakan kepada penyedia aplikasi Klik Kapal

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama : Khofifah Almukaromah
2. Tempat, Tanggal lahir : Demak, 29 Juni 2000
3. Alamat : Jl. Amad Yani RT 04/ RW 08 Bumirejo
Lerep, Karangawen, Demak.
4. Agama : Islam
5. Nama orang tua
 - a. Ayah : Sukarli
 - b. Ibu : Mutmainah
6. **Riwayat Pendidikan**
 - a. SD Negeri 2 Bumirejo Lulus Tahun 2011
 - b. MtsN 2 Demak Lulus Tahun 2014
 - c. SMA Negeri 2 Mranggen Lulus Tahun 2017
 - d. Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang
7. **Pengalama Praktek Darat**

Perusahaan I : PT. Momentum Indonesia Investama

Alamat : JL. Pluit Utara VIII No. I Jakarta Utara

