

Knowledge Management System Berbasis Android Untuk Mendukung Knowledge Sharing Pada PT. Asia Pacific Fibers Tbk Karawang

Surtika Ayumida

Manajemen Informatika, AMIK BSI Karawang
surtika.skm@gmail.com

ABSTRACT - Many organizations still haven't or don't know the potential of hidden knowledge and experience (*tacit knowledge*) that is owned by its employees (the Delphi Group Research (Setiarso, et.al, 2009). Where the Organization's difficulty in catching (*capture*) *tacit knowledge*, the dissemination of knowledge and experience are still slow, that only with face-to-face, consulting directly with the boss, the morning briefing (*socialization-tacit to tacit knowledge*), is still limited to space and time. *Explicit knowledge* is only in the form of files (*hard copy*) where there are difficulties in the search process. This research was conducted on the development of knowledge management system based on knowledge of the sharing to identify existing knowledge, in order to be able to facilitate the development of the Organization's knowledge management system, accelerate the spread of knowledge in the organization. The results of this study based on questionnaires to the application of the android-based knowledge management system for PT Asia Pacific Fibers Tbk that are optimal to interval, the value of the entire statement is well received.

Kata Kunci: Knowledge Management, Sharing Knowledge

ABSTRAK - Masih banyak organisasi belum atau tidak mengetahui potensi pengetahuan dan pengalaman tersembunyi (*tacit knowledge*) yang dimiliki oleh karyawannya (Riset Delphi Group (Setiarso, et.al, 2009). Dimana organisasi kesulitan dalam menangkap (*capture*) *tacit knowledge*, penyebaran pengetahuan dan pengalaman masih lambat, yang hanya dengan tatap muka, konsultasi secara langsung dengan atasan, briefing pagi (*socialization-tacit to tacit*), masih terbatas ruang dan waktu. *Explicit knowledge* hanya dalam bentuk berkas (*hardcopy*) dimana terdapat kesulitan dalam proses pencarian. Pada penelitian ini dilakukan pengembangan *knowledge management system* berbasis *knowledge sharing* untuk mengidentifikasi pengetahuan yang ada, dengan tujuan agar dapat mempermudah organisasi dalam pengembangan *knowledge management system*, mempercepat penyebaran pengetahuan pada organisasi. Hasil penelitian ini berdasarkan dari penyebaran kuesioner terhadap penerapan *knowledge management system* berbasis *android* kepada PT Asia Pacific Fibers yaitu berada pada interval Optimal, nilai dari keseluruhan pernyataan yaitu diterima dengan baik.

Kata Kunci: Knowledge Management, Sharing Knowledge

1.1. Latar Belakang

Peran teknologi informasi sebagai bagian dari sistem informasi telah mengalami perubahan secara otomatis. Menurut Harahap (2011) memberikan pengertian bahwa "Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi". Indonesia ini sendiri memang menjadi salah satu target utama para produsen produk elektronik termasuk smartphone, karena jumlah populasinya yang tinggi dan sifat konsumennya yang cenderung konsumtif menjadi latar belakang bagi para perusahaan. Menyadari akan kebutuhan maka diperlukan suatu terobosan baru dalam proses pemberian materi pelatihan (*training*) diantaranya pengembangan SDM dan *knowledge sharing* antar pelatih

dengan peserta yang ada pada PT. Asia Pacific Fibers Tbk.

Prinsip saling tukar pengetahuan (*knowledge sharing*) seperti diungkapkan oleh Bechina dan Bommen (2006) adalah mentransfer pengetahuan kepada orang lain, antara seseorang yang satu dengan yang lain dapat saling bertukar pengetahuan yang berasal dari pengalaman mereka. Saling tukar pengetahuan juga didefinisikan sebagai suatu proses pertukaran pengetahuan antara paling sedikit dua orang melalui suatu proses timbal balik. Sarana dan prasarana untuk mendukung *Knowledge Management* akan dipersiapkan. Seperti tersedianya fasilitas forum diskusi, fasilitas *download* Panduan pelatihan, dan fasilitas pendukung lainnya. Dengan fasilitas yang memadai diharapkan penerapan

Knowledge Management pada PT Asia Pacific Fibers Tbk dapat berjalan optimal.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah masih belum adanya pengembangan *knowledge sharing* mengenai penyampaian materi training yang dapat diakses melalui *smartphone Android* pada PT Asia Pacific Fibers Tbk, *knowledge sharing* yang dilakukan masih bersifat manual seperti pelatih langsung menyampaikan materi kepada peserta *training* jika ada materi *training* yang belum di mengerti oleh peserta/karyawan dapat bertanya langsung disaat itu juga. Dengan model penyampaian materi *training* secara manual, sistem penyampaian materi yang masih individual, tidak bisa mengetahui *knowledge* baru yang berkembang baik itu dari pelatih maupun dari peserta lainnya mengenai materi *training*.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana besarnya pengaruh *knowledge management system* terhadap proses kegiatan pelatihan pada PT. Asia Pacific Fibers Tbk.
2. Untuk meningkatkan produktifitas pelatih dan peserta *training* pada penerapan *knowledge management system*.
3. Membuat prototipe aplikasi *Knowledge Management System* berbasis *smartphone android* dengan memanfaatkan *smartphone Android* dan membuat prototipe aplikasi *Knowledge Management System android* yang mudah digunakan dan *fleksible*.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan pada PT. Asia Pacific Fibers Tbk. Penelitian dilakukan dengan *Knowledge Management System* berbasiskan *Android* yang menekankan proses *Knowledge Management* yang sesuai dengan kebutuhan pada PT. Asia Pacific Fibers Tbk. Analisa yang dilakukan dengan mengembangkan infrastruktur aset *knowledge* dan proses *knowledge* yang terjadi sesuai dengan kebutuhan *knowledge* pada perusahaan dalam pelatihan memberikan atau menyampaikan materi *training* kepada peserta/karyawan.

Knowledge Management System yang berbasis *Android*. Implementasi fitur aplikasi *Knowledge Management System* disesuaikan dengan hasil analisa kebutuhan, rancangan, dan fitur aplikasi yang dimiliki oleh perangkat lunak dalam merancang *Knowledge Management System*.

1.5. Hipotesa

Hipotesa dari penelitian ini adalah pengembangan proses pemodelan *knowledge management system* dengan berbasis android diduga dapat mempermudah dalam pengembangan *knowledge management* yang spesifik pada perusahaan.

2.1. Tinjauan Pustaka

Menurut Subagyo dalam Amriani (2014) berbagi pengetahuan merupakan salah satu metode atau salah satu langkah dalam *knowledge management* yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anggota suatu kelompok, organisasi, instansi atau perusahaan untuk berbagi ilmu pengetahuan teknik, pengalaman, ide yang mereka miliki kepada anggota lainnya. Berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) dilakukan dengan diskusi rutin, workshop, magang, dan pertemuan virtual dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. *Sharing* pengetahuan tidak dapat dilakukan tanpa adanya komunikasi lebih dari satu arah.

A. Knowledge Management System

Menurut Debowski (2006), *knowledge* adalah proses menerjemahkan informasi dan pengalaman masa lalu menjadi hubungan bermakna yang dapat dimengerti dan diterapkan oleh setiap individu, dengan perkembangan yang semakin pesat, menjadikan manusia terbatas untuk menerima dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

B. Sistem Operasi berbasis Android

Operating System atau sistem operasi adalah perangkat lunak sistem yang bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen perangkat keras serta operasi-operasi dasar sistem. *Smartphone* memiliki sistem operasi yang *powerfull* untuk mendukung beragam aplikasi dan kebutuhan penggunaanya.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2002:108) “populasi adalah seluruh subyek penelitian”. Sedang menurut Sugiyono (2008:72) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Jumlah populasi yang akan diteliti dalam penulisan ini adalah para karyawan PT Asia Pacific Fibers Tbk dengan jumlah populasi sebanyak 50 karyawan.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang memiliki karakteristik yang relative sama dan dianggap bisa mewakili populasi (Arikunto, 2009). Pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan atau ketidaktekelitian karena pengambilan sampel yang masih dapat ditoleransi atau diinginkan. Dalam penelitian ini tingkat kesalahan yang diambil 2 %.

Populasi sebanyak 50 karyawan dengan asumsi taraf kesalahan sebesar 0,05, maka jumlah sampel (n) adalah :

$$n = \frac{50}{1+50(0,05)^2}$$

$$n = 44$$

Jumlah sampel yang akan diambil dalam melakukan penelitian di PT. Asia Pacific Fibers Tbk adalah 44 orang.

D. Model Prototipe

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:31) Model prototipe (protoyping model) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program protipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user.

2.2. Tinjauan Studi

Penulis melakukan tinjauan studi untuk mencari beberapa penelitian sebelumnya untuk membandingkan *Knowledge Management Sharing*. Hasilnya penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan beberapa metode untuk menjalankan *Knowledge Management System*. Di Sub Bab ini, penulis akan memaparkan hasil tinjauan studi dari beberapa peneliti sebelumnya. Hasil dari tinjauan studi penulis dalam *Knowledge Management Sharing* sebagai berikut:

1. “Perancangan *Mobile Learning* Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android”

Penelitian ini dilakukan oleh Tri Listyorini dan Anteng Widodo (2013). Penelitian ini ditujukan untuk menerapkan *mobile learning* berbasis android pada mata kuliah sistem operasi dan merancang *mobile learning* berbasis android pada *smart phone*, dimana desain pengembangan yang dipilih adalah menggunakan Model Dick dan Carey (1990) (dikutip dari Santyasa, 2009). Karena luaran utama yang akan dihasilkan dalam penelitian berupa sebuah perangkat lunak, maka dalam proses pengembangan media akan dilengkapi dengan metode khusus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan Waterfall-based Model.

2. “Penerapan *Knowledge Management System* (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi dan Jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya”

Penelitian ini dilakukan oleh Winda Kurnia Sari dan Ken Ditha Tania (2014). Metode 10-step *knowledge management* roadmap yang disusun oleh Amrit Tiwana. 10-step *knowledge management* roadmap disusun menjadi 4 fase.

3. “Penerapan *Knowledge Management* Pada Perusahaan Reasuransi: Studi Kasus PT Reasuransi Nasional Indonesia”

Penelitian ini dilakukan oleh Yuliazmi (2005). Penelitian ini ditujukan untuk menerapkan *knowledge management* pada perusahaan, dimana metode Focus Group Discussion (FGD). metode Focus Group Discussion (FGD) bertujuan untuk mengetahui kecenderungan yang ada pada

individu mengenai persepsi individu tentang suatu hal.

4. “Penerapan Strategi Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Biologi Siswa Kelas XI IPA 1 SMA NEGERI 1 NGEMPLAK TAHUN PELAJARAN 2011/2012”

Penelitian ini dilakukan oleh Evita Rosilia Dewi, Harlita dan Joko Ariyanto (2011). Penelitian ini ditujukan untuk Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat diharapkan guru dapat menyampaikan materi biologi dengan lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan keaktifan belajar siswa. metode yang digunakan adalah dengan menyebar kuisisioner kepada siswa dan guru.

5. “Analisa Dampak *Knowledge Management* Terhadap Performa Organisasi Studi Kasus Pada PT. Telekomunikasi Indonesia”

Penelitian ini dilakukan oleh Rida Indah Fariani (2013). Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui dan mengukur dampak penggunaan e-Knowledge khususnya pada divisi Business Consumer Analysis. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dapat memberikan masukan kepada manajemen PT Telekomunikasi Indonesia mengenai seberapa besar dampak penggunaan KM terhadap karyawan, proses, produk dan perusahaan. Masukan ini akan berguna untuk memperoleh dukungan manajemen untuk berinvestasi terhadap KM perusahaan di masa depan.

2.3. Tinjauan Objek Penelitian

PT. Asia Pacific Fibers Tbk yang sebelumnya dikenal sebagai Polysindo Eka Perkasa memulai kegiatannya pada tahun 1984 sebagai produsen dan pemasar polyester chips, serat, benang sintesis dan benang filamen dengan mendirikan pabrik benang filamen di Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Dalam tahun-tahun berikutnya, perbaikan terus menerus dilakukan dalam infrastruktur perusahaan untuk meningkatkan produktifitas dan dengan portofolio produk ditingkatkan permintaan untuk produk perusahaan di pasar domestik dan ekspor terus tumbuh terus.

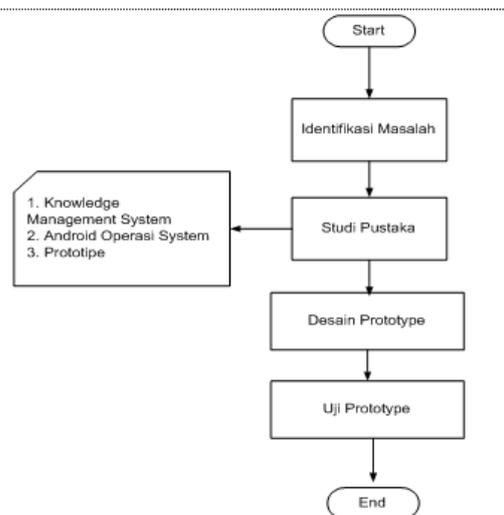
PT Asia Pacific Fibers Tbk akan terus berusaha untuk mencapai keunggulan

dalam semua kegiatan dan mencari percaya diri ke masa depan, siap untuk menghadapi tantangan ke masa depan. Dasar Asia Pacific Fibers 'strategi untuk masa depan akan terus menjadi integrasi vertikal , peningkatan kapasitas dan inovasi produk untuk memenuhi kebutuhan pasar yang beragam.

I. METODOLOGI PENELITIAN

A. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini terlebih dahulu menjabarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 3.1. Kerangka Pemikiran

B. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara:

1. Studi Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi berupa dokumen atau berkas, mengumpulkan data buku, jurnal penelitian serta artikel lainnya yang berhubungan dengan *knowledge management* sehingga membantu penulis dalam penyusunan penelitian.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi objek penelitian tentang seluruh aktifitas yang berhubungan dengan maksud penelitian. Teknik observasi dilakukan di PT. Asia Pacific Fiber Tbkian sehingga didapatkan data yang diinginkan dalam penelitian.

3. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan kuesioner yaitu memberikan beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada responden untuk mengetahui *knowledge sharing* tentang penyampaian materi *training* di PT. Asia Pacific Fiber Tbk. Fungsinya untuk mengetahui seberapa besar kualitas KMS yang telah dibangun dan diuji coba pada PT. Asia Pacific Fiber Tbk.

C. Instrumentasi

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen kuantitatif untuk mengukur seberapa penting kinerja aplikasi kegiatan PRP berbasis *Android* yang dibangun, berbentuk *Checklist* dengan Skala Likert. Beberapa alasan poin tengah (netral) digunakan dalam skala likert (Sanusi, 2011), antara lain:

1. Memasukkan poin netral merupakan satu cara agar responden benar-benar dapat memilih sesuai dengan sikap atau persepsinya ketika memang mereka bersikap netral dengan apa yang mereka rasakan atau pikirkan. Menghilangkan poin netral akan menambah kesalahan karena memaksa responden yang sebenarnya mempunyai penilaian netral untuk memilih yang tidak mencerminkan perasaan atau pikiran mereka.
2. Para responden dapat merasa frustrasi ketika terpaksa harus menentukan pilihan yang sebenarnya tidak cocok dengan perasaan atau pikiran mereka. Hal ini dapat mendorong mereka menjawab asal-asalan, tidak mengembalikan kuesioner, atau memberikan yang sebenarnya tidak benar.
3. Ketika melakukan perhitungan rata-rata untuk item kuesioner, variable atau dimensi, beberapa rata-rata akan selalu mempunyai nilai tengah pada skala. Jadi, sangatlah masuk akal jika mendiskusikan hasil yang mempunyai nilai tengah, tetapi item-item pada kuesioner tidak mempunyai pilihan nilai tengah.

Obyek dalam penelitian adalah PT. Asia Pacific Fibers Tbk Sedangkan Sampel yang diambil sebagai studi kasus adalah para pelatih dan peserta/karyawan.

D. Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak

- 1) *Auditability* : mudah untuk dicek mengenai konfirmasi standar
- 2) *Accuracy* : presisi komputasi & pengontrolan
- 3) *Completeness* : derajat pencapaian implementasi *full* dari fungsi-fungsi yang dibutuhkan
- 4) *Error tolerance* : akibat yang timbul pada saat program menemui kesalahan
- 5) *Execution efficiency* : kinerja waktu eksekusi pada program
- 6) *Operability* : kemudahan pengoperasian program
- 7) *Simplicity* : derajat dimana program dapat dimengerti dengan mudah
- 8) *Training* : derajat dimana per. lunak dapat membantu pengguna yg baru dalam mengaplikasikan *system*

E. Software Quality Assurance (SQA)

Software Quality Assurance atau disebut juga jaminan kualitas *software*, terdiri dari proses audit dan melaporkan fungsi dari manajemen. Tujuannya adalah untuk menyediakan data yang diperlukan kepada manajemen tentang kualitas produk perangkat lunak dan menunjukkan bahwa produk tersebut sudah memenuhi kebutuhan yang ingin dicapai, intinya adalah menjamin kualitas sebuah *software*. SQA merupakan suatu aktifitas yang harus dijalani dalam suatu proses pengembangan *software*.

SQA meliputi beberapa konsep sebagai berikut:

- 1) Pendekatan kualitas manajemen
- 2) Teknologi rekayasa perangkat lunak yang efektif (metode dan *tools* yang digunakan)
- 3) Tinjauan teknis secara formal yang diaplikasikan melalui proses pengembangan *software*
- 4) Strategi uji coba *software* yang *multitier*
- 5) Kontrol terhadap dokumentasi *software* dan perubahannya
- 6) Prosedur untuk memastikan pemenuhan standar pengembangan *software*, jika *software* diaplikasikan
- 7) Mekanisme pengukuran dan laporan

4.1. Desain Sistem

Berdasarkan rekomendasi hasil dari analisis sistem, berikut ini adalah *graphical user interface* (GUI) yang dirancang untuk

prototipe aplikasi *Knowledge Management System* berbasis *android*, yaitu:

1. Tampilan Menu Utama
Pada tampilan menu utama akan tampil semua fasilitas untuk pelatih, peserta/karyawan dan admin sesuai dengan hak aksesnya. Bentuk tampilan menu utama:
2. Tampilan Data Panduan Kerja
Pada tampilan Data Panduan Kerja akan tampil fasilitas untuk melihat panduan kerja yang ada pada perusahaan. Bentuk tampilan menu utama sebagai berikut:



Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama

4.2. Pengujian Validitas KMS Berbasis Android

A. Pengujian Validitas Pra Desain

Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Pengujian Validitas Pra Desain

No	Nilai Sig	Keterangan
1	0.000	Signifikan
2	0.002	Signifikan
3	0.000	Signifikan
4	0.002	Signifikan
5	0.012	Signifikan
6	0.000	Signifikan
7	0.037	Signifikan
8	0.003	Signifikan
9	0.035	Signifikan
10	0.011	Signifikan

Hasil Uji Validitas dari pernyataan variabel Pra Desain pada kuesioner menunjukkan bahwa nilai signifikan (2-tailed) kurang dari 0,05 untuk keseluruhan pernyataan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa semua butir pernyataan adalah valid.

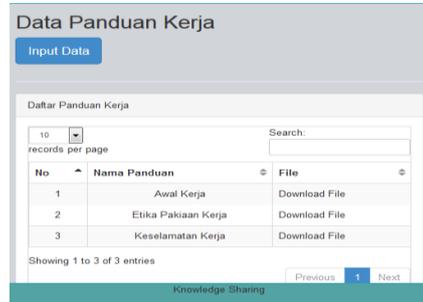
Tabel 4.2. Hasil Uji Reabilitas Pra Desain

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.674	11

Tabel 4.3. Item Cronbach's Pra Desain

Berdasarkan Tabel Cronbach's Coefficient Alpha untuk masing-masing konstruk > 0.60 artinya Cronbach's Coefficient Alpha dapat diterima dan seluruh variabel.



Gambar 4.2. Tampilan Data Panduan Kerja

B. Hasil Pengujian Prototipe Perangkat Lunak

Untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat memiliki standar minimal kualitas, maka salah satu metode untuk pengukuran kualitas perangkat lunak secara kuantitatif adalah metode SQA (*Software Quality Assurance*). Ada 8 (delapan) kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas dari perangkat lunak secara kuantitatif, sebagai berikut:

Tabel 4.7. Metric Of Software Quality Assurance (SQA) Kuantitatif

No	Metrik	Deskripsi	Bobot
1	<i>Auditability</i>	prototipe KMS ini telah memenuhi standard kebutuhan sistem	0.125
2	<i>Accuracy</i>	prototipe KMS ini memenuhi keakuratan dalam penggunaannya.	0.125
3	<i>Completeness</i>	menu pada prototipe KMS ini telah lengkap semua sesuai dengan kebutuhan sistem	0.125
4	<i>Error Tolerance</i>	Toleransi terhadap kesalahan yang dilakukan oleh user	0.125
5	<i>Execution Efficiency</i>	kinerja eksekusi dari prototipe KMS berbasis <i>smartphone</i> android ini sudah baik	0.125
6	<i>Operability</i>	prototipe KMS berbasis <i>smartphone</i> android ini mudah untuk dioperasikan	0.125
7	<i>Simplicity</i>	prototipe KMS ini penggunaannya mudah untuk dipahami	0.125
8	<i>Training</i>	prototipe KMS ini mudah untuk dipelajari	0.125

Berikut adalah pengukuran kualitas perangkat lunak secara Kualitatif dengan menggunakan metode penilaian skala likert, di bawah ini adalah tabel kriteria skala penilaian:

Tabel 4.8. Kriteria Skala Penilaian Kualitas Perangkat Lunak

Skala	Keterangan	Bobot	Nilai Jawaban
SO	Sangat Optimal	5	81-100
O	Optimal	4	61-80
CO	Cukup Optimal	3	41-60
TO	Tidak Optimal	2	21-40
STO	Sangat tidak Optimal	1	0-20

Tabel 4.9. Hasil Perhitungan Skala Penilaian Masing-masing Metrik

Metriks	Skala Penilaian		Jumlah Jawaban			
	Sangat Optimal	Optimal	Cukup Optimal	Tidak Optimal	Sangat Tidak Optimal	
<i>Auditability</i>	5	10	0	0	0	15
<i>Accuracy</i>	2	13	0	0	0	15
<i>Completeness</i>	6	9	0	0	0	15
<i>Error Tolerance</i>	4	11	0	0	0	15
<i>Execution Efficiency</i>	5	10	0	0	0	15
<i>Operability</i>	9	6	0	0	0	15
<i>Simplicity</i>	7	8	0	0	0	15
<i>Training</i>	3	12	0	0	0	15

Berdasarkan deskripsi data dan hasil pengolahan data diatas penulis melakukan analisa deskriptif kualitatif. Dari delapan (8) metrik yang digunakan untuk mengukur optimalisasi prototipe KMS untuk meningkatkan training berbasis *Android* dapat dinyatakan bahwa metrik *Operability* yang paling optimal karena aplikasi tersebut memiliki *user interface* yang sederhana sehingga mudah dioperasikan dan digunakan oleh user. Sedangkan metrik yang dianggap paling tidak optimal adalah metrik *Accuracy* dan *Traning* dikarenakan belum adanya *help* yang dapat membantu user dalam mempelajari fasilitas-fasilitas menu yang ada di aplikasi prototipe KMS untuk meningkatkan dalam penggunaannya.

1.1. Implikasi

Implikasi penelitian merupakan suatu penjelasan tentang tindak lanjut penelitian yang terkait dengan aspek manajerial, aspek sistem, maupun aspek penelitian lanjutan. Implikasi penelitian ini bagi:

1. Aspek Sistem
Perkembangan pengguna smartphone android yang semakin banyaknya aplikasi yang tersedia di *Android Market* atau *Google Plays*, diharapkan aplikasi ini *user friendly* terhadap penggunanya.
2. Aspek Manajerial

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kebutuhan akan aplikasi berbasis *android* di PT. Asia Pasific Fibers Tbk diharapkan aplikasi ini menjadi sarana dalam knowledge sharing untuk mendukung kegiatan yang ada. Sehingga pelatih dapat menjadi lebih mudah dalam melakukan knowledge sharing.

3. Aspek Penelitian Lanjutan
Sebagai penelitian lanjutan pada aplikasi berbasis android ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fungsi *helping tool*, *contact us*, *site map*, untuk memudahkan pengguna sistem.

II. PENUTUP

Berdasarkan uraian tentang knowledge management system yang sudah diuraikan diatas sebelumnya maka dapat disimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan *knowledge sharing* masih kurang, biasanya hanya melalui training ataupun pada saat mereka bertemu di kantor dalam acara-acara tertentu. Dengan adanya fasilitas forum dalam aplikasi berbasis smartphone android ini diharapkan dapat memfasilitasi mereka untuk melakukan *knowledge sharing* kapanpun dan dimanapun tanpa terkendala oleh waktu dan tempat.
2. Sharing knowledge mengenai yang dikelola dan didukung dengan memanfaatkan sebuah sistem *knowledge management* berbasis *Android* yang dapat diakses melalui sarana intranet maupun internet sehingga dapat meningkatkan partisipasi pengguna untuk saling berkomunikasi tentang materi secara online. Dengan adanya sebuah sistem KM secara *online* dapat mendukung terjadinya berbagi pengetahuan sehingga berbagi pengetahuan yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, terdokumentasi serta bisa melakukan sharing pengetahuan dari manapun dan kapanpun tanpa dibatasi waktu dan tempat.

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan, penulis memberikan saran yang nantinya bermamfaat untuk alternatif pemikiran dan pengembangan kedepannya yaitu:

1. Perlu diadakannya *survey* selanjutnya dan pengujian sistem secara berkala untuk mengetahui pengaruh *Knowledge Management Sharing* yang dibuat dalam *sharing knowledge* mengenai bahan training yang ada pada PT. Asia Pacific Fibers Tbk
2. Dalam penerapan *Knowledge Management Sharing* ini, perlu diadakan pelatihan secara berkala agar penggunaan dan pemanfaatan *Knowledge Management Sharing* dapat meningkatkan pemahaman peserta/karyawan tentang *sharing knowledge* mengenai bahan *training*.

III. REFERENSI

- [1] Amriani, Tenry Nur. (2014). *Knowledge Management (KM)* dalam Organisasi Publik. Widyaiswara Muda Balai Diklat Keuangan Makassar. <http://www.bppk.depkeu.go.id/berita-makassar/19407-knowledge-management-km-dalam-organisasi-publik>
- [2] Bommen, Thommy dan Bechina, Amtzen. (2006). *Knowledge Sharing Practices: Analisis of a Global Scandinavian Consulting Company*. ISSN 1479-4411
- [3] Davidson, Carl and Philip Voss (2003). *Knowledge Management: An Introduction to creating competitive advantage from intellectual capital*. New Delhi: Vision Books.
- [4] Debowski, Shelda (2006). *Knowledge Management*. Melbourne and Sydney: John Wiley and Son Australia, Ltd.
- [5] Dewi, Evita Rosilia, Harlita dan Joko Ariyanto. (2011). "Penerapan Strategi Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Biologi Siswa Kelas XI IPA 1 SMA NEGERI 1 NGEMPLAK TAHUN PELAJARAN 2011/2012. Vol 3: 79-90.
- [6] Fariani, Rida Indah. (2013). Analisa Dampak *Knowledge Management* Terhadap Performa Organisasi Studi Kasus Pada PT. Telekomunikasi Indonesia. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia.
- [7] Harahap, Nazruddin Safaat. (2011). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika Bandung: Bandung.
- [8] Kikoski, C dan Kikoski, JF. (2004). *The enquiring organization: tacit knowledge, conversation, and knowledge creation: skill for 21th century organizations*. Westport, CT: Praeger.
- [9] Listyorini, Tri, Anteng Widodo. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. Vol 3:25-30.
- [10] Nonaka, Ikujiro and Takeuchi H. (1995). *The Knowledge Creating Company: How Japanesse Companies Create the Dynamics In Innovatio*. Oxford University Press.
- [11] Rosa, A.S dan M. Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- [12] Sangadji, Mamang dan Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian – Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- [13] Sanusi, Anwar. (2011). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- [14] Sari, Winda Kurnia, Ken Ditha Tania. (2014). Penerapan *Knowledge Management System (KMS)* Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi dan Jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Vol 6: 681-688.
- [15] Setiarso, Bambang. (2009). Strategi Pengelolaan *Knowledge* untuk Meningkatkan Daya Saing UKM. *Proceeding Seminar Ilmiah Nasional PESAT 2005*. Jakarta, Universitas Guna Darma, Vol 1 Agustus 2005, 9 Hal.
- [16] Subiyantoro, Eko. (2013). *Arsitektur Sistem Operasi Android*. Diambil dari: <http://www.vedcmalang.com/pppptkboe/mlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/825-arsitektur-sistem-operasi-android> (23 Nopember 2015).
- [17] Sugiyono. (2009). *Staristika Untuk Penelitian*. Bandung: alfa Beta.
- [18] Yuliazmi. (2005). Penerapan *Knowledge Management* Pada Perusahaan Reasuransi: Studi Kasus PT Reasuransi Nasional Indonesia. Jakarta: Universitas Budi Luhur