

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI KNOWLEDGE MANAGEMENT UNTUK Mendukung PROSES KNOWLEDGE SHARING PADA PT. PRIMA CIPTA MANDIRI SEJATI

Doni Andriansyah

Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta

Jl. Damai No. 8, Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta Selatan.

doni.dad@bsi.ac.id

ABSTRACT

As a company that is engaged in the event organizer (EO) PCM necessarily have employees with a diversity of knowledge that can be used as a valuable asset to the company. With so many events that have been conducted, it should be able to carry out PCM event better than the previous event. However, the lack of documentation of knowledge of the results of the implementation of the event resulted in the same error in the implementation of the next event. This is because there is no proper management of knowledge that has been owned by the company that it can not be used as a reference study for the implementation of the next event. The purpose of this study is to provide a means of documentation and implementation of event knowledge storage well that employees and companies that can be easily accessed and distributed to all employees. This type of research is descriptive. Data was collected through surveys, interviews, and documentation. System design method used is the 10-Step of KM Road Map. The results of this study is a prototype application knowledge management system (KMS) in which there are features that are needed in the process of knowledge sharing in PCM.

Keyword: *event management, knowledge management system, knowledge sharing, prototype. the 10-step of km road map.*

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya persaingan bisnis di Indonesia, pengelolaan pengetahuan (*knowledge management*) menjadi salah satu cara yang ampuh untuk digunakan dalam mencapai keunggulan kompetitif suatu organisasi.

Knowledge menjadi salah satu kebutuhan primer suatu perusahaan untuk meningkatkan efektivitas proses bisnisnya. Namun perlu disadari, bahwa implementasi dan sosialisasi pentingnya berbagi pengetahuan bukanlah suatu proses yang mudah. Kebanyakan karyawan diperusahaan sibuk dengan pekerjaannya masing-masing dan menjadi tidak peduli untuk mendokumentasikan ataupun berbagi pengetahuan dari apa yang mereka dapatkan pada saat menjalankan tanggung jawabnya, sehingga jika suatu saat karyawan lain menghadapi kasus serupa, ia tidak mempunyai referensi mengenai solusi apa yang pernah diterapkan dulu dan akibatnya harus melakukan analisis dari awal kembali.

Menyadari persaingan yang semakin berat, maka diperlukan perubahan paradigma

dari yang semula mengandalkan pada *resource based* menjadi *knowledge based* yang bertumpu pada analisis bidang ilmu pengetahuan tertentu, misalnya kemas informasi, *metadatabase*, data *mining*, data *warehouse* dan sebagainya, disertai dengan kemampuan SDM.

Upaya lain yang perlu dilakukan kedepan adalah pengembangan SDM dan *knowledge sharing* (berbagi pengetahuan) dikalangan karyawan menjadi sangat penting guna meningkatkan kemampuan manusia untuk menghasilkan inovasi (Setiarso, 2007).

Sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang *event organizer*, PT Prima Cipta Mandiri Sejati tentunya memiliki keanekaragaman pengetahuan yang dapat mendukung pelaksanaan sebuah *event* dan menjadi aset yang berharga bagi perusahaan dalam upaya meningkatkan keunggulan dan kualitas produk/jasa yang dihasilkan.

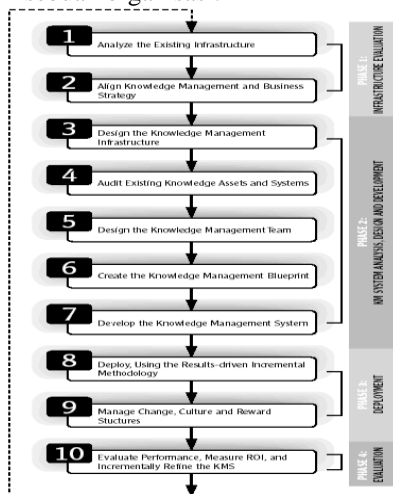
PT. Prima Cipta Mandiri Sejati menyadari bahwa pengetahuan adalah sebuah faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan dan eksistensi perusahaan dimata pelanggan dan masyarakat umum. *Knowledge*

dianggap sebagai salah satu *resource* atau aset bagi orang yang memegang peranan penting. *Knowledge* yang sudah ada jika tidak dipergunakan dan dikelola dengan baik maka akan menjadi sia-sia bahkan hilang. *Knowledge* yang baik adalah *knowledge* yang dapat digunakan terus-menerus dan dapat dikembangkan, diperbaharui, dan terpelihara dengan rapih. Aktifitas yang secara terus-menerus dalam menggunakan *knowledge* dapat menambah kemampuan kolektif bagi individu, kelompok, dan akhirnya tercipta budaya berbagi pengetahuan dalam perusahaan.

Sehubungan dengan hal tersebut, PT Prima Cipta Mandiri Sejati berupaya meningkatkan kinerja para pegawainya melalui pengelolaan pengetahuan (*Knowledge Management*) dengan membangun sebuah sistem aplikasi yang dapat merealisasikan konsep manajemen pengetahuan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran karyawan dan inovasi perusahaan. Aplikasi *knowledge management system* yang dirancang berguna untuk mengelola dan menyebarkan pengetahuan agar dapat digunakan kembali oleh karyawan lain sehingga dapat meningkatkan pengetahuan masing-masing individu dalam perusahaan.

Knowledge management system yang dirancang akan memberikan kemudahan setiap penggunaanya dalam mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menggunakan kembali, serta mendistribusikan *knowledge* yang ada didalam sebuah organisasi.

Metode perancangan sistem yang digunakan adalah *The Four Phases of The 10-Step KM Road Map* yang merupakan langkah strategik Tiwana dalam menerapkan KM di dalam sebuah organisasi.



Sumber: Tiwana (1999).

Gambar I. *The 10-Step of KM Road Map*.

Ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi adanya *knowledge sharing* pada PCM untuk mendukung penerapan *knowledge management system* (KMS) guna meningkatkan aset pengetahuan perusahaan dibidang *event organizer*; (2) merancang sebuah prototipe aplikasi berbasis web yang mencakup *sharing knowledge*, *distribution knowledge*, dan pendokumentasian *knowledge* didalam perusahaan; (3) ilmu-ilmu pengetahuan yang ada dalam sistem manajemen pengetahuan ini hanya berfokus pada ilmu-ilmu yang berkaitan dengan pelaksanaan event, diantaranya adalah mencatat hasil pelaksanaan persiapan menghadapi event dan mencatat hasil evaluasi pasca pelaksanaan event sehingga dapat digunakan kembali sebagai referensi pada sevent berikutnya; (4) perancangan aplikasi tidak membahas masalah keamanan dan perlindungan sistem terhadap komputer serta jaringan secara detail.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: (1) menyediakan media dokumentasi pelaksanaan event yang terstruktur agar dapat dengan mudah diakses; (2) menyimpan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki karyawan kedalam aplikasi KM, agar pengetahuan tersebut tidak hilang ketika ia memutuskan untuk keluar dari perusahaan; (3) mendukung proses berbagi pengetahuan didalam perusahaan.

II. KAJIAN LITERATUR

Nonaka (Harvard Business Review, 2007:162) mengatakan bahwa “salah satu sumber keunggulan kompetitif yang dapat bertahan lama adalah pengetahuan. Ketika pangsa pasar mulai bergeser, teknologi berkembang, kompetitor semakin banyak, dan produk menjadi using, perusahaan yang sukses adalah mereka yang secara konsisten membuat pengetahuan baru, menyebarkannya secara luas ke seluruh organisasi, dan cepat mewujudkannya dalam teknologi baru dan produk”.

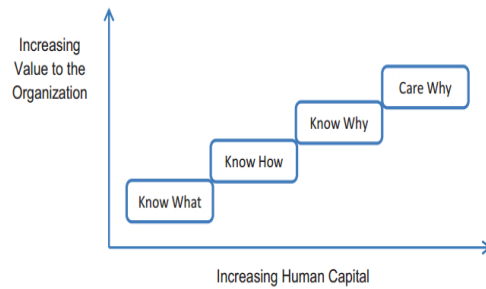
Menurut Davenport dalam (Rahman, 2010), manajemen pengetahuan adalah proses menterjemahkan pelajaran yang dipelajari, yang ada dalam diri/pikiran seseorang menjadi informasi yang dapat digunakan setiap orang.

Menurut (Tiwana, 1999) ada tiga langkah dasar yang terlihat dalam proses belajar dan pengetahuan. Ketiga langkah tersebut yaitu:

1. **Knowledge Acquisition**

Knowledge acquisition/akuisisi pengetahuan adalah proses pengembangan dan penciptaan wawasan, keterampilan, dan hubungan. Menurut Quin dalam (Tiwana, 1999) sebuah pengetahuan perusahaan, dalam urutan kepentingan, dapat dilihat dalam empat tingkatan, yaitu:

- a. **Care-why** (*self-motivated-creativity*)
Care-why merepresentasikan kreatifitas motivasi diri/*self motivated creativity* yang ditunjukkan dalam sebuah perusahaan. Hal ini dapat terjadi hanya pada tingkatan dimana tidak didukung oleh system manajemen pengetahuan. *Care-why* menjelaskan mengapa motivasi yang tinggi, kreatifitas, dapat mengungguli perusahaan yang lebih besar dengan banyak uang dan sumber daya manusia.
- b. **Know-why** (*system understanding*)
Merepresentasikan aspek pengetahuan. Ini merupakan pengetahuan mendalam tentang hubungan sebab akibat yang mendasari batasan tanggung jawab pegawai. Pengetahuan ini memungkinkan individu berpindah satu langkah diatas pengetahuan dan menciptakan pengaruh yang luar biasa dengan menggunakan pengetahuan, membawa pada kemampuan menangani interaksi yang tidak diketahui dan situasi yang tidak terlihat.
- c. **Know-how**
Know-how merepresentasikan kemampuan menterjemahkan pengetahuan yang didapat dari buku kedalam dunia nyata.
- d. **Know-what** (*cognitive knowledge*)
Merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui pelatihan, pembelajaran, dan kualifikasi formal. Level ini sangat penting bagi perusahaan namun umumnya masih kurang mencukupi bagi keberhasilan komersial.



Sumber: DAVI dalam Yuliazmi (2005).

Gambar 2. Level operasional dari definisi knowledge.

2. **Knowledge Sharing**

Tahap ini terdiri dari menyebarkan dan menyediakan apa yang sudah diketahui. Kolaborasi pemecahan masalah, percakapan, dan kerja tim menghasilkan proporsi yang signifikan dari aset pengetahuan yang ada di perusahaan.

3. **Knowledge Utilization**

Pemanfaatan pengetahuan datang ketika proses belajar di integrasikan kedalam organisasi. Apapun yang banyak tersedia di perusahaan dapat di generalisasi dan diterapkan, setidaknya sebagian, pada situasi yang baru.

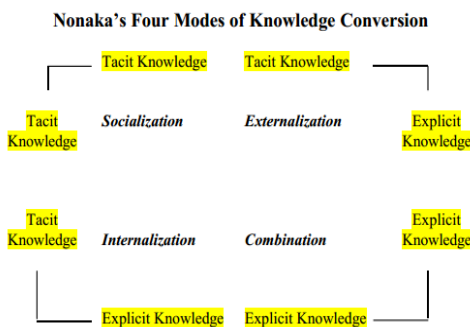
Menurut Bhatt dalam (Setiorini, 2012) bahwa *knowledge management* memiliki elemen yang saling terkait satu sama lain, yaitu *people*, *process*, dan *technology*.

- 1. **People**, merupakan aspek yang utama dalam kontribusinya terhadap KM. Peran dari *people* disini sangat penting untuk memberikan kontribusi sebagai penghasil *knowledge* itu sendiri dan penyebar *knowledge*. Jika aspek ini tidak diperhatikan dengan baik, yang diartikan menggerakkan aspek manusia sebagai pendukung utama, maka KM akan mengalami kegagalan dalam prakteknya. Ini dikarenakan tujuan KM itu sendiri tidak akan berhasil tanpa adanya dukungan dari faktor manusianya.
- 2. **Process**, merupakan salah satu dari bagian KM strategi. Proses merupakan hal yang berhubungan dengan proses pengambilan (*capture*) nilai-nilai pengetahuan kedalam suatu media dan kemudian didistribusikan ke setiap individu lainnya untuk digunakan kembali.
- 3. **Technology**, merupakan aspek ketiga yang menjadi alat dalam mendukung unsur *people* maupun *process* berjalan dengan benar. Aspek teknologi

merupakan sebuah *enabler* terjadi suatu pengelolaan pengetahuan, seperti sebagai alat untuk mengatur pengetahuan yang masuk, menyimpan pengetahuan yang dimasukkan kedalam suatu sistem KM. Jika aspek ini berdiri sendiri maka keberhasilan dari suatu KM tidak akan tercapai, sebab unsur teknologi hanya sebagai suatu alat pendukung terjadi proses transmisi pengetahuan dan pendukung penyebarluasan pengetahuan dari unsur *people*, artinya unsur teknologi tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya kedua unsur lainnya.

SECI Model

Model transfer pengetahuan Nonaka dikenal sebagai proses spiral. Dimulai dengan matrik 2x2, dimana ada pengetahuan bisa dalam bentuk tacit maupun explicit dan tujuan transfer pengetahuan dapat untuk menyampaikan baik *tacit* maupun *explicit knowledge*.



Sumber: Nonaka (2007).

Gambar 3. SECI Model.

1. Sosialisasi, proses transfer pengetahuan tacit dalam satu orang ke pengetahuan tacit pada orang lain.
2. Eksternalisasi, proses pembuatan pengetahuan tacit menjadi explicit.
3. Kombinasi, pengetahuan explicit dapat ditransfer sebagai pengetahuan explicit.
4. Internalisasi, proses pemahaman dan penyerapan pengetahuan explicit kedalam pengetahuan tacit yang dimiliki oleh individu.

Event Organizer

Dalam pengertian sederhana yang disebut sebagai EO (*Event Organizer*) adalah pengelola suatu kegiatan (pengorganisir acara) (Sikumbang, 2013).

Dalam dunia usaha, *event organizer* dimaksudkan lebih mengarah pada profesi, yaitu suatu lembaga baik formal maupun non-formal yang dipercaya untuk melakukan kegiatan. Misal peluncuran suatu produk baru, pesta, seminar, pagelaran musik, dan lain sebagainya, disesuaikan dengan permintaan pengguna jasa atau inisiatif *event organizer* itu sendiri.

Dilihat dari jenis acara yang diadakan, EO dapat dikategorikan menjadi:

- a. *One Stop Service Agency*, EO besar yang mampu menyelenggarakan berbagai jenis acara hingga skala internasional sekalipun.
- b. MICE, kependekan dari *Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*. EO yang khusus bergerak dibidang penyelenggaraan acara berbentuk pertemuan.
- c. *Brand Activation*, adalah EO yang secara spesifik membantu client-nya untuk mempromosikan dalam rangka peningkatan penjualan, peningkatan pengenalan merk dikalangan konsumen, dengan berinteraksi langsung ke target marketnya.
- d. Musik dan hiburan, EO yang memiliki spesialisasi dibidang hiburan terutama musik.
- e. Penyelenggara pernikahan, EO yang mengkhususkan diri membantu klien mengadakan pesta pernikahan.
- f. Penyelenggara ulang tahun/rapat/seminar, EO yang ahli membuat pesta ulang tahun termasuk untuk anak-anak/seminar dan penguasaan materi.

Analisis SWOT

SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) analisis merupakan alat untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan perusahaan serta peluang dan ancaman yang ada (Sudirman, 2011). Faktor kekuatan dan kelemahan merupakan faktor yang disebabkan oleh internal perusahaan, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor yang disebabkan oleh eksternal perusahaan atau lingkungan eksternal. SWOT analisis dapat dijadikan instrument yang ampuh dalam melakukan pemilihan strategi, dan kemampuan tersebut terletak pada kemampuan para pengambil keputusan untuk memaksimalkan peranan faktor kekuatan dan pemanfaatan peluang dan sekaligus berperan sebagai alat untuk meminimalisasi kelemahan yang

terdapat dalam perusahaan dan menekan dampak ancaman yang timbul dari luar.

Perubahan situasi ekonomi sekarang ini memungkinkan bagi suatu organisasi/perusahaan melakukan serangkaian strategi untuk mempertahankan perusahaan agar tetap bisa bertahan. Selain itu pula, persaingan yang semakin ketat membuat perusahaan perlu menentukan strategi apa yang akan diambil agar memenangkan persaingan tersebut.

Alat yang dipakai untuk menyusun faktor-faktor strategi perusahaan adalah matrik SWOT. Matrik ini dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi perusahaan dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya.

Tabel 1. Matrik SWOT.

	Internal	Kekuatan Tentukan faktor kekuatan internal	Kelemahan Tentukan faktor kelemahan internal
Eksternal	Peluang	Strategi SO	Strategi WO
	Tentukan faktor peluang eksternal	Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
	Ancaman	Strategi ST	Strategi WT
	Tentukan faktor ancaman eksternal	Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	Ciptakan strategi yang meminimalkan ancaman

Sumber: Rangkuti dalam (Sudirman, 2011).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu desain penelitian yang disusun dalam rangka memberikan gambaran secara sistematis tentang informasi ilmiah yang berasal dari subjek atau objek penelitian (Sanusi, 2012). Penelitian deskriptif berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian dilakukan.

Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah PT. Prima Cipta Mandiri Sejati yang beralamat di Malibu Square Blok B No. 18 BSD City, Tangerang Selatan, 15322.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa cara, yaitu survei, observasi, dan dokumentasi.

IV. PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan data-data terkait dengan penelitian yang dilakukan, penulis mengidentifikasi kebutuhan sistem dengan melakukan survey, observasi, dan dokumentasi di lokasi objek penelitian. Identifikasi tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 2. Identifikasi kebutuhan Sistem.

Kegiatan	Identifikasi
Survey	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab dengan tim/pegawai terkait untuk mendapatkan data yang diperlukan.
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan aktifitas baik perilaku maupun non-perilaku, seperti mengamati foto-foto kegiatan, kondisi kantor, ketersediaan sarana dan prasarana, mengamati proses pelaksanaan event untuk mengetahui secara sistematis kejadian yang terkait dengan data yang akan dikumpulkan.
Dokumentasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data sekunder berupa dokumentasi pelaksanaan event seperti foto-foto kegiatan, proposal event, riwayat pelaksanaan event, struktur organisasi, latar belakang dan visi misi perusahaan.

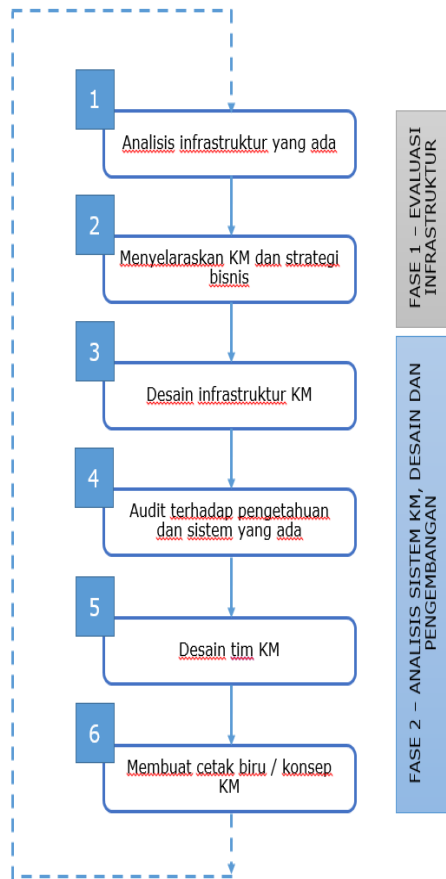
Sumber: Hasil penelitian (2014).

Perancangan Prototipe Sistem

Dalam merancang sistem, penulis menggunakan model (Tiwana, 1999) yang disebut dengan *The Four Phases of The 10-Step KM Road Map*. Terdapat empat tahap dalam model Tiwana, namun dalam penelitian ini penulis menerapkan dua tahap dari empat tahapan yang ada.

Dari 10 tahapan yang ada, penulis hanya menerapkan 6 dari 10 tahapan yaitu: (1) analisis infrastruktur yang ada; (2)

menyelaraskan KM dan strategi bisnis; (3) desain infrastruktur KM; (4) audit terhadap aset pengetahuan dan system yang ada; (5) desain tim KM; (6) membuat cetak biru / konsep KM.



Sumber: Hasil penelitian (2014).
Gambar 4. Implementasi 6 dari 10 tahapan The 10-Step of KM Road Map.

Aktivitas dari penerapan metode *The 10-Step of KM Road Map* diantaranya adalah sebagai berikut:

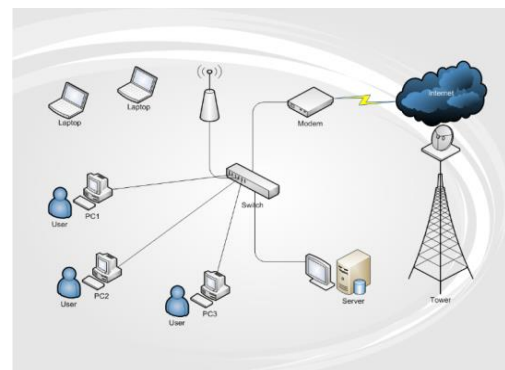
- 1) **Analisis infrastruktur yang ada**, dilakukan dengan melihat kondisi perusahaan dan bertanya tentang penggunaan fasilitas internet dan jaringan LAN.
- 2) **Menyelaraskan KM dan strategi bisnis**, mencari tahu fungsi, visi misi serta tugas yang dapat dijadikan sarana pendukung proses KM.
- 3) **Desain infrastruktur KM**, dilakukan perancangan infrastruktur yang dapat mendukung proses KM.

Tabel 3. Analisis SWOT PCM.

- 4) **Audit aset pengetahuan dan sistem yang ada**, mengumpulkan data sekunder sehingga dapat diaplikasikan pada tingkat *database*.
- 5) **Desain tim KM**, membentuk tim-tim yang ditugaskan untuk mengelola KMS, tim tersebut nantinya akan bertugas baik dalam pengelolaan KMS maupun pengelolaan terhadap pengetahuan yang dimiliki oleh perusahaan dan pegawai.
- 6) **Membuat cetak biru / konsep KM**, data sekunder yang terkumpul kemudian dikelompokkan dan dibuat rancangan KMS secara umum.

A. Fase Analisis Infrastruktur

Tahap ini merupakan proses awal dalam penelitian, tahapan ini meliputi: (1) mengevaluasi infrastruktur yang ada pada PT Prima Cipta Mandiri Sejati; (2) menyelaraskan KM dengan strategi bisnis perusahaan. Dibawah ini merupakan infrastruktur yang dimiliki perusahaan saat ini:



Sumber: Hasil penelitian (2014).
Gambar 5. Infrastruktur PCM Saat Ini.

Untuk dapat menyelaraskan KM dengan strategi bisnis perusahaan maka dilakukanlah analisis terhadap keadaan perusahaan menggunakan analisis SWOT. Hasil analisis SWOT yang telah dilakukan pada PT Prima Cipta Mandiri Sejati dapat digunakan untuk menilai apakah perusahaan sudah siap dalam menerapkan *knowledge sharing* sebagai strategi perusahaan dalam menciptakan berbagai inovasi baru disetiap penyelenggaraan event. Berikut tabel hasil analisis SWOT pada PT Prima Cipta mandiri Sejati:

	Strenght (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
	<ul style="list-style-type: none"> • Team work yang solid serta memiliki integritas dan loyalitas yang tinggi. • Tersedianya fasilitas LAN dan akses internet. • Memiliki website perusahaan sebagai media promosi dan untuk memperluas pangsa pasar. • Penggunaan aplikasi keuangan sebagai media untuk mengatur keluar masuk arus kas. • Tingkat kepercayaan dan kepuasan klien yang tinggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya SDM untuk pengelolaan sistem informasi. • Belum ada framework yang jelas untuk mendukung sistem informasi berbasis web.
<p>Opportunity (Peluang)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pegawai dan top evel management mulai menyadari pentingnya berbagi pengetahuan dan mengembangkan pengetahuan melalui media sosial, network, forum diskusi, dll. • Berubahnya paradigma pegawai dan top level management dari traditional knowledge menjadi digital knowledge. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola pengetahuan dari setiap pegawai/tim, dan hasil pelaksanaan event agar dapat menciptakan pengetahuan baru dan berinovasi dalam setiap penyelenggaraan event. • Memelihara referensi-referensi serta data-data klien dalam sebuah repository khusus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pelatihan terhadap pegawai/tim tentang cara pengelolaan sistem informasi dalam organisasi. • Membuat framework yang jelas untuk mendukung informasi berbasis web.
<p>Threath (Ancaman)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Budaya organisasi yang belum terbiasa dengan perubahan dan penerapan knowledge sharing. • Hacker yang dapat mencuri informasi digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mensosialisasi tentang pentingnya knowledge sharing untuk kemajuan perusahaan. • Menutup ruang gerak hacker dengan mengaktifkan firewall, serta menggunakan antivirus yang up-to-date. • Pada sistem berbasis web, pastikan tidak ada celah untuk hacker melakukan penetrasi kedalam sistem baik dengan SQL Injection ataupun dengan cara lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pengarahan terhadap pegawai/tim mengenai pentingnya berbagi pengetahuan dalam organisasi.

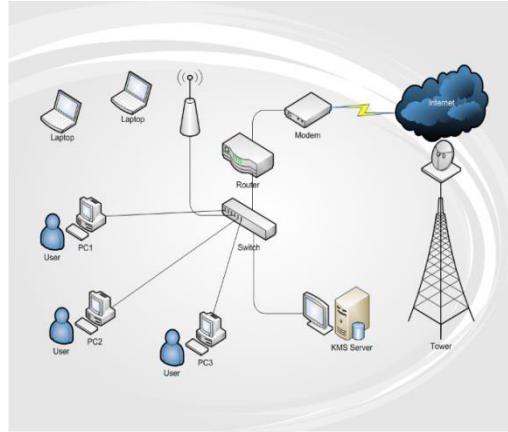
Sumber : Hasil penelitian (2014).

B. Fase Analisis dan Desain KM.

1. Desain Infrastruktur KM

Setelah proses persiapan dan evaluasi infrastruktur yang ada di PCM telah selesai, proses selanjutnya adalah mendesain kembali

infrastruktur yang dibutuhkan oleh pengguna 8 system. Berikut desain infrastruktur yang dibutuhkan oleh 8 system KM:



Sumber: Hasil penelitian (2014).

Gambar 6. Desain Infrastruktur PCM Untuk Kebutuhan KM.

2. Audit Terhadap Aset Pengetahuan dan Sistem

Dalam pelaksanaan penelitian ditemukan adanya proses yang berhubungan dengan KM. sistem informasi manajemen event memegang peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan kecepatan informasi dari setiap pegawai/tim sebagai

output dari setiap dokumentasi event yang dilakukan oleh perusahaan. Perancangan prototipe sistem ini didasarkan pada kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pegawai dilingkungan PCM. Kegiatan tersebut antara lain dalam bentuk teknis dan non-teknis. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat digambarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Analisa Proses Knowledge PCM.

Bidang/sub bidang	Proses	Aktivitas KM
Project manager	Diskusi perisapan event	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan pengetahuan (belajar atau mengidentifikasi). Menggunakan pengetahuan (mengaplikasikan, mentransfer, berbagi).
	Diskusi evaluasi event	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan pengetahuan (belajar atau mengidentifikasi). Menggunakan pengetahuan (mengaplikasikan, mentransfer, berbagi).
	Diskusi inovasi event	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan pengetahuan (belajar, mengidentifikasi). Menggunakan pengetahuan (mengaplikasikan, mentransfer, berbagi).
	Pencatatan hasil diskusi persiapan, evaluasi, dan inovasi event	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan pengetahuan (belajar, mengidentifikasi). Memelihara pengetahuan (mengelola, merepresentasikan).
	Penyampaian hasil diskusi persiapan, evaluasi, dan	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pengetahuan (mengaplikasikan, mentransfer, berbagi).

inovasi event		
Tim kreatif	Pencatatan tema, konsep, dan rundown acara	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pengetahuan (mengaplikasikan, mentransfer, berbagi). Mendapatkan pengetahuan (belajar, mengidentifikasi).
Tim humas	Input data peserta event	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan pengetahuan (belajar, mengidentifikasi). Memelihara pengetahuan (mengelola, merepresentasikan).
	Pencetakan rekapitulasi data peserta event	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan pengetahuan (mengidentifikasi, menganalisa). Menggunakan pengetahuan (mengaplikasikan).
	Menampilkan grafik event	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pengetahuan (mengidentifikasi, menganalisa, merepresentasikan).
	Penerimaan dan pemeriksaan data peserta event	<ul style="list-style-type: none"> Analisis pengetahuan (menilai, memvalidasi). Memelihara pengetahuan (mengelola, merepresentasikan).
	Penyampaian hasil rekapitulasi data peserta event	<ul style="list-style-type: none"> Analisis pengetahuan (menilai, memvalidasi). Menggunakan pengetahuan (mengaplikasikan).

Sumber: Hasil penelitian (2014).

Dari hasil proses *knowledge* diatas, proses-proses tersebut dipetakan kedalam model pengetahuan SECI seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Matriks Pemetaan Model Pengetahuan SECI.

	Tacit Knowledge	Explicit Knowledge
Tacit Knowledge	Sosialisasi <ul style="list-style-type: none"> Diskusi persiapan event Diskusi evaluasi event Diskusi inovasi event 	Eksternalisasi <ul style="list-style-type: none"> Pencatatan tema, konsep, dan rundown acara Pencatatan hasil diskusi persiapan dan evaluasi event Pencatatan ide, gagasan, pemikiran karyawan untuk menghasilkan inovasi Input data peserta event
	Internalisasi <ul style="list-style-type: none"> Penyampaian hasil diskusi persiapan event Penyampaian hasil diskusi evaluasi event Penyampaian hasil inovasi event Penyampaian hasil rekapitulasi data peserta event 	Kombinasi <ul style="list-style-type: none"> Penerimaan dan pemeriksaan data peserta event Pencetakan rekapitulasi data peserta event Menampilkan grafik event
Explicit Knowledge		

Sumber: Hasil penelitian (2014).

Berdasarkan model pengetahuan SECI diatas, maka proses yang dapat didukung oleh KMS adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Aktifitas yang dapat didukung oleh KMS.

Socialization (sharing)	Externalization (capturing)	Combination (explicit-explicit)	Internalization (explicit-tacit)
Diskusi persiapan event (hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh event, termasuk didalamnya menentukan tema dan konsep event)	Pencatatan hasil persiapan event (tema, konsep, rundown acara)	<ul style="list-style-type: none"> Repository data event (tema, konsep, rundown, data peserta) Penerimaan dan pemeriksaan data peserta event Pencetakan rekapitulasi data peserta event 	<ul style="list-style-type: none"> Situs web Laporan rekapitulasi data peserta event
Diskusi evaluasi event (masalah apa saja yang ditemui ketika event dan bagaimana pemecahan masalahnya)	Pencatatan hasil evaluasi event	<ul style="list-style-type: none"> Repository data event 	<ul style="list-style-type: none"> Situs web Laporan pelaksanaan event
Diskusi inovasi event (ide, gagasan, pemikiran karyawan untuk menghasilkan inovasi dalam event)	Pencatatan hasil diskusi ide, gagasan, pemikiran karyawan untuk menghasilkan inovasi dalam event	<ul style="list-style-type: none"> Repository data event 	<ul style="list-style-type: none"> Situs web
	<ul style="list-style-type: none"> Catatan kerja Pengetahuan individu 		<ul style="list-style-type: none"> Situs web
<i>Document management system</i>			
<i>Data management system</i>			
Forum diskusi online			

Sumber: Hasil penelitian (2014).

Hasil analisis aset pengetahuan dan sistem diatas akan diaplikasikan pada tingkat database untuk kemudian digunakan dalam pembuatan cetak biru KMS. Aset

dokumentasi dan penyebaran pengetahuan yang saat ini diterapkan diperusahaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Dokumentasi dan Penyebaran Pengetahuan PCM.

No.	Jenis Dokumen	Penyebaran Pengetahuan			
		Tatap Muka	Foto Copy	Hardcopy	Softcopy
1.	Pengalaman	√			
2.	Foto & Video	√		√	√
3.	Makalah	√	√	√	√

Sumber: Hasil penelitian (2014).

Penentuan tim KM dilkauan melalui proses diskusi dengan sekretaris perusahaan. Hasil yang didapat adalah tiga tim KM yaitu:

3. Desain Tim KM

- a. Tim pengelola user/pegawai, terdiri dari satu orang yang ditunjuk oleh perusahaan.
- b. Tim sumber pengetahuan, terdiri dari para pegawai perusahaan yang berjumlah tujuh orang.
- c. Tim verifikasi pengetahuan, terdiri dari satu orang yang memenuhi syarat untuk memverifikasi pengetahuan, apakah pengetahuan tersebut dapat dimasukkan kedalam sistem atau tidak.

4. Membuat Cetak Biru KMS

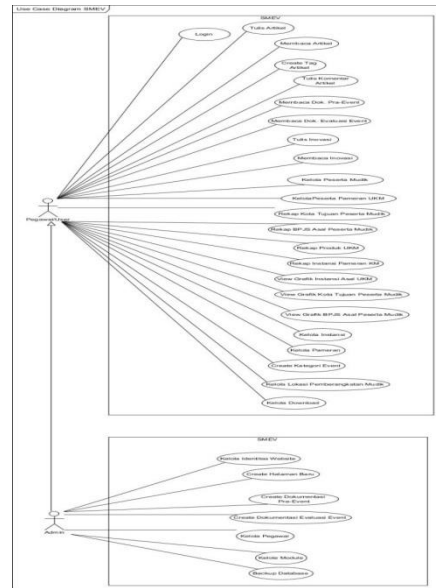
a. Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem
 Pada tahap analisis perancangan *knowledge sharing* sistem informasi manajemen event ini menggunakan pendekatan desain dan analisis berbasis objek dengan menggunakan notasi UML. Actor yang teridentifikasi dalam perancangan *knowledge sharing* sistem informasi manajemen event adalah admin dan pegawai.

1) Admin

Admin didefinisikan sebagai pegawai yang memiliki hak akses pada tingkatan tertinggi. Beberapa tugas admin yang tidak dapat dilakukan oleh pegawai adalah mengelola data pegawai, mengelola data dokumentasi event, mengelola konten website, dan melakukan backup database.

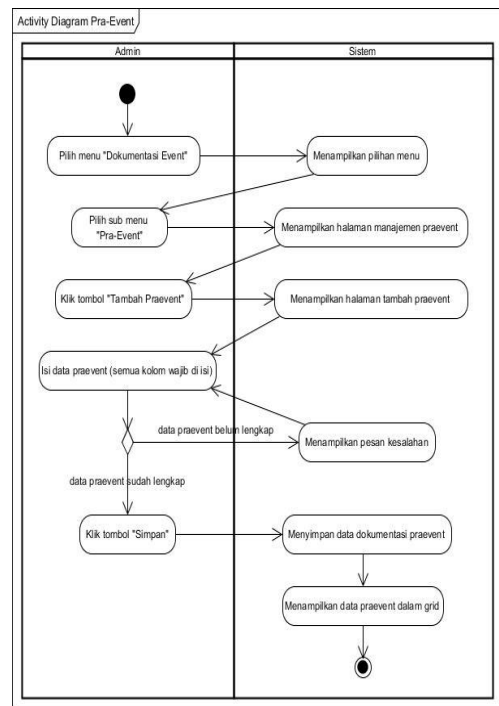
2) Pegawai

Pegawai adalah orang yang menggunakan fasilitas didalam website, tidak diizinkan untuk mengelola data dokumentasi event, tidak dapat melakukan backup database. Tugas pegawai adalah hanya mengakses pengetahuan yang ada didalam website untuk kemudian dianalisa lebih lanjut.



Sumber: Hasil penelitian (2014).
Gambar 7. Use Case Diagram Sistem Informasi Manajemen Event.

2) Activity diagram

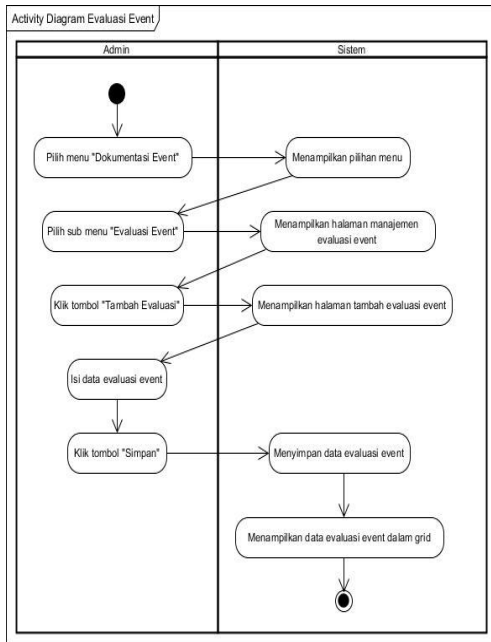


Sumber: Hasil penelitian (2014).
Gambar 8. Diagram Activity Dokumentasi Pra-Event.

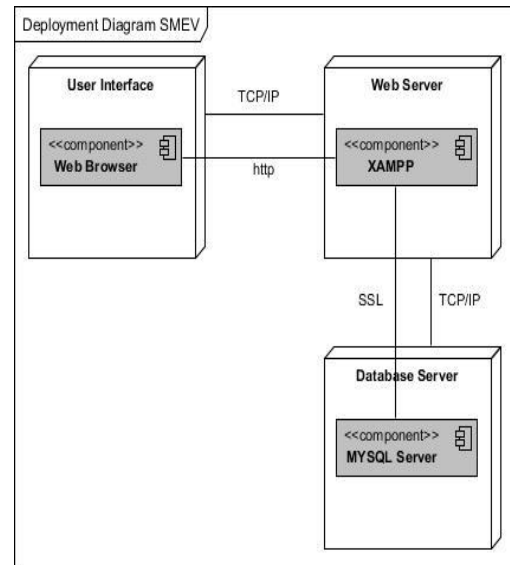
b. Analisa Sistem KM

- 1) Use case diagram

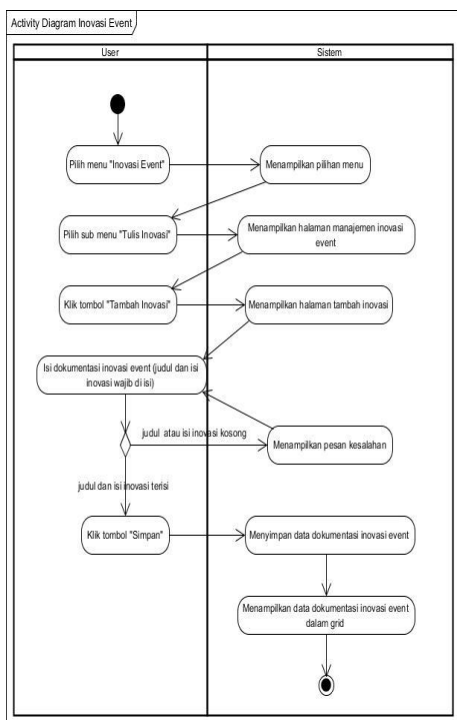
3) Deployment diagram



Sumber: Hasil penelitian (2014).
Gambar 9. Diagram Activity Dokumentasi Evaluasi Event.



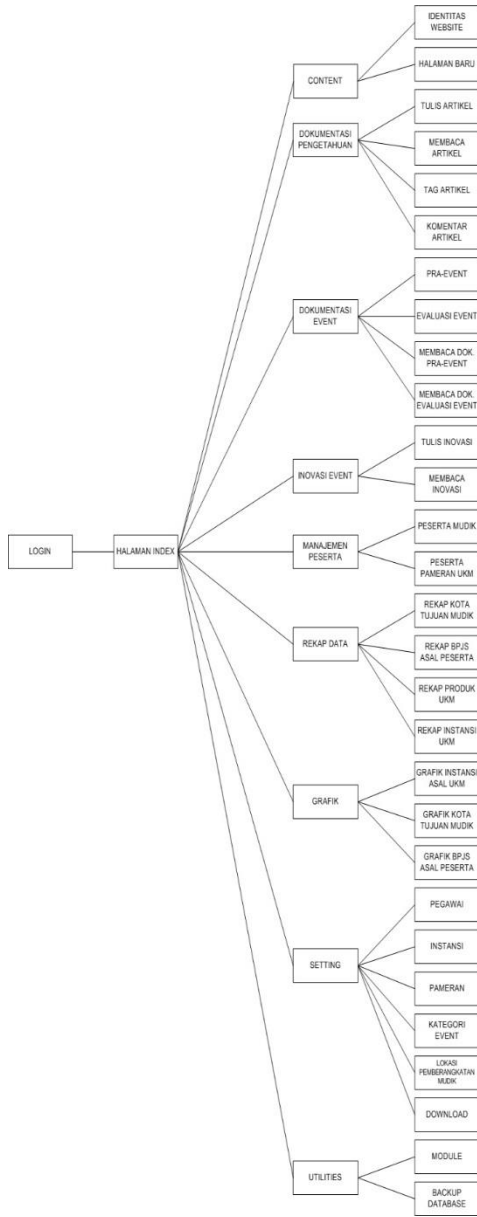
Sumber: Hasil penelitian (2014).
Gambar 11. Deployment Diagram Sistem Informasi Manajemen Event.



Sumber: Hasil penelitian (2014).
Gambar 10. Diagram Activity Dokumentasi Inovasi Event.

c. Desain Sitemap KM

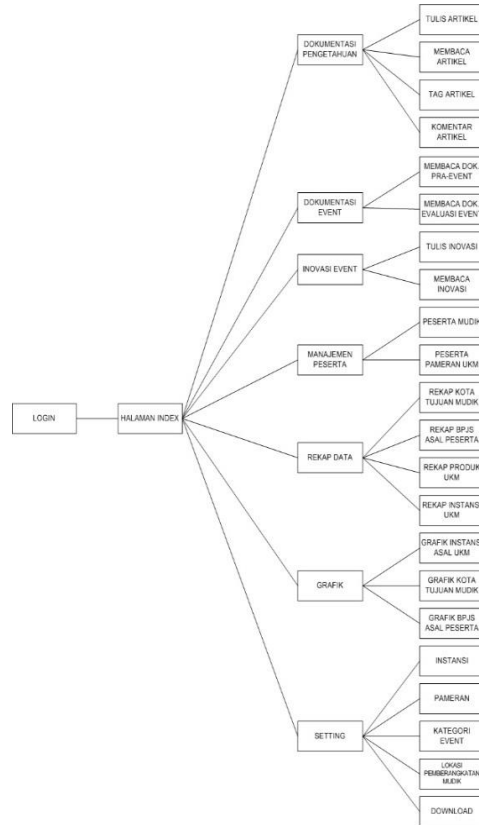
1) Sitemap admin



Sumber: Hasil penelitian (2014).

Gambar 12. Sitemap Admin.

2) Sitemap pegawai



Sumber: Hasil penelitian (2014).

Gambar 13. Sitemap pegawai.

d. Rancangan Antar Muka KM

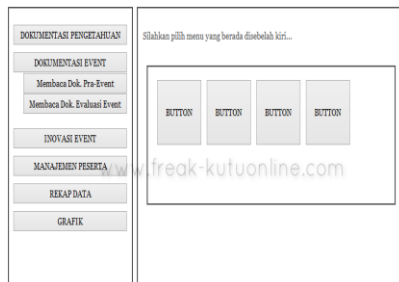
1) Rancangan halaman admin



Sumber: Hasil penelitian (2014).

Gambar 14. Rancangan Halaman Index Admin.

2) Rancangan halaman pegawai



Sumber: Hasil penelitian (2014).

Gambar 15. Rancangan Halaman Index Pegawai.

V. PENUTUP

a. Kesimpulan

- 1) Metode perancangan sistem *The 10-Step of KM Road Map* merupakan metode yang dirasa tepat untuk membangun sebuah aplikasi *knowledge sharing* dalam mendukung proses dokumentasi dan berbagi pengetahuan antar pegawai di PCM.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membangun sistem informasi manajemen event di perusahaan.
- 3) Adanya perubahan infrastruktur yang diperlukan untuk kebutuhan KMS sehingga dapat mendukung proses berbagi pengetahuan dalam lingkungan perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

Davenport, Thomas, H., and Lawrence Prusak. (2000). *Working Knowledge: How Organization Manage What They Know*. Harvard Business School Press.

Dharwiyanti, Sri dan Romi Satria Wahono. (2003). Pengantar *Unified Modelling Language* (UML). http://setia.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/6077/Modul_UML.pdf. (Diakses tanggal 11 Mei 2011).

Fahri, Muhammad. Analisis dan Perancangan Sistem KM Pada Doctorabbit. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2428/1/MUHAMMAD%20FAHRI-FST.pdf>. (Di Akses tanggal 27 Agustus 2014).

Jennex, Murray, E. (2007). *Knowledge Management in Modern Organizations*. Idea Group Publishing. Hershey.

Nonaka, Ikujiro. (1997). *Organizational Knowledge Creation*. <http://www.knowledge-nurture.com/downloads/NONAKA.pdf>. (Di akses tanggal 23 Agustus 2014).

Nonaka, Ikujiro. (2007). *The Knowledge-Creation Company*. Harvard Business Review.

Rahman, Saiful. (2010). *Management Knowledge*. <http://saifulrahman.lecture.ub.ac.id/files/2010/05/Management-Knowledge.pdf>. (Di akses tanggal 12 Maret 2014).

Sanus, Anwar. (2012). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta. Salemba Empat.

Setiarso, Bambang. *Manajemen Pengetahuan (Knowledge Management) dan Proses Penciptaan Pengetahuan*. Ilmukomputer.com.

Setiarso, Bambang. (2007). *Penerapan Knowledge Management Pada Organisasi: Studi Kasus di Salah Satu Unit Organisasi LIPI*. Ilmukomputer.com.

Setiorini. (2012). *Faktor-Faktor Knowledge Management Yang Berpengaruh Terhadap Kinerja Tenaga Pendidikan Universitas Hasanudin*. Makassar. Universitas Hasanudin.

Sikumbang, Risnaldi. (2013). *Belajar Mengenal Event Organizer*. <http://www.therisnaldiinstitute.com/2013/01/belajar-mengenal-eo-event-organizer.html>. Di akses tanggal 11 Maret 2014).

Sudirman. (2011). *Analisis SWOT Untuk Menentukan Strategi Pemasaran Pada Harian Fajar di Makassar*. Jurnal Manajemen dan Akuntansi. Vol.12, No.2. <http://jurnalstieikayutangi.ac.id/downlot.php?file=Sudirman.pdf>. (Di akses tanggal 27 Agustus 2014).

Tiwana, Amrit. (1999). *The Knowledge Management Toolkit*. Prentice Hall PTR.

Yuliazmi. (2005). *Penerapan Knowledge Management Pada Perusahaan Reasuransi: Studi Kasus PT Reasuransi Nasional Indonesia*. Jakarta. Universitas Budi Luhur.