

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan adalah elemen esensial yang perlu dimanfaatkan oleh suatu organisasi pada era kemajuan teknologi informasi saat ini. Hal ini dikarenakan dengan adanya pengetahuan yang relevan dan dapat dimanfaatkan oleh organisasi tersebut, maka kinerja Sumber Daya Manusia (SDM) akan meningkat dan lebih efektif dalam memenuhi capaian organisasi (Ferdian, 2020). Maka dari itu, untuk meningkatkan kinerja melalui manajemen pengetahuan, organisasi dapat menerapkan dan memanfaatkan sistem atau rangkaian kegiatan yang mendukung pengelolaan dan penyebaran pengetahuan terkait untuk meningkatkan kompetensi sumber daya manusia dan menguatkan keunggulan kompetitif (Hendrawan, 2019). Salah satu langkah yang dapat diadopsi oleh suatu organisasi adalah menerapkan konsep manajemen pengetahuan yang dapat mendukung pengelolaan dan distribusi pengetahuan di dalam organisasi tersebut.

Knowledge Management (KM) adalah suatu koordinasi sistematis untuk memberikan nilai tambah bagi suatu organisasi melalui penciptaan, penyebaran, dan penerapan ilmu pengetahuan. KM menjadi salah satu aset vital dalam organisasi agar dapat membuat keputusan dengan cepat dan mendapatkan hasil yang akurat, mencegah kesalahan yang sama terulang kembali, dan mendapatkan keunggulan kompetitif (Lewaherilla, 2021). Hal ini perlu diterapkan karena kualitas dan kinerja organisasi tersebut bergantung pada pengumpulan, pertukaran, serta analisis data dan informasi yang dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh anggota organisasi tersebut. KM dapat diaplikasikan oleh suatu organisasi melalui sistem berbasis perangkat lunak yaitu *Knowledge Management Systems* (Siti, 2023).

Knowledge Management System (KMS) adalah salah satu sistem informasi diperuntukkan untuk menyimpan, mencari, mengelola, menyebarkan dan memanfaatkan informasi atau pengetahuan yang diperlukan oleh organisasi untuk tujuan strategis dalam bidangnya masing-masing. (Sidhatama, B, 2020). KMS dapat membantu organisasi dalam mewujudkan pemahaman ilmu pengetahuan secara merata di dalam suatu organisasi. Manfaat tersebut akan memberikan dampak

positif terhadap daya saing, efisiensi, kompetensi, kemampuan beradaptasi, dan produktivitas yang akan menjadi salah satu faktor kesuksesan organisasi tersebut dalam meraih capaian yang diinginkan (Pelamonia, 2020). Oleh karena itu, KMS dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh salah satu organisasi kemahasiswaan di Institusi Pendidikan XYZ yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).

UKM merupakan bagian dari Organisasi Mahasiswa (ORMAWA) yang berfungsi sebagai tempat atau wadah bagi mahasiswa/i aktif untuk menyalurkan dan mengembangkan minat dan bakat mereka. UKM wajib mengikuti seluruh peraturan yang telah ditetapkan oleh lembaga universitas atau pihak eksternal terkait dalam pelaksanaan program kerja. Terdapat beberapa UKM di Institusi Pendidikan XYZ, antara lain Unit Kebudayaan Jepang, Futsal, Basket, Bulu Tangkis, Taekwondo, *Modern Dance*, Tari Tradisional, dan lain – lain.

Pada saat ini, Pengurus UKM menggunakan berbagai macam sistem media penyimpanan dan penyebaran dokumentasi pengetahuan seperti layanan *cloud* (Google, One Drive, dan lain-lain), media sosial (Whatsapp, Telegram, Line, dan lain-lain) atau *local storage* untuk menyimpan notulensi rapat, materi pembelajaran, detail informasi program kerja, dan SOP (*Standard Operational Procedure*). Selain itu, pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman atau dimiliki oleh beberapa individu saja (*tacit*) hanya disampaikan dengan ucapan lisan, diskusi grup, atau praktik demonstrasi yang diberikan oleh pelatih atau pengurus/anggota UKM tanpa adanya dokumentasi yang dapat digunakan untuk dipelajari kembali.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh pengurus dan anggota UKM dalam proses menyimpan dan menyebarkan pengetahuan yang telah disebutkan sebelumnya. Proses mencari pengetahuan yang diperlukan membutuhkan waktu yang lama karena tidak terdapat media penyimpanan yang terintegrasi yang dapat membantu dalam mempercepat pencarian dan penyebaran pengetahuan yang dibutuhkan oleh pengurus dan anggota UKM. Hal ini dapat menyebabkan terhambatnya rangkaian program kerja atau acara yang akan diselenggarakan oleh pihak UKM. Terdapat juga permasalahan yang terjadi ketika pergantian periode kepemimpinan yaitu pengetahuan yang bersifat dimiliki oleh suatu individu (*Tacit*

Knowledge) yang hilang bersama dengan regenerasi pengurus UKM (*Knowledge Walkout*). Pengurus atau anggota yang tidak hadir pada saat diskusi grup atau pertemuan UKM akan ketinggalan informasi/pengetahuan penting yang perlu diketahui oleh masing-masing individu. Akibatnya, kesalahan yang sama dapat terulang kembali karena tidak dapat dokumentasi pengetahuan *tacit* yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang sudah pernah terjadi sebelumnya. Selain itu, permasalahan tersebut juga menyebabkan UKM tidak dapat membuat analisis dari pengetahuan/informasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kinerja, akurasi dalam mengambil keputusan, dan daya saing terhadap UKM dari universitas lain. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disusun dan dijelaskan, penulis merancang dan mengembangkan sistem informasi berupa Knowledge Management Systems (KMS) dengan tujuan untuk memberikan solusi pada permasalahan yang dihadapi oleh UKM dengan judul **“Rancang Bangun Knowledge Management System berbasis Web pada UKM di Institusi Pendidikan XYZ”**.

1.2 Rumusan/Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan informasi latar belakang permasalahan, di bawah ini adalah beberapa identifikasi masalah yang meliputi:

- Tidak terdapat media penyimpanan dan pertukaran pengetahuan dalam ruang lingkup UKM yang terintegrasi dan dapat diakses cepat dan mudah. Oleh sebab itu, proses pencarian pengetahuan yang diperlukan untuk melaksanakan program kerja atau menyelesaikan suatu masalah tertentu membutuhkan waktu yang lama.
- Terjadinya *knowledge walkout* karena pengetahuan yang bersifat individual (*tacit knowledge*) tidak didokumentasikan. Oleh sebab itu, ada kemungkinan besar untuk terulangnya kesalahan yang sama dan tidak dapat membuat analisis dari pengetahuan/informasi untuk mendapatkan keunggulan kompetitif.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, maka dibuat rumusan masalah, yakni “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi

Knowledge Management Systems berbasis web untuk UKM di Institusi Pendidikan XYZ?”.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses bisnis UKM di Institusi Pendidikan XYZ.
2. Menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh UKM di Institusi Pendidikan XYZ.
3. Merancang sistem yang mendukung proses – proses manajemen pengetahuan yang terdapat dalam ruang lingkup UKM.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan rumusan masalah, tujuan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Knowledge Management Berbasis Web Pada UKM di Institusi Pendidikan XYZ” adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan aplikasi *knowledge management system* berbasis web yang dapat memenuhi kebutuhan pengurus dan anggota UKM.
2. Memudahkan dan mempercepat pertukaran informasi dan pengetahuan antara anggota dan pengurus UKM.
3. Menyediakan media penyimpanan informasi dan pengetahuan yang dimiliki oleh UKM agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan yang sama dan dapat meningkatkan kompetensi SDM UKM.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diterima oleh untuk beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian implementasi *Knowledge Management System* berbasis web ini antara lain:

Bagi Pihak Peneliti:

Menyalurkan dan menerapkan pengetahuan yang didapatkan pada masa perkuliahan untuk menghasilkan produk sistem informasi yang bermanfaat bagi organisasi yang telah ditentukan.

Bagi Pihak Anggota dan Pengurus Unit Kegiatan Mahasiswa:

1. Menyediakan wadah bagi anggota dan pengurus Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) untuk menyimpan, mengelola, dan menyebarkan informasi/pengetahuan yang dibutuhkan oleh organisasi tersebut dengan cepat dan mudah.
2. Menghasilkan sistem yang dapat mencegah hilangnya pengetahuan yang hilang dikarenakan hanya dimiliki oleh beberapa individu (*Tacit Knowledge*). Hal ini dapat dilakukan melalui dokumentasi pengetahuan dalam bentuk teks, gambar, suara, ataupun video.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat mewujudkan tujuan dan menghindari perluasan ruang lingkup pembahasan, diperlukan beberapa batasan penelitian, antara lain:

1. Pengembangan aplikasi KMS ini hanya menggunakan basis web.
2. Objek penelitian hanya mempunyai ruang lingkup UKM di di Institusi Pendidikan XYZ.
3. Bahasa pemrograman yang dipakai dalam pembangunan aplikasi ini adalah Javascript, PHP, dan menggunakan HTML (*Markup Language*), CSS (*Styling Language*), serta *Database Management Systems* yang digunakan adalah MySQL.
4. Aplikasi ini memiliki fokus pada proses manajemen pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing UKM.
5. Aplikasi ini hanya bisa diakses dengan perangkat yang aktif terhubung dengan jaringan internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian ini terdiri atas 5 bab beserta lampiran-lampiran yang mengikuti aturan yang terdapat pada pedoman penulisan Tugas Akhir (TA). Berikut ini adalah penjelasan dari setiap bagian:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab 1, latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, Batasan masalah, diuraikan untuk menjelaskan topik, permasalahan, serta solusinya yang akan dibahas pada bagian selanjutnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab 2, teori dasar yang diperoleh dari buku, jurnal publikasi, dan sumber – sumber eksternal lainnya dilampirkan untuk digunakan sebagai landasan penelitian ini yang dapat digunakan sebagai pendukung dan acuan penulis yang berkaitan dengan perancangan dan pengembangan aplikasi knowledge management berbasis web.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab 3, terdapat deskripsi atau keterangan dari tempat, lokasi, waktu, dan metode yang dipakai dalam penelitian ini untuk menghimpun data yang dibutuhkan untuk melanjutkan ke tahapan selanjutnya.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Pada Bab 4, terdapat penjelasan tentang proses perancangan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian aplikasi web yang telah dikembangkan, disesuaikan dengan data persyaratan dan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh dan diproses pada tahap sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab 5, terdapat uraian kesimpulan dari tahapan awal perancangan hingga akhir pada pengembangan aplikasi ini. Selain itu, juga terdapat saran untuk penelitian ini terhadap kelemahan - kelemahan yang dapat dievaluasi, diperbaiki, dan disempurnakan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, terdapat referensi - referensi berupa buku, publikasi dan sumber - sumber lainnya yang dijadikan landasan oleh penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Pada bagian ini, dokumen - dokumen yang diperlukan dicantumkan oleh penulis untuk memenuhi kelengkapan penulisan penelitian ini.

