

RANCANG BANGUN PROTOTIPE *KNOWLEGDE MANAGEMENT SYSTEM* UNTUK Mendukung *KNOWLEDGE SHARING* DENGAN MODEL SECI: STUDI KASUS PT REPUBLIKA MEDIA MANDIRI JAKARTA

Sandra Dewi Saraswati

Magister Ilmu Komputer
STMIK Nusa Mandiri
<http://www.nusamandiri.ac.id>
sande.naja@gmail.com

Abstract— *Developments science and technology must be utilized in order to compete with organizations, agencies or companies. Human resources is one of the most important factors in a company, where the knowledge of each human resource is an asset for the company. In improving the quality of human resources, especially human resources, it requires good knowledge management. The lack of knowledge sharing between employees in the HR division and the number of turn over of employees in PT Republika Media Mandiri has resulted in the problem of loss of tacit knowledge possessed by employees who have long experience in working. Therefore a culture of Knowledge Management in the HR division ie knowledge sharing will be analyzed and applied knowledge sharing and what strategies can affect knowledge sharing PT Republika Media Mandiri. This study uses quantitative methods supported by SECI model in the formation of knowledge and software quality testing with Software Quality Assurance. This research is expected to find the methodology of measuring the effectiveness of the discussion forum in creating new knowledge and ultimately increase creativity and innovation power of institution / organization. The results of this study are based on the questionnaire distribution of the application of knowledge management system to the employees that is at interval 3.40-4.19, the average value of the overall statement of 4.00 is well received.*

Keywords: *Knowledge Management, Knowledge Sharing, SECI, Software Quality Assurance.*

Intisari— Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi harus kita manfaatkan agar dapat bersaing dengan organisasi, instansi atau perusahaan. Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor terpenting dalam sebuah perusahaan, dimana *knowledge* yang dimiliki setiap sumber daya manusia tersebut merupakan aset bagi perusahaan. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya SDM maka dibutuhkan *knowledge management* yang baik.

Belum adanya pengembangan berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*) antara karyawan pada divisi SDM dan banyaknya *turn over* karyawan-karyawan di PT Republika Media Mandiri sehingga menimbulkan permasalahan hilangnya *tacit knowledge* yang dimiliki oleh karyawan yang sudah lama berpengalaman dalam bekerja. Oleh karena itu sebuah budaya dari *Knowledge Management* pada divisi SDM yakni *knowledge sharing* akan dianalisa dan diterapkan *knowledge sharing* serta strategi apa yang dapat mempengaruhi *knowledge sharing* PT Republika Media Mandiri. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang didukung dengan model SECI dalam pembentukan *knowledge* dan pengujian kualitas perangkat lunak dengan *Software Quality Assurance*. Penelitian ini diharapkan dapat menemukan metodologi pengukuran keefektifitasan forum diskusi tersebut dalam menciptakan pengetahuan baru dan akhirnya meningkatkan kreatifitas dan daya inovasi instansi/organisasi. Hasil penelitian ini berdasarkan dari penyebaran kuesioner terhadap penerapan *knowledge management system* kepada karyawan yaitu pada interval 3.40-4.19, nilai rata-rata dari keseluruhan pernyataan sebesar 4.00 yaitu diterima dengan baik.

Kata Kunci: *Knowledge Management, Knowledge Sharing, SECI, Software Quality Assurance.*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era globalisasi ini terjadi dengan sangat cepat. Hal ini harus diiringi dengan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kompetitif. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya SDM di perusahaan. maka dibutuhkan *knowledge management* yang baik. PT Republika Media Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak dibidang surat kabar nasional yang dilahirkan oleh komunitas muslim bagi publik.

Berdasarkan wawancara dengan asisten manager divisi SDM PT.Republika Media Mandiri, perusahaan sangat membutuhkan suatu cara untuk mengelola pengetahuan yang terdapat pada perusahaan agar dapat ter-*manage* dengan baik. Karena selama ini, kinerja perusahaan cukup terpengaruh ketika orang yang memiliki pengetahuan yang menonjol keluar dari perusahaan. Belum adanya pengembangan berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*) antara karyawan pada divisi SDM dan banyaknya *turn over* karyawan-karyawan di PT Republika Media Mandiri sehingga menimbulkan permasalahan hilangnya *tacit knowledge* yang dimiliki oleh karyawan yang sudah lama berpengalaman dalam bekerja. Prinsip saling tukar pengetahuan (*knowledge sharing*) adalah mentransfer pengetahuan kepada orang lain, antara seseorang yang satu dengan yang lain dapat saling bertukar pengetahuan yang berasal dari pengalaman mereka (Bechina & Bommen, 2006). Saling tukar pengetahuan juga didefinisikan sebagai suatu proses pertukaran pengetahuan antara paling sedikit dua orang melalui suatu proses timbal balik.

Oleh karena itu penulis tertarik mengangkat sebuah budaya dari *Knowledge Management* pada divisi SDM yakni *knowledge sharing* yang mana penulis akan menganalisa pada PT Republika Media Mandiri, apakah sudah menerapkan *knowledge sharing* dan strategi apa yang dapat mempengaruhi *knowledge sharing* PT Republika Media Mandiri, sehingga penulis dapat menerapkan sesuai dengan kebutuhan karyawan di PT Republika Media Mandiri dan penulis akan mengambil 10 *sample* dari 15 populasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang didukung dengan model SECI dalam pembentukan *knowledge* dan pengujian kualitas perangkat lunak dengan *Software Quality Assurance*.

Nonaka dan Takeuchi (Nonaka & Takeuchi, 1995), menganggap bahwa pengetahuan merupakan “suatu hal yang dinamis dan dapat berubah bentuk antara *Tacit* dan *Explicit*. Mereka kemudian mengusulkan suatu model dalam proses penciptaan pengetahuan, yang kemudian memungkinkan organisasi untuk mengelola proses tersebut secara efektif. Mereka mengajukan empat langkah penciptaan pengetahuan disebut model SECI atau *Socialization, Externalization, Combination, dan Internalization*”.

Menurut (Subagyo, 2007) Berbagi Pengetahuan (*Knowledge Sharing*) merupakan “salah satu metode dalam Manajemen Pengetahuan yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anggota suatu organisasi, instansi atau perusahaan untuk berbagi ilmu pengetahuan, teknik, pengalaman dan ide yang

mereka miliki kepada anggota lainnya”. Berbagi Pengetahuan hanya dapat dilakukan bilamana setiap anggota memiliki kesempatan yang luas dalam menyampaikan pendapat, ide, kritikan dan komentarnya kepada anggota lainnya. Sebagian besar situs portal suatu organisasi, instansi atau perusahaan telah menggunakan fitur forum diskusi (*discussion forum*) untuk memberikan kesempatan yang luas kepada anggotanya dalam menyampaikan kesulitan yang dihadapi dalam pekerjaannya, ide-ide yang timbul untuk meningkatkan produktifitas pekerjaannya, kritikan dan saran terhadap organisasi, instansi atau perusahaan dalam rangka menciptakan lingkungan kerja yang kondusif, menyampaikan pengalaman yang mungkin berguna bagi rekannya yang lain dan lain-lain.

Penelitian ini diharapkan dapat menemukan metodologi pengukuran keefektifitasan forum diskusi tersebut dalam menciptakan pengetahuan baru dan akhirnya meningkatkan kreatifitas dan daya inovasi instansi/organisasi.

BAHAN DAN METODE

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian penjelasan (*explanatory research*) dengan metode kuantitatif. Penelitian dengan memperoleh data berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 2010).

2. Metode Pemilihan Sampel

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan mengambil responden yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel tersebut (Nasution, 2009).

Pemilihan sampel responden dalam penelitian ini adalah karyawan divisi SDM di PT Republika Media Mandiri yang berjumlah 10 orang.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

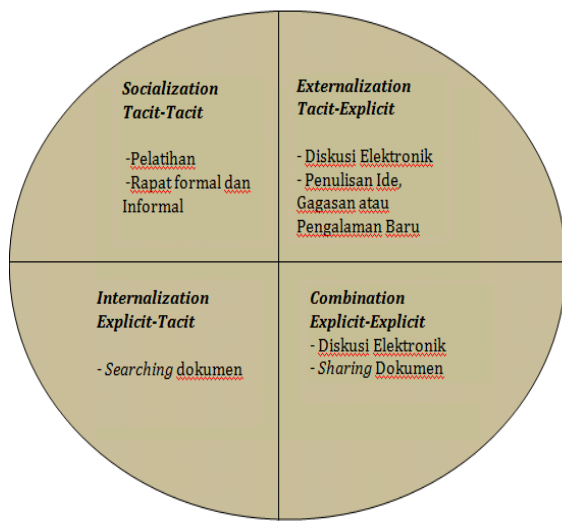
- 1) Metode wawancara dengan menyiapkan daftar pertanyaan atau kuisisioner yang diberikan kepada responden yang merupakan karyawan PT Republika Media Mandiri.
- 2) Metode observasi dengan melakukan pengamatan langsung di PT Republika Media Mandiri dan menyiapkan daftar kebutuhan data serta sumber data.

- 3) Metode studi pustaka dengan mempelajari, menganalisis dan membaca jurnal, buku yang berkaitan dengan *knowledge management* dan *knowledge sharing* yang ada dilingkungan perusahaan.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang dilakukan adalah :

- 1) Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan
 Dalam penyusunan ini analisa yang dilakukan adalah dengan menganalisa prosedur, dokumen, dan file dari sistem berjalan. Dalam menganalisa *knowledge* penyusun menggunakan model SECI dengan 4 tahapan.



Sumber : (Saraswati, 2015)

Gambar 1. Penciptaan Knowledge Management

Berdasarkan gambar 1. Penciptaan *Knowledge Management* ini maka penjelasan dari model SECI yang berjalan pada PT Republika Media Mandiri sebagai berikut :

a. Socialization

Pelatihan sebagai tahap sosialisasi kepada karyawan untuk memperoleh informasi yang menghasilkan sebuah gagasan dan ide. Dengan diadakannya *training* (pelatihan) karyawan dapat bertanya, mencatat penjelasannya dari narasumber. Selain pelatihan, rapat karyawan juga termasuk dalam tahap sosialisasi sebagai sarana diskusi karyawan-karyawan untuk berbagi pengetahuan dan gagasan.

b. Externalization

Dalam pelatihan karyawan mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Dari ilmu dan pengetahuan yang di dapat karyawan yang mengikuti pelatihan akan membagikan ilmu dan pengetahuannya kepada karyawan baru dan karyawan yang tidak mengikuti pelatihan dengan presentasi pada rapat

karyawan. Diharapkan dari presentasi dari karyawan akan menghasilkan gagasan dan ide.

c. Internalization

Pencarian dokumen termasuk dalam tahap ini. Jika karyawan tidak masuk dikarenakan sakit atau cuti maka karyawan pengganti dapat mencari dokumen yang harus dikerjakan. Dokumen yang dicari oleh karyawan pengganti merupakan dokumen yang sudah disusun sebelumnya oleh karyawan yang tidak masuk.

d. Combination

Pada tahap ini karyawan melakukan diskusi pada forum diskusi untuk menyampaikan ide gagasan dan pengetahuan serta *sharing* dokumen.

- 2) Analisis kebutuhan fungsional, non fungsional dan pengguna.

Dimodelkan dengan *use case diagram* untuk menggambarkan fungsi sistem dan pengguna yang terlibat serta fungsi-fungsi apa saja yang bisa didapatkan oleh masing-masing pengguna.

Use case Diagram (Dharwiyanti & Wahono, 2003)menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem.

- 3) Analisis perilaku sistem

Dimodelkan dengan *activity diagram* untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pengguna.

Activity Diagrams (Dharwiyanti & Wahono, 2003)menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Knowledge Management

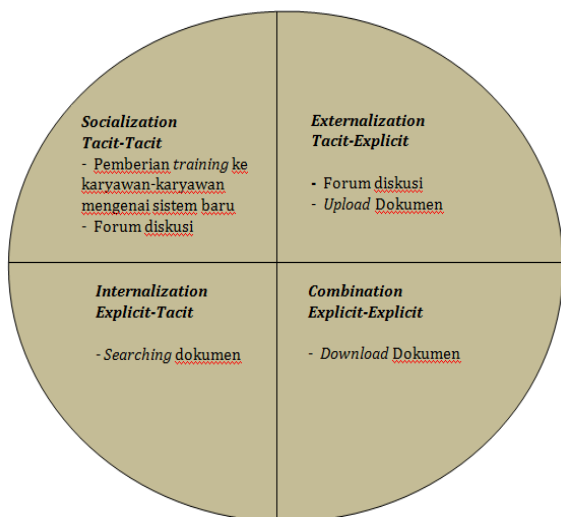
Dalam merumuskan *knowledge* yang terkait maka diperlukan daur *knowledge management system* melalui 4 tahapan dengan model SECI. Tabel dibawah ini merupakan proses *knowledge management* yang terjadi di PT Republika Media Mandiri Jakarta yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hubungan Aktivitas dan Proses Knowledge Management

No	Aktivitas	Knowledge	Tahapan SECI
1	-Mendiskusikan permasalahan - Membuat presentasi	-Pelatihan -Diskusi pada rapat karyawan	Sosialisasi Eksternalisasi Kombinasi
2	-UU dan peraturan tentang karyawan	-Browsing Internet -Diskusi	Sosialisasi Eksternalisasi Internalisasi
3	-Tugas, alur kerja dan pelayanan terbaik di back office	-Sharing document -Diskusi -Workshop -Sharing pengalaman	Sosialisasi Eksternalisasi Internalisasi

Sumber : (Saraswati, 2015)

Dari data diatas dibentuklah skenario *Knowledge Management System* guna mendukung aktifitas di PT Republika Media Mandiri Jakarta. Berikut ini proses Model SECI seperti yang ditunjukkan dibawah ini :



Sumber : (Saraswati, 2015)

Gambar 2. Penciptaan Knowledge Management Pada Perusahaan

Berdasarkan gambar 2. Penciptaan *Knowledge Management* ini maka penjelasan dari model SECI yang diusulkan pada PT Republika Media Mandiri sebagai berikut:

Penjelasan

1. Sosialisasi

Pelatihan sebagai tahap sosialisasi kepada karyawan untuk memberikan penyuluhan dan penjelasan mengenai sistem kerja yang ada. Adanya *training* (pelatihan) karyawan-karyawan dapat mencoba sistem yang baru dan memberikan tanggapan terhadap sistem baru. Forum diskusi tersedia pada sistem yang baru agar para karyawan dapat berdiskusi melalui diskusi elektronik.

2. Eksternalisasi

Karyawan dapat melakukan forum diskusi kepada karyawan lain untuk mendiskusikan permasalahan yang ada. Dalam forum diskusi karyawan dapat membuat topik dan karyawan lain dapat memberikan komentar terhadap topik tersebut. Karyawan dapat melakukan *upload* dokumen dengan file berformat PDF sehingga karyawan tidak perlu mencetak lagi untuk mengurangi pemakaian kertas.

3. Kombinasi

Karyawan dapat melakukan *download/* mengunduh dokumen dari karyawan lain sehingga karyawan dapat melihat contoh dokumen yang dibuat karyawan.

4. Internalisasi

Pencarian dokumen dapat dilakukan dalam sistem yang baru guna mempermudah karyawan dalam melakukan pencarian dokumen yang diperlukan pada saat bekerja.

b. Fitur-Fitur dalam Knowledge Management System

Berdasarkan tahapan analisa *knowledge SECI* diatas pada PT Republika Media Mandiri maka dapat ditentukan fitur-fitur yang diperlukan dalam aplikasi KMS. Berikut ini adalah beberapa fitur yang dapat dipakai pada teknologi yang mendukung proses *knowledge management* yaitu :

Tabel 2. Fitur pada aplikasi Knowledge Management System

No.	Fitur	Kegiatan
1.	Forum Diskusi	- Membuat topik - Membalas Topik
2.	Manajemen Dokumen	- Upload Dokumen - Download dokumen
3.	Menu Pencarian	- Mencari dokumen - Menyimpan dokumen
4.	Menu Info	- Mengelola info
5.	Menu User	- Mengelola User

Sumber : (Saraswati, 2015)

c. Teknik Pengujian Perangkat Lunak

Proses sebelum diimplementasikan harus dilakukan pengujian sistem terlebih dahulu untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berfungsi sesuai kebutuhan karyawan.

Pengujian berupa kuesioner akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala Likert yaitu skala yang didesain untuk menilai sejauh mana responden setuju atau tidak setuju.

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*).

Tabel 3. Metric Of Software Quality Assurance (SQA) Kuantitatif

No	Metrik	Deskripsi	Bobot
1	<i>Auditability</i>	Penerapan KMS ini telah memenuhi standard kebutuhan sistem	0.125
2	<i>Accuracy</i>	Penerapan KMS ini memenuhi keakuratan dalam penggunaannya	0.125
3	<i>Completeness</i>	Menu pada penerapan KMS ini telah lengkap semua	0.125

		sesuai dengan kebutuhan sistem	
4	<i>Error Tolerance</i>	Toleransi terhadap kesalahan yang dilakukan oleh <i>user</i>	0.125
5	<i>Execution Efficiency</i>	Kinerja eksekusi dari penerapan KMS ini sudah baik	0.125
6	<i>Operability</i>	Penerapan KMS ini mudah untuk dioperasikan	0.125
7	<i>Simplicity</i>	Penerapan KMS ini penggunaannya mudah untuk dipahami	0.125
8	<i>Training</i>	Penerapan KMS ini mudah untuk dipelajari	0.125

Sumber : (Saraswati, 2015)

Ada 8 (delapan) kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas dari perangkat lunak secara kuantitatif, seperti terlihat pada Tabel 3.

Proses perhitungan SQA adalah sebagai berikut :

Mengetahui Jumlah *Metric* terdapat 8 unsur, kemudian nilai bobot didapat dari :

$$\frac{1}{\text{jumlah unsur}} = \frac{1}{8} = 0.125$$

d. Responden

Dalam penelitian ini, penulis menyebarkan kuesioner kepada 10 responden yaitu karyawan di divisi SDM pada PT.Republika Media Mandiri yang berlokasi di Jakarta. Kuesioner yang disebarkan untuk mengetahui apakah *knowledge management system* dapat bermanfaat dan mendukung proses *knowledge sharing* dalam mengukur kinerja aplikasi *knowledge management system* tersebut bagi karyawan PT.Republika Media Mandiri.

Berikut ini hasil dari penyebaran kuesioner kepada responden para karyawan di PT Republik Media Mandiri yang berlokasi di Jakarta, mengenai tanggapan penerapan *Knowledge Management System*. Setiap jawaban dari responden diberi nilai berdasarkan skala Likert. Berikut ini adalah kriteria penilaiannya:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Skala Likert

Kriteria	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2006)

Selanjutnya jawaban dari responden tersebut diberi nilai berdasarkan kriteria penilaian skala likert, setelah dikalikan lalu dijumlahkan dan dicari nilai rata-rata dari setiap jawaban responden tersebut, maka dibuatkanlah interval. Dalam penelitian ini penulis menentukan banyak kelas interval sebesar 5.

Penulis menggunakan rumus menurut (Sudjana, 2002) rumus yang menjadi dasar tersebut adalah:

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

- P= Panjang kelas interval
- R= Data terbesar - Data terkecil
- K= 5

Jadi, panjang kelas interval adalah:

$$P = 5 - \frac{1}{5}$$

$$P = 0,8$$

e. Daftar Penyusunan Questioner

Questioner yang penulis berikan untuk karyawan dilingkungan perusahaan PT Republik Media Mandiri sebagai pengguna *tools "Knowledge Management System"* dibuat dengan menggunakan skala likert. Skala likert didesain untuk menilai sejauh mana subyek setuju atau tidak setuju dengan pernyataan yang diajukan. Didalam penelitian menggunakan skala likert ini umumnya menggunakan lima point dimulai dari 5 (Sangat Setuju/SS), 4 (Setuju/S), 3 (Netral/N), 2 (Tidak setuju/ TS), dan 1 (Tidak Sangat Setuju/TST), untuk hasil questioner kepada karyawan dapat diketahui seberapa baik perusahaan ini dalam hal menerapkan *knowledge sharing* yang memudahkan karyawan dalam memahami pengetahuan dan berbagi pengetahuan dan pengalaman sehingga nantinya dapat diterapkan *tools "Knowledge Management System"* sehingga rentang skor yang mungkin dapat diperoleh dan arti dari hasil skor tersebut menurut (Sudjana, 2000), adalah sebagai berikut:

- 1,00 - 1,79 Sangat Buruk (SBR) / Sangat Rendah (SR)
- 1,80 - 2,59 Buruk (BR) / Rendah (R)
- 2,60 - 3,39 Cukup Baik (CB) / Cukup Tinggi (CT)
- 3,40 - 4,19 Baik (B) / Tinggi (T)
- 4,20 - 5,00 Sangat Baik (SB) / Sangat Tinggi (ST)

1,00 - 1,79 Berarti organisasi sangat buruk dalam menerapkan *knowledge management* sehingga organisasi perlu melakukan pembenahan besar-

besaran untuk segera menerapkan *knowledge management*.

1,80 - 2,59 Berarti organisasi buruk dalam menerapkan *knowledge management* sehingga organisasi perlu segera melakukan pembenahan untuk segera menerapkan *knowledge management*.

2,60 - 3,39 Berarti organisasi telah cukup memiliki beberapa karakteristik dalam *knowledge management*.

3,40 - 4,19 Berarti organisasi telah memiliki dasar yang baik dalam hal penerapan *knowledge management*.

4,20 - 5,00 Berarti organisasi telah memiliki karakteristik yang baik dalam hal penerapan *knowledge management*.

Hasil analisa penelitian mengenai *knowledge management system* untuk mendukung *knowledge sharing* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Evaluasi SQA

	Karyawan		Manajer	
	Pra desain	Pasca Desain	SQA	Pasca Desain
Rata-rata	3.39	4.17	80.41	3.80
Berada Pada Range	2.60 - 3.39	3.40 - 4.19	61 - 80	3.40 - 4.19
Keterangan	Cukup Baik	Baik	Optimal	Baik

Sumber : (Saraswati, 2015)

Tabel 5. Hasil Evaluasi SQA di atas merupakan hasil angket yang dilakukan pada 10 orang pengamat yang berperan sebagai *user*.

$$\begin{aligned}
 \text{Skor} = & \langle \text{SkorAuditability} \rangle * 0.125 + \\
 & \langle \text{SkorAccuracy} \rangle * 0.125 + \\
 & \langle \text{SkorCompleteness} \rangle * 0.125 + \\
 & \langle \text{SkorErrorTolerance} \rangle * 0.125 + \\
 & \langle \text{SkorExecutionEfficiency} \rangle * 0.125 + \\
 & \langle \text{SkorOperability} \rangle * 0.125 + \\
 & \langle \text{SkorSimplicity} \rangle * 0.125 + \\
 & \langle \text{SkorTraining} \rangle * 0.125
 \end{aligned}$$

Skor rata-rata yang dihasilkan adalah 80.41, sudah melebihi nilai optimal untuk sebuah perangkat lunak yang memenuhi standar kualitas berdasarkan uji SQA adalah 80.

f. Hasil Analisa

Hasil analisa penelitian mengenai penerapan *knowledge management system* untuk mendukung *knowledge sharing* berdasarkan hasil Kuesioner, maka dijelaskan sebagai berikut:

1. Kuesioner untuk karyawan terdiri dari tiga bagian, yaitu yang pertama kuesioner pra desain yang berfungsi untuk mengetahui keadaan

sebelum dirancang aplikasi KMS sekaligus untuk mengetahui kebutuhan sistem. kuesioner yang kedua yaitu setelah penerapan KMS berbasis yang berfungsi untuk mengetahui kondisi sistem setelah menggunakan KMS tersebut dan tanggapan mereka terhadap aplikasi tersebut. Kuesioner yang ketiga yaitu pengukuran kualitas perangkat lunak secara kuantitatif dengan metode *software quality assurance* (SQA). Kuesioner untuk manajer terdiri dari kuesioner setelah penerapan KMS yang berfungsi untuk mengetahui kondisi sistem setelah menggunakan KMS tersebut dan tanggapan mereka terhadap aplikasi tersebut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Pengolahan Kuesioner

User	1	2	3	4	5	6	7	8	Skor
#1	83	75	80	78	80	80	80	80	79.5
#2	85	85	85	83	84	87	85	80	84.3
#3	80	80	78	85	80	90	86	85	83.0
#4	80	80	75	85	80	80	80	86	80.8
#5	83	80	80	80	85	80	85	80	81.6
#6	70	85	80	80	80	80	85	85	80.6
#7	70	70	80	80	80	81	80	80	77.6
#8	80	75	87	83	83	85	82	80	81.9
#9	70	67	82	72	80	86	80	77	76.8
#10	85	80	75	75	80	75	75	80	78.1
Rata-Rata									80.41

Sumber : (Saraswati, 2015)

Dari tabel 6 Rekapitulasi Hasil Pengolahan Kuesioner dapat digambarkan mengenai pentingnya aplikasi KMS ini untuk mendukung kegiatan berbagi pengetahuan antara karyawan. Hal tersebut terlihat dari hasil Kuesioner pasca desain berada pada range 3.40 - 4.19 dengan hasil Baik.

g. Prototipe

Prototipe ini menjelaskan hasil rancangan tampilan aplikasi *knowledge management system* yang sudah dijelaskan dalam perancangan *user interface*. Berikut ini adalah tampilan-tampilannya

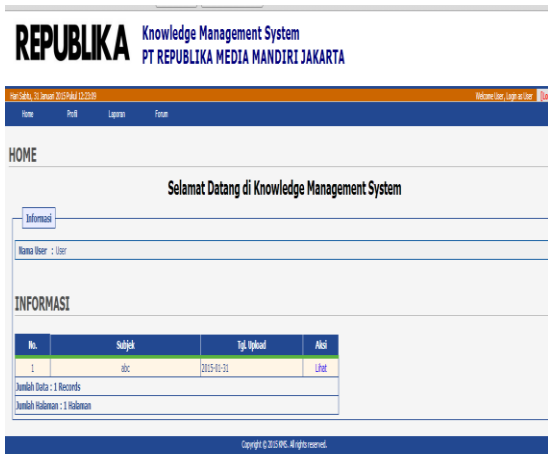
- 1) Tampilan Login



Sumber : (Saraswati, 2015)

Gambar 10. Tampilan Login

2) Tampilan Menu Utama Karyawan



Sumber : (Saraswati, 2015)
Gambar 11. Tampilan Menu Utama Karyawan

3) Tampilan Menu Laporan



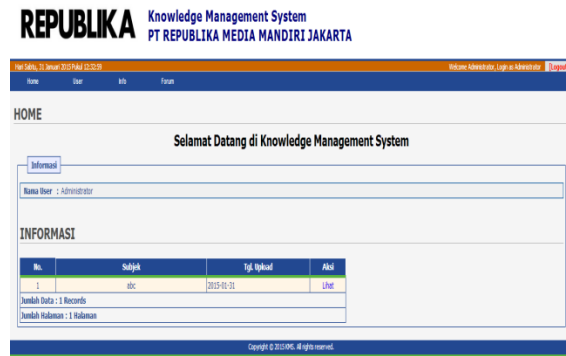
Sumber : (Saraswati, 2015)
Gambar 12. Tampilan Menu Laporan

4) Tampilan Menu Biodata



Sumber : (Saraswati, 2015)
Gambar 13. Tampilan Menu Biodata

5) Menu Utama Admin



Sumber : (Saraswati, 2015)
Gambar 14. Tampilan Menu Utama Admin

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis di PT Republika Media Mandiri, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian tersebut, yakni sebagai berikut:

Pada PT Republika Media Mandiri budaya *knowledge sharing* antar karyawan dalam rangka meningkatkan mutu karyawan sudah berjalan tetapi sebagian besar *knowledge sharing* di PT Republika Media Mandiri dilakukan dalam bentuk forum diskusi secara tatap muka. Dengan adanya perangkat pendukung *knowledge management system* dengan diberikan sarana forum diskusi dengan *application* sehingga mempercepat penyebaran pengetahuan dan pendokumentasian yang baik.

Hasil kuesioner terhadap karyawan tentang pra desain aplikasi KMS diperoleh hasil dengan nilai 3,39 dengan kriteria Cukup Baik. Hasil kuesioner terhadap karyawan tentang Pasca desain aplikasi KMS diperoleh hasil dengan nilai 4,17 dengan kriteria Baik. Dan Pasca desain aplikasi KMS terhadap Manajer memperoleh hasil 3,80 dengan kriteria Baik

Hasil kuesioner terhadap pengujian perangkat Lunak dengan metode SQA diperoleh hasil dengan nilai 80,41 dengan Kriteria Optimal. Dari delapan (8) metrik yang digunakan untuk mengukur optimalisasi KMS untuk mendukung *Knowledge Sharing* dapat dinyatakan bahwa metrik *Operability* dan *Simplicity* 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* dikarenakan belum adanya *help* yang dapat membantu *user* dalam mempelajari fasilitas-fasilitas menu yang ada pada aplikasi KMS untuk mendukung *Knowledge Sharing* pada PT

Republika Media Mandiri yang dapat membantu *user* dalam mempelajari fasilitas-fasilitas menu yang ada dan memenuhi keakuratan sistem dalam penggunaannya.

Berikut adalah saran-saran dari penulis diantaranya hasil penelitian aspek sistem, Dalam mengimplementasikan perangkat lunak berbasis web perlu didukung aspek sistem (perangkat keras dan perangkat lunak). Perangkat keras cukup memanfaatkan yang sudah ada, hanya menambah spesifikasi agar dapat berjalan dengan cepat dan menampung data yang banyak. Hasil penelitian aspek manajerial adalah perlu diadakannya sosialisasi dan pelatihan kepada semua pengguna. Selain sosialisasi dan pelatihan, perlu dilakukan ujicoba dan evaluasi sistem yang baru, serta konversi sistem dengan mengoperasikan sistem yang baru bersama-sama dengan sistem yang lama. Hasil penelitian aspek penelitian lanjutan adalah perlu dikembangkan penelitian mengenai *expert system* di bidang jurnalistik.

Tarsito.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

REFERENSI

Bechina, A., & Bommen, T. (2006). Knowledge sharing practices: Analysis of a global Scandinavian consulting company. *The Electronic Journal of Knowledge Management*, 4(2), 109–116.

Dharwiyanti, S. & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). IlmuKomputer.Com.

Nasution, S. (2009). *Metode Research.* Jakarta: Bumi Aksara.

Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The knowledge creating company: How Japanese companies create the dynamics of innovation.* New York, NY: Oxford University Press.

Saraswati, S. D. (2015). *Prototipe Knowledge Management System Untuk Mendukung Knowledge Sharing: Studi Kasus PT Republika Media Mandiri Jakarta.* Tesis tidak diterbitkan. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri Jakarta., 1–8.

Subagyo, H. (2007). *Pengantar Knowledge Sharing untuk Community Development.*

Sudjana. (2000). *Metode Statistika.* Bandung: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sudjana. (2002). *Metode Statistika.* Bandung: PT.