

**PENERAPAN *KNOWLEDGE MANAGEMENT*
PADAPERUSAHAAN *FOOD AND BEVERAGES*
(STUDI KASUS: PT XYZ)**

Vici Febriana

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
Email : vici.febriana@gmail.com

Abstrak

Kemampuan perusahaan mengelola *knowledge* yang ada merupakan kekuatan yang diperlukan untuk dapat tetap bertahan. Hal ini juga berlaku pada perusahaan *food and beverages* yang ada di Indonesia. *Knowledge Management* (KM) merupakan usaha untuk meningkatkan *knowledge* yang berguna dalam perusahaan. KM tidak hanya merupakan pengaturan akan *knowledge*, namun lebih pada manajemen suatu perusahaan dengan fokus khusus terhadap *knowledge*. Kesulitan telusur dokumen mutu yang terkini terkadang menghambat kinerja para karyawan, tidak meratanya pendistribusian dokumen untuk tiap divisi serta tidak adanya penyajian informasi online yang dapat diakses oleh setiap karyawan terhadap daftar dokumen mutu serta bentuk penyajian yang dapat menampung kegiatan *sharing knowledge*. Hasil dari penelitian adalah tersedianya wadah dalam hal ini untuk menampung dokumen mutu perusahaan, pendaftaran dokumen serta forum untuk berdiskusi.

Kata Kunci : *Knowledge, Knowledge Management, Sistem, Food and Beverages, Prototipe, Sharing Knowledge, Pendekatan Kualitatif*

Abstract

The ability of companies to manage the existing knowledge is a foundation necessary to survive. This also applies to food and beverages companies in Indonesia. Knowledge Management (KM) is an effort to improve the knowledge useful for the company. KM is not just an arrangement of knowledge, but also the management of a company with a special focus on knowledge. Difficulties in searching a recent quality document sometimes hamper the performance of employees, create an uneven distribution of documents for each division and an unavailable presentation of online information on list of quality documents that can accommodate the knowledge sharing activities among employees. The result of the research is the availability of a medium, in this case, the one that can accommodate the company's quality documents, registration documents and forums for discussion.

Keywords : *Knowledge Management, Food and Beverages, Prototype, Sharing Knowledge, Qualitative Approach*

Pendahuluan

Pengelolaan *knowledge* pada perusahaan yang bergerak pada industri restoran *fast food* sangat diperlukan untuk menjaga kontinuitas dan keberhasilan perusahaan. *Knowledge* yang perlu dikelola ini, selain *knowledge* yang ada dalam umumnya setiap perusahaan, seperti kepegawaian dan keuangan juga *knowledge* tentang instruksi kerja untuk mengolah sebuah bahan dan tata cara pemasakan yang menjadi *core business* perusahaan. Hal ini tentunya sangat diperlukan untuk menunjang seluruh operasional. Tujuan dari penelitian ini adalah agar karyawan dapat melihat dokumen mutu perusahaan (Instruksi Kerja, Regulasi) yang dibutuhkan dalam mengolah sebuah bahan makanan, lebih efektifnya system pendaftaran dokumen

mutu baru serta tersedianya wadah untuk berdiskusi antara seluruh karyawan ataupun *management* perusahaan.

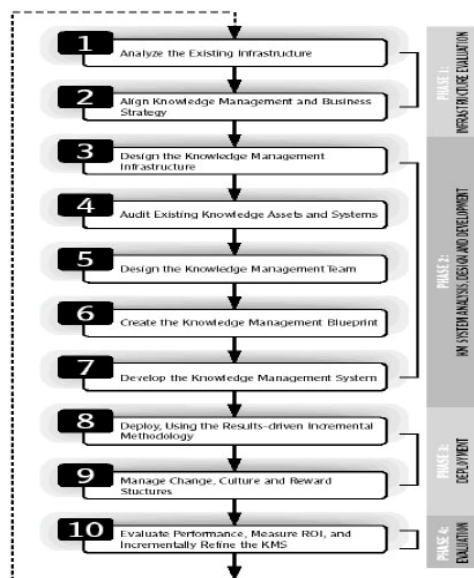
Tinjauan Pustaka

Definisi data adalah himpunan fakta yang diskrit dan terpisah mengenai suatu peristiwa yang terjadi dalam suatu hubungan organisasi, biasanya disimpan di dalam dokumen dan arsip perusahaan/organisasi melalui suatu infrastruktur teknologi (Siagian, 2010). Sedangkan informasi adalah data yang telah terorganisir sehingga data memiliki makna dan nilai bagi penerima (Rainer, 2011). Penerima menafsirkan makna dan menarik kesimpulan dan implikasi dari informasi. *Knowledge* adalah campuran dari pengalaman, nilai, informasi kontekstual, pandangan pakar dan intuisi mendasar yang memberikan suatu lingkungan dan kerangka untuk mengevaluasi dan menyatukan pengalaman baru dengan informasi (Siagian, 2010).

Data

Data merupakan salah satu hal utama yang dikaji dalam masalah TIK. Penggunaan dan pemanfaatan data sudah mencakup banyak aspek. Berikut adalah pembahasan definisi data berdasarkan berbagai sumber.

Kerangka kerja Knowledge Management Tiwana



Gambar 1. The 10-Step KM Road

Dari gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Evaluasi Infrastruktur

Pada Tahap ini melibatkan dua langkah analisa infrastruktur yang ada, dengan mengidentifikasi langkah-langkah yang konkret yang dapat diambil membangun knowledge management sistem dan menganalisa kesenjangan yang ada untuk mengembangkan baik strategi dan sistem yang sejalan dengan tujuan bisnis.

2. Analisa, Desain, dan Pengembangan *Knowledge Management* Sistem

Pada tahap ini melibatkan analisa, desain dan pengembangan *Knowledge Management*. Lima langkah dalam tahap ini seperti desain arsitektur, pemilihan komponen *knowledge management*, audit dan desain *knowledge*, tim desain, pembuatan cetak biru dan pengembangan *system* yang actual

3. Penerapan

Pada tahap ini melibatkan proses *knowledge management* yang dibangun sebelumnya. Dua tahap dalam langkah dibawah ini penyebaran sistem dan teknik berorientasi hasil tambah (metode RDI)

4. Metrik untuk Evaluasi Kerja

Pada tahap ini yang terjadi adalah mengukur nilai bisnis *knowledge management* dengan pendekatan seperti, analisa biaya-manfaat, NPV,Langkah-langkah ROI, atau *metric knowledge management*.

Tinjauan Studi Yang Relevan

Penelitian tentang *Knowledge Management System* ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya, yaitu:

- a. “Perancangan *Knowledge Management System* Pada PT Xsis Mitra Utama”. Penelitian ini membahas bagaimana merancang *system knowledge management* pada divisi *Expert Service*.

Hasil pembahasannya dalam penelitian tersebut adalah Memperkenalkan dan meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya penggunaan *knowledge management* sebagai salah satu strategi bisnis perusahaan. Hal ini dapat memudahkan proses adaptasi pengetahuan, mutasi atau rotasi karyawan (memeratakan pengetahuan bagi karyawan).

- b. “Perancangan *Knowledge Management System* Untuk PT XYZ”. Penelitian ini membahas penerapan *Knowledge Management* pada PT XYZ yang bergerak pada bidang *forestry* Hasil pembahasan dalam penelitian tersebut adalah Penerapan *Knowledge Management System* pada PT. XYZ dan Menghasilkan fitur-fitur pada aplikasi *Knowledge Management System* untuk menyimpan dan mengorganisasikan *knowledge* yang dimiliki PT. XYZ.

- c. “Penerapan *Prototype Knowledge Management System* Pada *Group Quality* dan *Surveillance* PT. Indosat, Tbk”. Penelitian ini membahas penerapan *Knowledge Management* pada PT. Indosat, Tbk.

Hasil pembahasan dalam penelitian tersebut adalah Menciptakan suatu proses *Knowledge Management* yang menjamin dalam pendistribusian *Knowledge* yang baik dan sesuai dengan *culture* pada *Group Quality* dan *Surveillance* PT. Indosat, Tbk.

Hipotesis

Dengan penerapan *knowledge management* diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada saat ini yaitu terdapat wadah pendaftaran dokumen mutu berbasis *knowledge management* serta terdapat bentuk penyajian informasi yang dapat secara mudah dibaca, dipahami oleh pihak manajemen terkait daftar dokumen mutu yang dimiliki perusahaan berbasis *knowledge management*. Untuk membuktikan apakah penerapan KM ini dapat menjawab permasalahan serta apakah penyajian informasi dapat secara mudah dibaca dan dipahami oleh pihak manajemen maka akan dibuktikan dengan pengisian kuesioner penilaian *prototype*.

Metodologi Penelitian

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alamiah karena orientasinya demikian, maka sifatnya naturalistik dan mendasar atau bersifat kealamiahannya serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan harus terjun di lapangan.

Sampling/Metode Pemilihan Sampel

Sampling/Metode pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel nonprobabilitas (*Nonprobability Sampling*) dengan teknik *sampling* jenuh (*Boring Sampling*). Penelitian ini menggunakan metode tersebut karena objek penelitian (*Divisi Corporate Strategic Business*) memiliki populasi yang kecil (kurang dari 10 orang) dan ingin memperoleh data atau informasi mengenai *knowledge* yang dimiliki dan yang dibutuhkan dari semua populasi.

Metodologi Pengumpulan Data

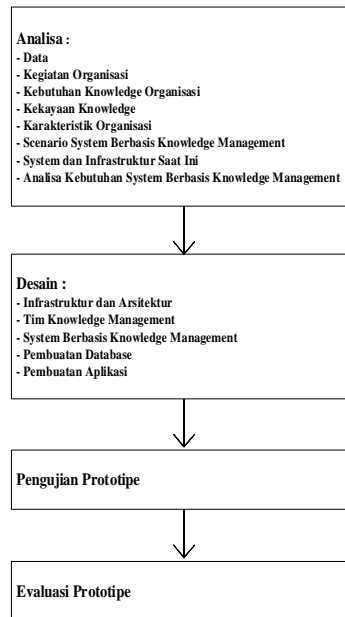
Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Langkah-langkah 4 *phase roadmap for knowledge management* dari Amrit Tiwana yang digunakan sebagai berikut :

1. Analisis system dan infrastruktur saat ini
2. Analisis kebutuhan *user* dan *system knowledge management*, menyelaraskan strategi *knowledge management* dengan strategi organisasi
3. Membuat Desain Infrastruktur *knowledge management*
4. Melakukan audit terhadap kekayaan *knowledge*
5. Menyusun desain tim *knowledge management*
6. Desain *system knowledge management*

Langkah-langkah Penelitian



Gambar 2.Langkah-Langkah Penelitian

Berikut ini tahap penjelasan di atas :

1. Tahap analisis

Pada tahap ini ada delapan langkah yang dilakukan, yaitu :

- a. Analisis data, menganalisis data yang telah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, kuesioner dan dokumen
- b. Analisis kegiatan organisasi, menganalisis kegiatan-kegiatan yang ada di perusahaan
- c. Analisis kebutuhan *knowledge* organisasi, menganalisa kebutuhan *knowledge* orientasi dari data yang berkaitan dengan organisasi kemudian dikelompokkan ke dalam bagian data, informasi dan *knowledge*
- d. Audit kekayaan *knowledge*, mengaudit kekayaan *knowledge* dari kata kebutuhan *knowledge* organisasi yang kemudian di kelompokkan kedalam *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* serta menganalisa apakah sudah terdokumentasi atau belum
- e. Analisis karakteristik organisasi, menganalisis karakteristik perusahaan dari data yang berkaitan dengan perusahaan dilihat dari ukuran perusahaan, strategi bisnis dan *environment uncertainty*
- f. Analisis *scenario system* berbasis *knowledge management*, menganalisis proses *knowledge management* yang ada di organisasi dan membuat berbasis *knowledge management* disesuaikan dengan model adopsi *knowledge management*
- g. Analisis *system* dan infrastruktur saat ini, menganalisis *system* dan infrastruktur saat ini dari data hasil observasi mengenai keadaan infrastruktur organisasi
- h. Analisis kebutuhan *system* berbasis *knowledge management*, menganalisa kebutuhan *system knowledge management* dari data hasil wawancara, kuesioner dan observasi dengan membuat kebutuhan fungsional dan *non* fungsional *system*

2. Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan :

- a. Mendesain infrstruktur dan arsitektur
- b. Mendesain tim *knowledge management*
- c. Mendesain *system* berbasis *knowledge management*

3. Tahap *Development*

Pada tahap ini ada dua langkah yang harus dilakukan :

- a. Membuat *database*
- b. Membuat aplikasi

4. Tahap Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan black box testing, pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

5. Tahap Implementasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan mencocokkan terhadap kebutuhan fungsional system yang dibuat. Setelah itu dilakukan pengujian terhadap fitur-fitur yang ada.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Data

Wawancara yang telah dilakukan terhadap staff Divisi *Corporate Strategic Bussiness* diperoleh data tentang PT XYZ seperti sejarah berdirinya PT XYZ, bagaimana proses pendaftaran sebuah dokumen mutu, pendistribusian dokumen mutu ke setiap divisi yang ada pada perusahaan serta daftar dokumen mutu yang dimiliki perusahaan.

Dari hasil wawancara mengenai pendaftaran dokumen mutu, biasanya memerlukan waktu beberapa hari sampai akhirnya dokumen tersebut bisa disahkan. Karena Divisi CSB harus berkoordinasi dengan divisi terkait. Hal ini yang menjadi kendala.

Dalam pendistribusian dokumen, admin dari Divisi CSB akan memberikan *hard copy* yang sudah diberikan stempel “dokumen terkendali” ke semua admin divisi yang nantinya setiap admin akan memberi info ke setiap karyawan bahwa ada dokumen mutu baru. Lalu tiap karyawan secara bergantian membaca dokumen tersebut.

Dari hasil observasi untuk mendukung data hasil wawancara dengan mengamati langsung situasi yang ada pada PT XYZ maka diperoleh data yaitu PT XYZ sudah memiliki infrastruktur TI, namun belum dimanfaatkan dengan baik khususnya yang berhubungan dengan pendaftaran dokumen, pendistribusian dokumen sampai daftar dokumen yang dimiliki perusahaan.

Dari mempelajari dokumen yang ada diperoleh data mengenai sejarah berdiri, visi dan misi dari PT XYZ. Visi dan Misi ini yang menjadi acuan dari PT XYZ dalam membuat rencana kerja yang dibuat setiap divisi setiap tahun.

Analisis Kegiatan Organisasi

Kegiatan-kegiatan yang ada di Divisi CSB adalah sebagai berikut :

1. *Division Head*, merancang program kerja tahunan, membuat rekomendasi laporan kepada *President Director*, melakukan koordinasi dengan pihak terkait untuk perbaikan kinerja dan system perusahaan, *review* dokumen mutu baru yang dikeluarkan oleh divisi lain.
2. *Departement Head*, bertanggung jawab atas pelaksanaan program kerja, membuat rangkuman hasil kerja kepada *Deputy Division Head*, melaksanakan *meeting* harian, membantu *divhead* dalam mereview dokumen mutu baru
3. *Staff*, mengecek matriks keterkaitan suatu dokumen mutu, melaporkan hasil temuan kepada *depthead*

4. Administrasi, mengendalikan dokumen dan *asset* internal divisi, menyiapkan kebutuhan administratif divisi, mendukung kebutuhan operasional pekerjaan *manager* dan seluruh *staff*.

Analisis Kebutuhan Knowledge Organisasi

Kebutuhan data yang diperlukan meliputi daftar dokumen mutu yang dimiliki oleh perusahaan, banyak dokumen yang sudah terjadi perbaikan sehingga diperlukan juga daftar dokumen yang telah terjadi revisi. Pendaftaran dokumen mutu baru perlu dibuatkan sebuah system yang dapat mengakomodir divisi terkait dalam efisiensi waktu.

Audit Kekayaan Knowledge

Dari *knowledge* yang telah diperoleh dilakukan audit kekayaan *knowledge* dengan menganalisis karakteristik *knowledge* yang terdiri dari *Tacit Knowledge* dan *Explicit Knowledge*.

Analisis Karakteristik Organisasi

Analisis karakteristik organisasi dilihat dari ukuran organisasi, strategi bisnis dan *environment uncertainty* seperti dalam penjelasan berikut :

1. Ukuran organisasi, Divisi CSB termasuk ke dalam organisasi yang kecil dengan jumlah karyawan 5 orang.
2. Strategi bisnis adalah menjaga dan membantu *core business* yang utama tetap berjalan serta bertanggung jawab dalam perencanaan strategi perusahaan.
3. *Environment uncertainty*, Divisi CSB kedudukannya berada di bawah langsung *President Director* sehingga semua kegiatan yang dijalankan oleh Divisi CSB dilaporkan serta disetujui langsung kepada *President Director*.

Analisis Skenario Sistem

Divisi CSB dalam perannya sebagai *document controller*, kegiatannya dapat dirumuskan dalam *scenario* system berbasis *knowledge management* berdasarkan model adopsi *knowledge management*, seperti :

1. Pendaftaran dokumen mutu baru
2. Pengesahan dokumen mutu
3. Pendistribusian ke semua divisi

Spesifikasi kebutuhan system ditentukan berdasarkan analisa kebutuhan umum system. Spesifikasi kebutuhan dibagi menjadi dua macam, kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Maka berikut adalah penjabaran mengenai kedua kebutuhan tersebut :

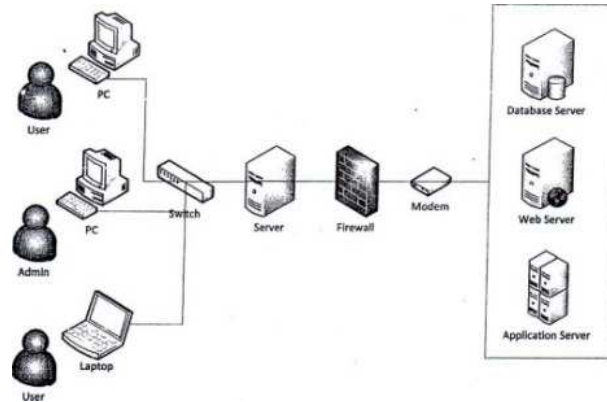
1. Kebutuhan fungsional

Sistem harus dapat melayani pencarian *knowledge* yang terkait dengan *keyword* yang dicari, sistem dapat mengakomodir penambahan dokumen secara elektronik (*upload*), sistem harus memberikan fasilitas *chatting*, yang sangat dibutuhkan dalam mendiskusikan suatu *knowledge*, sistem harus memberikan layanan prekondisi untuk masuk ke dalam aplikasi.
2. Kebutuhan Non Fungsional

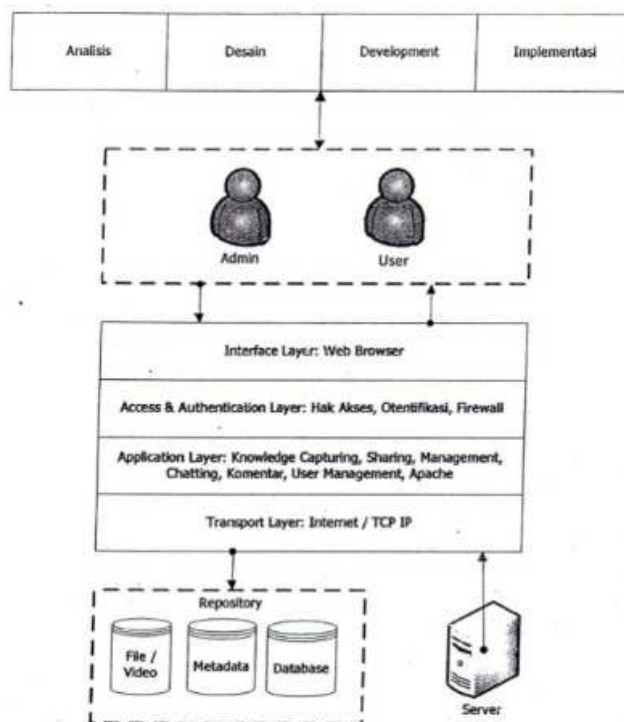
Sistem harus dapat diakses selama 24 jam sehari agar karyawan dapat mengakses dokumen mutu perusahaan yang terupdate, sistem dapat mendukung tipe file yang dikirim *user* seperti file dokumen (doc, pdf) serta dapat memberikan *response time* yang cepat, sistem harus dapat menjaga keamanan data yang tersimpan sehingga perlu ada autentifikasi dan hak akses sebelum menggunakan fasilitas lebih lanjut, sistem harus dapat melibatkan semua karyawan yang ada di PT XYZ

Desain Infrastruktur dan Arsitektur Sistem

Dari hasil kebutuhan *user* dan sistem *knowledge management* maka desain infrastruktur dan arsitektur sistem adalah seperti berikut :



Gambar 3. Desain Infrastruktur



Gambar 4. Desain Arsitektur

Desain Tim Knowledge Management

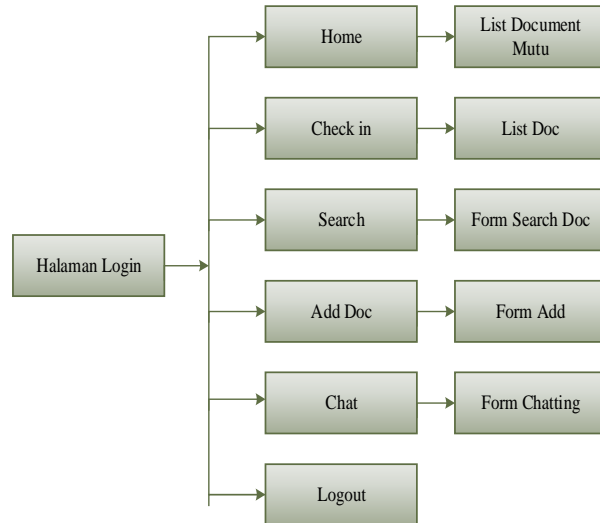
Mendesain tim *knowledge management* yang terlibat dalam sistem berbasis *knowledge management* disesuaikan dengan *user* yang ada. Pengelola sistem berbasis *knowledge management* terdiri dari satu orang bertindak sebagai administrator sistem berbasis *knowledge management* yang bertanggung jawab mengelola data *user*, *knowledge* dan konten sistem. Seluruh karyawan sebagai sumber *knowledge* dan sekaligus *user knowledge*.

Desain Sistem

Dari hasil analisis sistem berbasis *knowledge management* dengan UML, selanjutnya adalah membuat rancangan sistem seperti berikut:

1. Desain sitemap

Dari *form* dan halaman pada table di atas maka rancangan *site map* dapat digambarkan seperti berikut:

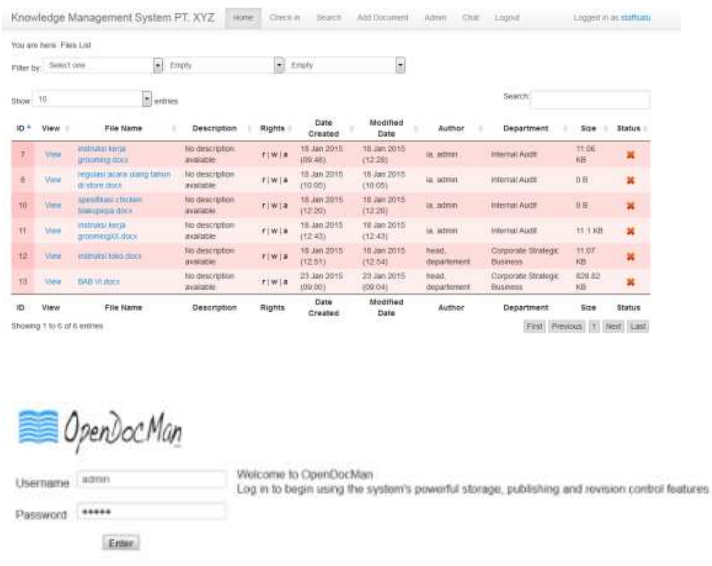


Gambar 5. Desain Sitemap

Dari gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut, sistem berbasis *knowledge management* PT XYZ terdiri dari beberapa *link* yang terdapat pada halaman utama. Pada saat pertama kali diakses akan ditampilkan *form login* untuk proteksi keamanan, dan jika telah memasukkan *username* dan *password* yang sesuai maka akan masuk ke dalam *system*.

2. Desain Interface

Desain *interface* (tampilan antarmuka) dari setiap halaman dalam *system* berbasis *knowledge management* menggunakan rancangan seperti pada gambar berikut :



Gambar 6. Desain Interface

3. Desain Database

Dari *class diagram* dan *entity relational diagram* yang ada, maka berikutnya dibuat rancangan *database* dengan mendefinisikan masing-masing tabel yang akan digunakan.

Pengujian Sistem

Setelah analisa sistem baru diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian pada sistem, hal ini bertujuan agar hasil akhir sistem yang diimplementasikan sesuai dengan yang dibutuhkan. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *blackbox* dan UAT.

Pengujian dengan Metode *Blackbox*

Blackbox adalah cara pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Dengan kata lain, *blackbox* merupakan *user testing*, biasanya pengujian perangkat lunak dengan metode *blackbox* melibatkan *user*, dari sini dapat diketahui keinginan *user* terhadap perangkat lunak tersebut.

Menu yang diuji :

1. Login, ketika pengguna *login* maka harus menginputkan *username* staffsatu dan *password* staffsatu, maka pengguna berhasil masuk kedalam *system* dan dapat mengelola *system*
Hasil : Sukses
2. *Add Document*, ketika ingin menambahkan data dokumen melalui *menu*, maka *database* bertambah sesuai dengan yang ditambahkan
Hasil : Sukses
3. *Search*, ketika ingin mencari dokumen mutu, *system* meminta *user* memasukkan *keyword* dan *system* menampilkan dokumen yang dicari
Hasil : Sukses
4. Chat, ketika *user* ingin berdiskusi, *user* masuk ke *link chat* disana akan tampil *user* yang *online*. *User* mengetikkan pesan dengan menekan tombol *enter* pesanpun terkirim. Pesan dapat dibaca oleh *user* lain
Hasil : Sukses
5. Log, ketika *user* ingin keluar dari *system*, maka *user* mengklik pilihan *logout*, maka *user* akan masuk kembali pada halaman *login*
Hasil : Sukses

Pengujian Menggunakan Kuesioner

Untuk mendukung hasil pengujian *prototype* berbasis *knowledge management*, selain dengan metode *black box* maka dilakukan pengujian dengan memeberikan kuesioner / angket penilaian kepada karyawan. Dari hasil kuesioner penilaian *prototype system* berbasis *knowledge management* tersebut dapat dilihat penilaian *system* oleh responden (karyawan) sebagai berikut :

1. Kemudahan menggunakan, nilai tertinggi pada kategori sedang (80%) berarti *prototype system* berbasis *knowledge management* masih perlu ditingkatkan kemudahan dalam penggunaan *system*. Dan perlu diberikan *training* dengan kelas khusus untuk mempelajari *system* yang baru ini.
2. Daya tarik *design interface*, nilai tertinggi pada kategori rendah (60%) ini artinya *prototype system* berbasis *knowledgemanagement* masih perlu ditingkatkan dalam hal daya tarik desain *Interface*. Hal ini dapat dimaklumi karena pembuatan *prototipe* ini tidak memfokuskan pada keindahan desain *Interface*.
3. Manfaat dalam meningkatkan kinerja, nilai tertinggi pada kategori tinggi (60%) ini artinya *prototype system* berbasis *knowledge management* ini sudah baik. *Prototipe system* ini dapat memberikan manfaat kepada karyawan untuk meningkatkan kinerjanya.
4. Manfaat dalam berkomunikasi dengan divisi lain, nilai tertinggi pada kategori tinggi (60%) ini artinya *prototype system* berbasis *knowledge management* ini sudah baik.
5. Mempermudah melihat list *knowledge*, nilai tertinggi pada kategori tinggi (80%). Hal ini membuktikan bahwa *prototype* ini dapat memeberikan manfaat mempermudah karyawan

melihat *list* dokumen mutu yang dimiliki perusahaan, karena memang sebelumnya tidak ada wadah yang menampung daftar dokumen mutu.

6. Kelengkapan fasilitas, nilai tertinggi pada kategori tinggi (80%) berarti prototype *system* berbasis *knowledge management* ini sudah cukup lengkap fasilitasnya dan masih bisa ditingkatkan lagi untuk kelengkapan fasilitas-fasilitas lain yang diperlukan.
7. Keefektifan prototype, nilai tertinggi pada kategori tinggi (60%) ini artinya prototype *system* berbasis *knowledge management* ini dapat memberikan kemudahan pada karyawan yang berimplikasi pada keefektifan karyawan dalam bekerja.

Dari hasil kuesioner penilaian prototype berbasis *knowledge management* diperkuat dengan hasil wawancara dengan Divisi CSB setelah mencoba prototype *system* ini yang telah dirangkum seperti berikut : “Prototipe *system* tersebut bagus dan bermanfaat untuk PT XYZ karena dapat membantu karyawan dalam mempermudah pengaksesan *knowledge* yang sangat berkaitan dengan pekerjaan karyawan, *system* ini kedepannya dapat diterapkan lebih lanjut”.

Implikasi Hasil Penelitian

Langkah berikutnya setelah prototipe sistem berbasis *knowledge management* diimplementasikan dalam sebuah sistem aplikasi adalah dengan menjabarkan implikasi dari aplikasi yang sudah diimplementasikan. Berikut adalah aspek-aspek implikasi yang dijelaskan dalam tiga bagian :

Aspek Sistem

Dari aspek sistem implikasi hasil penelitian dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu : Perangkat keras (*hardware*), Diperlukan pemanfaatan server sebagai sumber *resource* untuk pengembangan sistem berbasis *knowledge management*. Dari arsitektur yang telah dibuat, maka perangkat keras yang dibutuhkan tidak harus yang mahal tetapi yang memenuhi standar minimal kebutuhan sistem.

Standar minimal spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan seperti berikut:

- a. Processor: Intel® Atom™ CPU N740 @1.83GHz
- b. Memori (RAM): 2.00 GB
- c. Monitor dengan resolusi 1024 x 768

Implikasi dari sisi perangkat lunak tidak terlalu signifikan karena perangkat lunak yang digunakan adalah *browser* yang digunakan untuk menampilkan prototipe sistem dan server Apache, PHP dan MySQL sebagai web server, program dan database. *Browser* umumnya sudah terinstal bersamaan dengan sistem operasi dan sistem operasi yang digunakan adalah sistem operasi yang sudah biasa digunakan karena prototipe sistem ini berbasis *web* jadi tidak berpengaruh dengan sistem operasi yang digunakan.

Infrastruktur jaringan (*network*), untuk pengembangan sistem berbasis *knowledge management* pada PT XYZ infrastruktur jaringan yang ada sudah mendukung.

Data, dibutuhkan investasi untuk media penyimpanan data yang cukup untuk menyimpan data yang banyak, apakah penyimpanan dilakukan pada tempat yang sama dengan aplikasi atau di server lain, misalnya untuk penyimpanan dokumen file video yang ukurannya lumayan besar.

Aspek Manajerial

Dari aspek manajemen implikasi hasil penelitian dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu:

1. Organisasi, penerapan sistem berbasis *knowledge management* memberikan dampak yang signifikan terhadap lingkungan organisasi, jika benar-benar diterapkan akan menciptakan budaya organisasi yang baru, dimana semula belum ada pemanfaatan teknologi informasi komunikasi dan *knowledge sharing* yang dilakukan melalui percakapan atau diskusi dan melalui dokumen sekarang dapat dilakukan melalui sistem yang memanfaatkan TI sehingga dapat lebih efisien.

2. Sumber daya manusia, memanfaatkan sumber daya manusia yang ada, tidak perlu ada penambahan jumlah sumber daya manusia, cukup dengan memanfaatkan sumber daya manusia yang ada di Divisi CSB yaitu *Division Head, Departement Head* dan *staff*.
3. Pendidikan dan pelatihan, agar penerapan sistem berbasis *knowledge management* dapat berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan sumber daya manusia yang mengerti tentang dunia teknologi informasi komunikasi. Oleh karena itu, Divisi CSB perlu untuk mengadakan pelatihan-pelatihan tentang teknologi informasi dan komunikasi terutama dalam menggunakan sistem berbasis *knowledge management* ini, sebelum benar-benar diterapkan.
4. Aturan atau kebijakan, sistem berbasis *knowledge management* ini sebelum benar-benar diterapkan perlu adanya komitmen dari semua pihak yang akan menggunakan sistem ini terutama dari pihak manajemen untuk mengeluarkan aturan atau kebijakan agar organisasi menjadi terpacu untuk mengembangkan budaya organisasi yang berbasis pembelajaran (*learning organization*) dan menumbuhkembangkan budaya *knowledge sharing* dalam organisasi.

Rencana Implementasi Sistem

Rencana implementasi sistem merupakan tahap awal dari penerapan sistem dan tujuan dari kegiatan implementasinya adalah agar sistem yang baru dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan.

Tahapan Implementasi Sistem

Dalam proses implementasi Prototipe Sistem Berbasis *Knowledge Management* pada PT XYZ diperlukan beberapa tahapan perencanaan untuk implementasi sistem berbasis *knowledge management*. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Kegiatan Implementasi Sistem

Langkah-langkah kegiatan implementasi sistem adalah sebagai berikut:

1. Instalasi *Hardware* dan *Software*.
2. Pemilihan *Admin*.
3. Pelatihan Pengguna.
4. Sosialisasi Kepada Pimpinan
5. Uji Coba Sistem Baru.
6. Evaluasi Sistem Baru Dan Perbaikan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Rancangan prototipe sistem berbasis *knowledge management* dengan menggunakan model adopsi *knowledge management*, dalam prototipe sistem ini model tersebut disesuaikan dengan kebutuhan sistem menjadi seperti berikut, untuk sosialisasi *knowledge capturing* dan *chatting*, untuk eksternalisasi *knowledge capturing* (proses simpan dan pengelompokan *knowledge* berdasarkan kategori), untuk kombinasi *knowledge sharing* dan untuk internalisasi *knowledge sharing* (proses memberikan komentar) dan *chatting*.
2. Dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada dalam prototipe sistem berbasis *knowledge management* ini dapat membantu meningkatkan kinerja karyawan
3. Fasilitas-fasilitas yang ada dalam prototipe sistem berbasis *knowledge management* ini seperti *knowledge capturing* untuk menginput *knowledge* baru, *knowledge sharing* untuk melihat *knowledge* yang di *sharing* dan mempelajarinya serta memberikan komentar, *knowledge management* untuk mengelola *knowledge* yang tersimpan seperti merubah atau menghapus, *chatting* untuk melakukan percakapan elektronik dengan *user* yang lain dan *user management* untuk mengelola *user* yang tersimpan seperti menambah, merubah atau menghapus.

Saran

1. PT XYZ harus membiasakan budaya *knowledge sharing* dan melakukan evaluasi terhadap *knowledge* yang ada, agar setiap *knowledge* yang tersimpan dalam *system* adalah *knowledge* yang bermanfaat bagi PT XYZ. Diharapkan sumber daya manusia yang menggunakan *system* ini adalah karyawan yang memahami teknologi informasi dan komunikasi, oleh karena itu PT XYZ harus memberikan pelatihan (*training*) kepada karyawan sebelum menggunakan *system* ini agar dapat lebih optimal dalam menggunakan *system* ini. *Board of Director* diharapkan mengeluarkan aturan dan kebijakan yang mengikat agar setiap karyawan dapat terlibat dan ikut serta memanfaatkan dan menggunakan *system* ini dan menumbuhkan budaya *knowledge sharing* untuk menunjang pekerjaan karyawan PT XYZ dengan pemanfaatan TIK.
2. Kedepannya untuk chat dapat dikembangkan layanannya, dimana nantinya setiap thread berisikan sebuah topic tertentu yang dapat dibuat oleh semua pengguna dan diharapkan ada moderator untuk membuat ringkasan dari pembahasan yang ada dalam setiap thread.
3. Untuk dapat memberikan dampak yang maksimal pada implikasi *system* ini, dari segi organisasi diharapkan dapat lebih meningkatkan pemanfaatan teknologi komunikasi informasi dan *knowledge sharing*.

Daftar Pustaka

- Kurniawan, C.(2012). *Perancangan Knowledge Management System Untuk PT XYZ*. Tesis. Jakarta : Universitas Bina Nusantara. 2012.
- Laudon, K.C., & Jane, P.L. (2012). *Manajemen Information System :Managing the Digital Firm*. New Jersey: Prentice-Hall. 2012.
- Nindito, H., Maryono, K Joko.(2010). *Perancangan Knowledge Management System Pada PT Xsis Mitra Utama*. Tesis. Jakarta : Universitas Bina Nusantara.
- Noor, J. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Rainer, R. K., & Cegielski, C. G. *Introduction to Information Systems:Enabling and Transforming Business. (3rd Edition)*. USA: John Wiley & Sons. 2011.
- Siagian, S.P. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vercellis, C., (2009). *Business Intelligence : Data Mining and Optimization For Decision Making*, Chichester : John Wiley & Sons.
- Wibisono, H. (2013). *Penerapan Prototype Knowledge Management System Pada Group Quality dan Surveillance PT. Indosat, Tbk*. Tesis, Jakarta : Universitas Bina Nusantara.