BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi yang diwarnai semakin maraknya inovasi ditandai juga dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menyadari akan 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 kemasan informasi, *metadatabase*, *data mining*, data *warehouse* dan sebagainya, disertai dengan kemampuan SDM.(Kustiyahningsih et al., 2015)

Knowledge dalam suatu organisasi merupakan suatu bentuk aset intelektual yang harus dapat terus dikembangkan sehingga dapat mendukung terjadinya organisasi pembelajaran dan membentuk kreasi knowledge yang baru dalam organisasi. Pada dasarnya perkembangan ilmu pengetahuan dalam era globalisasi pada sekarang ini terjadi dengan sangat cepat. Kemampuan manusia dalam mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan semakin baik dengan adanya *knowledge* secara *tacit* dan explicit. *Tacit knowledge* adalah pengetahuan yang terdapat dalam pikiran tiap manusia secara personal. Sedangkan *Explicit* knowledge adalah pengetahuan disimpan atau ditulis dalam suatu media.

Knowledge management menjadi bidang yang penting dalam proses pembelajaran sebuah organisasi. Pengetahuan yang dimiliki oleh organisasi harus mampu memberikan kemajuan bagi organisasi itu sendiri. Agar organisasi dapat bertahan hidup, maka diwajibkan agar setiap orang yang ada di dalam organisasi sharing pengetahuan. Untuk itu dibutuhkan manajemen yang kuat agar pengetahuan tersebut mengakar di setiap individu dalam organisasi dan tidak hilang begitu saja dengan didukung infrastruktur untuk penyebaran informasi di lingkungan organisasi. (Widayanti, 2012)

Agar hal tersebut dapat diwujudkan dengan baik maka pengelolaan knowledge yang ada pada suatu organisasi membutuhkan suatu media untuk menampung serta mengelola semua pengetahuan yang dimiliki oleh organisasi baik pengetahuan yang masih berupa tacit knowledge maupun explicit knowledge.

Dengan berkembangnya teknologi informasi, muncul suatu konsep untuk menerapkan teknologi tersebut guna mengelola seluruh sumber pengetahuan yang dimiliki suatu organisasi, konsep ini yang dikenal dengan Knowledge Management System (KMS).

KMS merupakan suatu sistem untuk memfasilitasi penangkapan, penyimpanan, pencarian, sharing serta penggunaan kembali suatu informasi atau dokumentasi. Mengungkapkan bahwa tujuan utama adanya KMS ialah untuk menyediakan suatu stimulus dalam kegiatan manajemen perusahaan itu sendiri supaya fokus terhadap hal-hal penting meskipun terlihat sepele sekalipun. Aplikasi KMS secara umum mampu melakukan input data, edit data, hapus data, menampilkan dan mencari data serta mampu menyimpan data-data secara baik dan terstruktur sehingga mempermudah jika data diperlukan kembali di kemudian hari.(Sonatha et al., 2018)

Dalam instansi pendidikan, khususnya pada sekolah menengah kejuruan, dibutuhkan suatu manajemen pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru, karena dengan adanya manajemen pengetahuan para guru dapat meningkatkan pengetahuan. SMK Multi Media Mandiri Jakarta sebagai suatu instansi pendidikan yang bertugas untuk mendukung dan menyediakan pendidikan yang berkualitas guna memberi manfaat dalam mencerdaskan anak bangsa tidak terlepas dari masalah-masa yang berkaitan dengan pengetahuan.

Permasalahan yang ada saat ini yaitu pengetahuan yang berasal dari sumber-sumber informasi (explicit knowledge) seperti hasil rapat, hasil pelatihan, *standar operasional procedure* masih disimpan dalam bentuk laporan cetak. Jika ada guru yang membutuhkan memerlukan dokumen terkait pengetahuan tersebut, maka guru tersebut masih harus mendatangi bagian tata usaha. Bukan hanya *explicit knowledge* saja yang bermasalah tetapi juga sharing pengetahuan lain seperti *tacit knowledge* yang terdapat pada setiap individu guru yang sudah berpengalaman belum dimaksimalkan dengan baik. Hal ini akan menyebabkan kegiatan knowledge sharing belum dilaksanakan secara maksimal. Maka dari itu dibutuhkan adanya suatu sistem pendokumentasian yang dapat menampung, mengelola serta menyebarkan pengetahuan guru SMK Mutli Media Mandiri.

Berikut penelitian sejenis dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Pada penilitian yang dilakukan syakuro imadudin abdan (Syakuro 2020). Berjudul "Rancang Bangun Knowledge Management system Berbasis Website Repository studi kasus: BAPPEDA PROVINSI LAMPUNG" Berdasarkan permasalahan dilakukannya penelitian ini ialah karena BAPPEDA Provinsi Lampung memiliki banyak sekali data yang perlu dikelola dan disebarluaskan antar masing-masing karyawan sehingga memerlukan suatu wadah dalam mengelola dan berbagi data dengan mudah untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. (Syakuro 2020)

Hasil dari penelitian diatas membantu karyawan untuk dapat menyimpan serta mengelola *knowledge*, mendapatkan *knowledge* secara mudah menggunakan fitur *download*, serta karyawan pun dapat dengan mudah melakukan sharing knowledge membagi *knowledge* berupa *file* atau dokumen menggunakan fitur *upload* dan *request* sehingga *knowledge* dapat terkelola dengan baik serta mudah ditemukan.

Dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan menjadi gambaran bagi Peneliti untuk membangun knowledge management system yang berguna bagi staf dan guru SMK Multi Media Mandiri perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah adanya fitur diskusi yang dapat membantu guru dalam berdiskusi tanpa harus bertatap muka. Penelitian ini diharapkan dapat menfasilitasi pengguna dalam menangkap, mencari, menyimpan, mendistribusikan, serta mengatur dokumen-dokumen secara baik, dan memberi kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. judul penelitian yang penulis angkat adalah **"Pembangunan *Knowledge Management System* Berbasis *Web* Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multi Media Mandiri Jakarta"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Sulitnya melakukan proses pengumpulan pengetahuan ke dalam suatu sistem karena pengetahuan yang dimiliki lebih bersifat individual saja.
2. Tidak adanya system yang mengelola, menyimpan dan menyebarkan pengetahuan di SMK Multi Media Mandiri.
3. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu guru dalam melakukan *knowledge sharing* (berbagi pengetahuan)?

1.3 Lingkup Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, ruang lingkup dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Penelitian berada di lingkungan SMK Multi Media Mandiri Jakarta khususnya pada bagian tenaga pendidik atau guru.
2. Perencanaan dan pengembangan aplikasi dapat mempermudah mengatur, mengelola, mendokumentasikan, dan menyebarkan *knowledge* dengan baik dan terstruktur.
3. Perencanaan dan pengembangan aplikasi berfokus pada penerapan berbagai Knowledge khususnya Tacit Knowledge menjadi Explicit Knowledge.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat suatu sistem yang dapat mempermudah user khusushnya guru dan pegawai pada SMK Multi Media Mandiri untuk dapat saling berkomunikasi dan bertukar pendapat atau ide melalui media internet, tanpa batas ruang dan waktu
2. Merancang sistem informasi yang mampu menyimpan data pengelolaan pengetahuan di dalam sebuah *database* yang baik.

3. Merancang suatu aplikasi yang dapat menyimpan data dan informasi knowledge management, sehingga sewaktu-waktu informasi tersebut dapat diambil kembali.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan efisien waktu dalam pengelolaan, penyebaran dan penyimpanan pengetahuan yang dimiliki sekolah.
2. Dapat mempermudah para guru dalam memperoleh dan menyebarkan pengetahuan.
3. Membantu SMK Multi Media Mandiri dalam mengelola Knowledge yang ada agar tidak hilang dan lebih mudah disimpan.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berada di lingkungan SMK Multi Media Mandiri Jakarta khususnya pada bagian tenaga pendidik atau guru.
2. Ruang lingkup penelitian terbatas pada pendokumentasian *knowledge* dan *sharing knowledge* pada SMK Multi Media Mandiri
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Rapid Application Development* (RAD), dan dilakukan pengujian sistem dengan menggunakan *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam penyusunan skripsi ini sistematika penulisan terbagi dalam 5 (lima) bab. Berikut merupakan gambaran umum mengenai pokok pembahasan yang akan dibahas pada tiap-tiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan tugas akhir dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang relevan dalam rancang bangun *knowledge management*, metode pengembangan sistem dan mendefinisikan *tools* yang diperoleh dari berbagai sumber yang menjadi landasan dan penulisan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data dan metode dalam pengembangan sistem. Bab ini membahas lebih rinci tentang metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, metode analisa yang digunakan serta adanya kerangka penelitian dari penelitian yang dilakukan pada SMK Multi Media Mandiri Jakarta.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang organisasi, sejarah dan struktur organisasi SMK Multi Media Mandiri Jakarta. Bab ini juga berisi analisa permasalahan, analisa kebutuhan sistem, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari penelitian ini untuk dapat digunakan dalam pengembangan selanjutnya.