

ANALISIS PENERAPAN KNOWLEDGE APPLICATION MANAGEMENT DAN IMPEMNTATION PADA PT.KAYU LAPIS INDONESIA

Muhammad Jibril¹

¹Universitas Islam Indragiri
E-mail: Jibril.unisi@gmail.com

ABSTRAK

Implementasi knowledge management aplikasi untuk mendukung proses kinerja programmer di PT Kayu Lapis Indonesia dalam memudahkan kinerja programmer sudah merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting. Hal ini di karenakan Setiap programmer memiliki logikanya masing-masing dalam penulisan program, hal ini menyulitkan bagi programmer lain untuk melakukan debugging. Cara penulisan kode program yang berbeda pada setiap programmer menyebabkan ketidaksamaan atau ketidakteraturan. Untuk itu perlu dibuatkan Knowledge Management System (KMS) agar programmer dapat menyelesaikan suatu problem dengan baik.

Keywords : Knowledge Management, Kinerja

ABSTRACT

Implementation of knowledge management applications to support programmer performance processes at PT Kayu Lapis Indonesia in facilitating programmer performance is a very important requirement. This is because every programmer has their own logic in writing programs, this makes it difficult for other programmers to debug. How to write program code that is different for each programmer causes dissimilarities or irregularities. For this reason, it is necessary to create a Knowledge Management System (KMS) so that programmers can solve a problem properly.

Keywords : Knowledge Management , Performance

PT Kayu Lapis Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di industri pengusahaan hutan dan pengolahan kayu terpadu yang telah berkembang dengan baik. Dalam prosesnya, PT Kayu Lapis Indonesia membutuhkan sumber informasi yang mutakhir dan selaluterkini. Pengembangan implementasi teknologi informasi dan komunikasi di PT Kayu Lapis Indonesia merupakan upaya yang sudah seharusnya dilakukan. Sesuai dengan visinya yaitu Meningkatkan pertumbuhan bisnis berkesinambungan dengan cara mengolah bahan baku berkualitas dari hutan lestari yang dikelola secara profesional menjadi produk kayu ramah lingkungan.

Dalam pelaksanaan visi tersebut perlu adanya penggunaan TI (Teknologi Informasi) yang dapat mendukung tercapainya sasaran dari visi tersebut. PT Kayu Lapis Indonesia sebagai salah satu perusahaan terkemuka dengan pengalaman lebih dari empat dasawarsa di bidang Manajemen Hutan Lestari dengan Industri Perkayuan Terpadu menggunakan teknologi informasi sebagai penunjang usahanya, yaitu menggunakan teknologi informasi sebagai sarana dan prasarana untuk meningkatkan kinerja perusahaannya demi membantu terlaksananya aktivitas di seluruh unit kerja yang ada.

Dalam pengembangan *system* yang ada pada PT Kayu Lapis Indonesia memiliki department IT nya sendiri untuk mengembangkan sistemnya. Namun dalam pengembangan *system* tersebut setiap programmer memiliki logikanya masing-masing dalam pengerjaan maupun penulisan kode-kode program. Dengan cara penulisan yang berbeda-beda ini membuat programmer lain kesulitan dalam memahami kode-kode program yang ada apabila harus melakukan debugging program dan membuat kinerja programmer menjadi lambat karena harus memahami terlebih dahulu kode program ataupun baris program yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah *knowledge management* aplikasi perlu di implementasikan pada department IT PT Kayu Lapis Indonesia untuk meningkatkan kinerja programmer ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui perlu atau tidaknya implementasi *knowledge management* aplikasi pada department IT PT kayu Lapis Indonesia.

II. LITERATUR REVIEW

2.1 Knowledge Management System (KMS)

Menurut Nonaka & Takeuchi (1995) "Perusahaan yang sukses adalah perusahaan yang selalu menciptakan pengetahuan baru, menyebarkannya ke seluruh organisasi, dan semua orang tahu akan teknologi baru dan hasilnya."

Pengetahuan yang ada dalam suatu perusahaan perlu dibagikan kepada seluruh bagian dari perusahaan atau organisasi untuk mendukung kinerja setiap bagian perusahaan.

Menurut Hakim (2013), *Knowledge Management* atau yang sekarang lebih dikenal sebagai *Learning Organization* adalah suatu sistem pengolahan yang mampu mengatur bagaimana penerapan atau pemanfaatan suatu pengetahuan pada sistem manajemen perusahaan terkait seperti bagaimana orang – orang dari berbagai tempat yang berbeda mulai saling berbicara menggunakan sistem kerja *virtual, sharing* antar anggota serta proses duplikasi dari pengetahuan yang di miliki oleh setiap karyawan.

Knowledge management mendukung terjadinya pertukaran pengetahuan yang terkait dengan suatu organisasi antar bagian dari organisasi melalui berbagai cara. Dapat disimpulkan bahwa *Knowledge Management* adalah kegiatan atau usaha untuk meningkatkan pengetahuan dan menyebarkan pengetahuan yang bermanfaat bagi organisasi dengan cara meningkatkan komunikasi antar personal, baik melalui sistem kerja *virtual* maupun secara langsung. Dengan memanfaatkan *knowledge management*, pengetahuan baru yang diperoleh, dapat disampaikan kepada setiap bagian organisasi dengan baik dan cepat dan bagian organisasi yang baru tergabung juga mendapatkan pengetahuan tersebut tanpa terkecuali.

Menurut Tri Wahyudi (2014), *Knowledge management* terbagi menjadi 2 bagian antara lain, a. *Explicit Knowledge*

Explicit Knowledge merupakan sebuah bentuk transfer atau memberikan pengetahuan yang sudah terdokumentasi atau disimpan sehingga mudah dipelajari dan dimanfaatkan oleh pihak lain.

Contoh *explicit knowledge* antara lain buku, koran, majalah, forum tanya jawab, atau penulisan artikel pada *website*.

b. *Tacit Knowledge*

Tacit Knowledge adalah sebuah bentuk transfer atau memberikan pengetahuan yang berbentuk *know-how*, pengalaman, skill, pemahaman, maupun *rules of thumb*.

Contoh *tacit knowledge* yaitu, seorang juru masak saat menulis resep kadang menggunakan ungkapan "Tambahkan garam secukupnya".

Menurut Tri Wahyudi (2014), *Tacit knowledge* dan *explicit knowledge* dapat di konversi kedalam empat proses yaitu diantaranya:

a. *Sosialization* yaitu proses *sharing* yang diciptakan berdasarkan interaksi dan pengalaman langsung, hal ini menyebabkan terjadinya transfer *tacit knowledge* ke *tacit knowledge*.

Contohnya yaitu *sharing* melalui percakapan.

b. *Externalization* yaitu proses transfer *knowledge* berdasarkan dialog dan refleksi, yang menyebabkan pengartikulasian *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge*.

Contohnya yaitu wawancara untuk penulisan buku, majalah, dan jurnal.

c. *Combination* yaitu proses transfer *knowledge* berdasarkan konversi *explicit knowledge* menjadi *explicit knowledge* yang baru melalui sistemisasi dan pengaplikasian *explicit knowledge* dan informasi.

Contohnya yaitu merangkum artikel, cerita, dan buku.

d. *Internalization* yaitu proses transfer *knowledge* berdasarkan pembelajaran dan akuisisi *knowledge* yang dilakukan oleh anggota organisasi terhadap *explicit knowledge* yang disebarkan ke seluruh organisasi melalui pengalaman sendiri sehingga menjadi *tacit knowledge* anggota organisasi.

Contohnya yaitu guru yang mengajar.

merupakan strategi, langkah atau cara untuk meningkatkan efektifitas dan peluang atau kesempatan pengembangan kompetensi (Ningky,2001). Beberapa hal yang perlu dilakukan untuk menumbuhkan budaya berbagi pengetahuan, diantaranya adalah :

- Menciptakan *know-how* yaitu dimana setiap pegawai berkesempatan dan bebas menentukan cara baru untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaannya dan berinovasi serta peluang untuk mensinergikan pengetahuan eksternal kedalam institusi.
- Menangkap dan mengidentifikasi serta menyebarkan pengetahuan yang dianggap bernilai dan direpresentasikan dengan cara yang logis.
- Penempatan atau peletakan pengetahuan yang baru dalam format yang mudah diakses oleh seluruh pegawai dan pejabat.
- Pengelolaan pengetahuan untuk menjamin kekinian informasi agar dapat direview untuk relevansi dan akurasinya.
- Format pengetahuan yang disediakan di portal adalah format yang *user friendly* agar semua pegawai dapat mengakses dan mengembangkan setiap saat.

Knowledge management system (KMS) sebagai aplikasi berbasis komputer dapat mendukung kinerja programmer yaitu dengan adanya *knowledge management system function-function* yang ada dalam *system* dapat diatur dan dikelola bersama oleh para programmer. Sehingga dalam pengerjaan penulisan program jadi lebih rapi, aturan penulisan, penggunaan logika dalam *system* jadi lebih mudah karena programmer hanya perlu menggunakan *function-function* yang ada tanpa harus membuat *function* yang baru.

2.2 Masalah Yang Di Hadapi Tim IT Saat Ini

Saat ini tim IT memiliki masalah yang sering muncul dalam penyelesaian pekerjaannya sehari-hari. Masalah ini sering muncul sehingga membuat kinerja programmer menjadi lama.

Masalah tersebut adalah Logika penulisan program atau baris program yang berbeda –beda. Setiap programmer memiliki cara sendiri atau ciri khas masing-masing dalam penulisan programnya. Hal ini membuat timbulnya permasalahan lain seperti jika pekerjaan di alihkan ke programmer lain atau melakukan debugging menjadi lama karena harus memahami logika dari programmer yang telah lebih dahulu membuatnya, selain itu penulisan baris program juga menjadi tidak rapi.

Untuk itu perlu di buat kan sebuah knowledge aplikasi yang mampu mengatasi masalah tersebut yaitu dengan membuat sebuah standar aturan *function* dan aturan penulisan variabel maupun tampilan program agar pekerjaan setiap program menjadi rapi, lebih cepat, dan baris program yang ditulis menjadi sama.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan didalam PT Kayu Lapis Indonesia khusus untuk department IT. Saat ini jumlah anggota tim IT yang ada pada PT Kayu Lapis Indonesia berjumlah 10 orang.

Penelitian dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada anggota tim IT. Kuisioner di buat menggunakan skala *likert*. Sedangkan untuk menganalisis data menggunakan metode *Korelasi Spearman Rank*. Uji hipotesis *Korelasi Spearman Rank* adalah teknik pengujian untuk menguji hubungan antara dua variabel.

Dalam penelitian ini dua variabel adalah masalah yang dihadapi oleh tim IT dan hubungan dengan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaannya.

Masalah yang dihadapi saat ini adalah

1. Logika penulisan program yang berbeda –beda bagi setiap programmer,
2. Penulisan yang acak-acakan atau tidak rapi,
3. Programmer mengalami kendala dalam memahami program

Hipotesis

1. Ho: tidak ada hubungan antara variabel masalah yang dihadapi saat ini dengan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan

2. Ha: ada variabel masalah yang dihadapi saat ini dengan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan

Kriteria Pengujian Hipotesis

- Ho ditolak bila harga ρ hitung > dari ρ tabel
- Ho diterima bila harga ρ hitung \leq dari ρ tabel

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuisioner yang disebarkan maka dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1 nilai masalah saat ini dan lama penyelesaian pekerjaan

						Lama Pengerjaan
1	5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5
3	5	4	5	4.67	5	5
4	5	5	4	4.67	4	4
5	4	4	5	4.33	4	4
6	5	5	5	5	5	5
7	5	5	5	5	5	5
8	4	5	4	4.33	4	4
9	5	4	5	4.67	5	5
10	5	5	4	4.67	5	5

Tabel 2 Tabel penolong untuk menghitung koefisien korelasi Spearman Rank pekerjaan

	at	bi	bi ²
1	5.00	5	2.5
2	5.00	5	2.5
3	4.67	5	6.5
4	4.67	4	6.5
5	4.33	4	9.5
6	5.00	5	2.5
7	5.00	5	2.5
8	4.33	4	9.5
9	4.67	5	6.5
10	4.67	5	6.5
		0	34.5

N	Derajat signifikansi		N	Derajat signifikansi	
	5%	1%		5%	1%
5	1,000		16	0,506	0,665
6	0,886	1,000	18	0,475	0,625
7	0,786	0,929	20	0,450	0,591
8	0,738	0,881	22	0,428	0,562
9	0,683	0,833	24	0,409	0,537
10	0,648	0,794	26	0,392	0,515
12	0,591	0,777	28	0,377	0,496
14	0,544	0,715	30	0,364	0,478

$$\rho = 1 - (6 \sum b_i^2 : N (N^2 - 1))$$

$$\rho = 1 - (6 \times 34,5 : 10(10^2 - 1))$$

$$\rho = 1 - (207 : (10(99)))$$

$$\rho = 1 - (207 : 990)$$

$$\rho = 1 - 0.2$$

$$\rho = 0.8$$

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Derajat kesalahan 5 %..... 0,8 > 0,648

Derajat kesalahan 1 %..... 0,8 > 0,794

Terdapat hubungan yang nyata atau signifikan antara variabel masalah yang dihadapi saat ini dengan lamanya waktu penyelesaian pekerjaan. Dalam hal ini hipotesis nolnya (H0) adalah tidak ada hubungan antara variabel masalah yang dihadapi saat ini dengan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan. Sedangkan hipotesis alternatifnya (Ha) adalah ada hubungan antara variabel masalah yang dihadapi saat ini dengan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan.

Dengan demikian hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternative diterima atau dengan kata lain bahwa variabel masalah yang dihadapi saat ini mempunyai hubungan yang signifikan dengan lamanya waktu penyelesaian pekerjaan. Maka penerapan *Knowledge Management System* layak untuk hal ini.

Di harapkan bagi anggota tim IT bersedia sharing ilmu yang di miliknya agar kinerja dari tim IT meningkat dan mampu membawa perusahaan bersaing dengan perusahaan lainnya yang sejenis dalam pengembangan sistemnya

DAFTAR PUSTAKA

Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The Knowledge Creating Company : how Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. New York: Oxford University Press

Hakim, A. S. (2013, January). *strategi Knowledge Management pada PLN APJ Kediri: Studi Deskriptif strategi knowledge management dan Pengetahuan yang tersedia pada PLN APJ Kediri*. Retrieved from Journal Universitas Airlangga: <http://journal.unair.ac.id/strategi-knowledge-management-pada-pln-apj-kediri-article-4629-media-136-category-8.html>

Wahyudi, T. (2014). PENERAPAN KNOWLEDGE MANAGEMENT PADA PERUSAHAAN WEB HOSTING. *Bianglala Informatika Vol 2 No. 2*, 45 – 55

Ningky Munir (2001), *Proses Penciptaan Pengetahuan di perusahaan*. Jakarta: Seminar Ikatan Pustakawan Indonesia