



Manajemen Pengetahuan Melalui Web 2.0 (Wikipedia) pada Organisasi

Studi Kasus: Himpunan Mahasiswa di Kampus XXX

Delfi Angela¹, Wawan Yunanto², Yohana Dewi Lulu Widyasari³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Komputer, Politeknik Caltex Riau

^{1,2}Jalan Umban Sari (Patin) No.1 Rumbai, Pekanbaru-Riau 28265, Indonesia

Email korespondensi: delfi13si@mahasiswa.pcr.ac.id

Dikirim 03 Juni 2017, Direvisi 21 Juli 2017, Diterima 24 Juli 2017

Abstrak – Himpunan mahasiswa merupakan wadah bagi setiap mahasiswa program studi tertentu yang bertujuan untuk menampung aspirasi setiap anggotanya. Proses berbagi pengetahuan biasanya dilakukan melalui pertemuan langsung yang dilakukan di dalam kelas, diskusi, dan rapat. Sistem manajemen pengetahuan dapat mengelola dan mendokumentasikan semua pengetahuan setiap anggotanya agar proses berbagi pengetahuan tidak terhambat. Penelitian ini mengembangkan sebuah sistem manajemen pengetahuan web 2.0 dengan konsep Wikipedia. Konsep Wikipedia diterapkan untuk memungkinkan setiap anggota organisasi dalam menambah, menghapus, dan memperbaiki isi dari *website*. Informasi dan pengetahuan yang ada dapat dimanfaatkan dan diperbaharui secara terus menerus oleh sesama anggota organisasi. Proses manajemen pengetahuan yang digunakan pada sistem ini adalah *knowledge discovery*, *knowledge capture* dan *knowledge sharing*. Hasil dari pengujian *User Acceptance Test* yang telah dilakukan bahwa sistem manajemen pengetahuan telah dapat diterima oleh organisasi dalam membantu anggota organisasi mengembangkan pengetahuan serta mendapatkan pengetahuan yang baru.

Kata kunci – Manajemen pengetahuan, Wikipedia, Organisasi, Web 2.0

Abstract – Student association is a place for every student of certain majors, which is intended to accommodate the aspirations of all its members. Knowledge sharing process usually done through direct meetings in the classroom and discussions. Knowledge Management System can manage knowledge and document of each member so that the process of knowledge sharing is not impeded. This study develops a web 2.0 knowledge management system with the concept of Wikipedia. Wikipedia's concept is applied to allow each member of organization to add, delete, and edit the content of the website. Information and knowledge can be used and updated continuously by fellow members of organization. Knowledge management process that used in this system is knowledge discovery, knowledge capture and knowledge sharing. The result of User Acceptance Test is knowledge management system has been accepted by the Organization in assisting organization members develop knowledge and acquire new knowledge.

Keywords – Knowledge management, Wikipedia, Organization, Web 2.0

I. PENDAHULUAN

Pengetahuan saat ini telah menjadi sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pengetahuan sulit untuk diperoleh secara langsung. Pengetahuan yang sudah diperoleh harus dapat dimanfaatkan dan dikelola dengan baik. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran [1]. Pengetahuan memang milik individu, namun dapat dimanfaatkan oleh orang lain,

kelompok ataupun organisasi dengan cara berbagi dan mengembangkannya secara terus menerus.

Berbagi pengetahuan merupakan aktivitas saling tukar menukar pengetahuan di antara sekumpulan orang, komunitas, atau organisasi. Berbagi pengetahuan memiliki pengaruh terhadap peningkatan kinerja organisasi dan kompetensi individu pada organisasi. Wikipedia adalah salah satu contoh tempat berbagi pengetahuan di antara komunitas. Wikipedia

memungkinkan pengunjung *website* untuk menambah, menghapus dan memperbaiki isi dari *website* itu sendiri. Selain melalui Wikipedia, berbagi pengetahuan juga dapat terjadi melalui percakapan, rapat, pelatihan, atau diskusi.

Manajemen pengetahuan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran pada sebuah organisasi. Pengetahuan yang dimiliki oleh organisasi harus mampu memberikan kemajuan untuk organisasi itu sendiri. Manajemen pengetahuan dibutuhkan agar pengetahuan yang dimiliki oleh anggota organisasi tidak hilang begitu saja, akan tetapi dapat memberikan manfaat bagi anggota lain. Salah satu cara untuk membangun manajemen pengetahuan pada organisasi adalah dengan berbagi pengetahuan antar anggota karena setiap pengetahuan yang dimiliki anggota organisasi merupakan aset yang penting.

Tujuan dari setiap himpunan mahasiswa yaitu sebagai wadah untuk menampung aspirasi dan melaksanakan kegiatan bagi anggotanya. Proses bertukar pikiran dan berbagi ilmu pengetahuan dalam organisasi hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas, diskusi, dan rapat. Apabila pertemuan tidak terjadi maka dapat menyebabkan proses berbagi pengetahuan terhambat.

Penelitian tentang manajemen pengetahuan pada organisasi sudah banyak dilakukan oleh berbagai kalangan termasuk mahasiswa. Penelitian membangun sebuah *Knowledge Management System* pada Fakultas Ilmu Komputer, sebagai bentuk penerapan KMS untuk komponen teknologi [2]. KMS ini berhasil memfasilitasi terjadinya proses pengelolaan pengetahuan *Socialization, Externalization, Combination, Internalization* (SECI) serta menjamin keberlangsungan pengelolaan pengetahuan dan kelayakan pengetahuan yang dipublikasikan.

Layanan web 2.0 merupakan layanan berbasis web kolaboratif yang didukung dengan penggunaan internet sebagai *platform*-nya [3]. Komunikasi web 2.0 yang bersifat dua arah memungkinkan anggota organisasi saling berpartisipasi memberikan dan berbagi pengetahuan. Oleh karena itu, dibuat sebuah *website* dengan mengimplementasikan konsep Wikipedia pada sistem informasi manajemen pengetahuan organisasi melalui web 2.0. *Website* ini menjadi media yang mendukung diskusi dan pengembangan pengetahuan secara terus menerus antar mahasiswa di suatu organisasi.

II. METODE PENELITIAN

A. Manajemen Pengetahuan

Manajemen pengetahuan merupakan suatu upaya untuk menghasilkan nilai dari kekayaan intelektual organisasi melalui penciptaan, penyimpanan, penyebaran, dan penerapan pengetahuan untuk mencapai tujuan organisasi. Kegiatan ini biasanya

terkait dengan objektif organisasi dan ditujukan untuk mencapai suatu hasil tertentu seperti pengetahuan bersama, peningkatan kinerja, dan menciptakan organisasi yang lebih efisien, efektif, dan terarah. Ada dua jenis pengetahuan [4] yaitu,

a) Pengetahuan eksplisit

Pengetahuan eksplisit merupakan pengetahuan tertulis yang telah didokumentasikan. Umumnya pengetahuan eksplisit bersifat teori karena pembagian pengetahuan kepada orang lain hanya perlu melalui buku, artikel, jurnal, atau bentuk dokumentasi lainnya.

b) Pengetahuan tacit

Pengetahuan tacit adalah pengetahuan yang terekam dalam pikiran manusia sesuai dengan pemahaman, keahlian, dan pengalaman. Biasanya pengetahuan ini tidak terstruktur, sulit didefinisikan dengan bahasa formal, belum terdokumentasi, dan isinya berupa pemahaman pribadi.

B. Sistem Manajemen Pengetahuan

Sistem manajemen pengetahuan sering juga disebut KMS yang merupakan singkatan dari *Knowledge Management System*. KMS merupakan bagian dari pengendalian internal suatu kegiatan yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, dan prosedur untuk mencapai suatu tujuan dengan cara yang efektif, dan pelaksanaannya mencakup dalam *discovering, capturing, sharing, dan applying* pengetahuan. KMS diklasifikasikan berdasarkan empat proses manajemen pengetahuan [5] yaitu,

- a) *Knowledge Discovery*, menciptakan pengetahuan baru berdasarkan data, informasi, dan pengetahuan yang sudah ada.
- b) *Knowledge Capture*, merekam dan melestarikan pengetahuan. Sistem ini bertujuan untuk mendukung proses mendokumentasikan pengetahuan tacit yang berada dalam pikiran seseorang maupun pengetahuan eksplisit.
- c) *Knowledge Sharing*, membagikan dan menyebarkan pengetahuan tacit dan eksplisit agar dapat digunakan oleh orang lain.
- d) *Knowledge Applying*, menerapkan dan memanfaatkan pengetahuan pada sebuah organisasi. *Knowledge applying* mendukung proses pemanfaatan pengetahuan yang dimiliki orang lain tanpa perlu mempelajari kembali pengetahuan tersebut.

C. Electronic Brainstorming

Brainstorming adalah sebuah perencanaan yang digunakan untuk menampung kreativitas kelompok atau mengumpulkan ide-ide yang diperlukan. *Electronic brainstorming* merupakan versi terkomputerisasi *brainstorming* teknik manual yang biasanya didukung oleh *Electronic Meeting System* (EMS). Dengan EMS, peserta berbagi daftar ide

melalui internet. Biasanya, teknik *knowledge capture* ini dilakukan oleh ahli yang berperan untuk mengubah ide-ide dan komentar tersebut menjadi sebuah pengetahuan [6].

D. Web 2.0

Web 2.0 merupakan transisi dari halaman web statis menjadi lebih dinamis. Situs web sekarang tidak hanya memuat *content* yang statis. Orang-orang dapat bekerja sama, berbagi informasi, dan menciptakan layanan baru secara *online*. Contohnya adalah blog dan Wiki. Pengunjung dapat menambahkan komentar pada sebuah *content* yang asli di blog, tetapi tidak dapat mengubah *content* aslinya. Sebaliknya, Wiki merupakan situs web kolaboratif karena pengunjung dapat menambahkan, menghapus, atau memperbaharui isi situsnya, termasuk karya penulis sebelumnya [4].

E. Wikipedia

Situs Wiki yang paling dikenal adalah Wikipedia. Wikipedia merupakan *website* ensiklopedia bebas yang dapat diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa. Selain itu, Wikipedia telah menjadi ensiklopedia *open-source online* yang menerima kontribusi dari siapa pun. Keistimewaan Wikipedia adalah selain menyajikan informasi yang biasa ditemui di sebuah ensiklopedia, Wikipedia juga memuat artikel yang *up to date*. Isi Wikipedia dapat diciptakan oleh penggunanya. Halaman-halaman selalu diubah sehingga tidak ada artikel yang pernah selesai. Menurut [7], konsep Wikipedia dapat menjadi konsep manajemen pengetahuan dimana setiap orang berkontribusi dalam mengembangkan serta berbagi pengetahuan. Halaman utama Wikipedia dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Halaman Utama Wikipedia

F. Metode Slovin

Ada beberapa cara untuk menentukan ukuran sampel dari suatu populasi, baik untuk ukuran populasi yang diketahui maupun yang tidak diketahui atau terlalu besar. Rumus Slovin digunakan untuk menentukan minimal sampel yang dibutuhkan jika ukuran populasi diketahui. Untuk menggunakan rumus Slovin, tentukan batas toleransi kesalahan terlebih dahulu. Batas toleransi kesalahan dinyatakan dengan persentase. Adapun rumus Slovin [8], yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \tag{1}$$

Keterangan:

- n adalah jumlah sampel
- N adalah jumlah populasi
- e adalah batas toleransi kesalahan, untuk sosial dan pendidikan umumnya 5%.

Pada pengujian ini, cara pemilihan sampel dilakukan secara acak. Batas toleransi kesalahan ditentukan sebesar 5%. Jumlah populasi di organisasi ditentukan sebesar 320 anggota, maka jumlah sampel yang digunakan dalam pengujian adalah.

$$n = \frac{320}{1 + (320 \times 0,05^2)}$$

$$n = 178 \text{ orang}$$

III. HASIL PENELITIAN

A. Alur Kerja Sistem

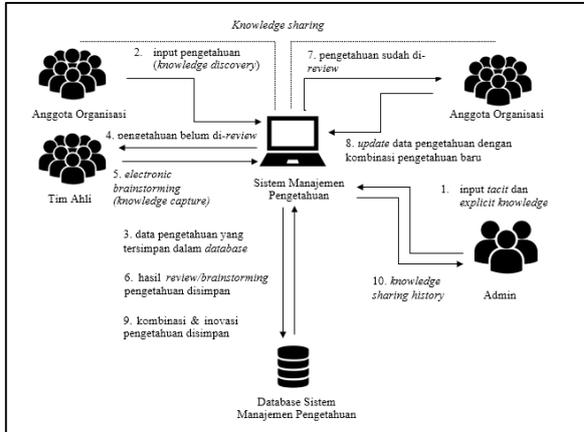
Pengetahuan pada sistem ini berasal dari dua sumber, yaitu sumber pengetahuan yang ada di organisasi dan sumber pengetahuan yang tidak terstruktur. Pengetahuan organisasi mencakup seluruh informasi yang berhubungan dengan organisasi, visi dan misi, program kerja, dan pengetahuan eksplisit yang sudah terdokumentasi. Sumber pengetahuan tidak terstruktur merupakan pengetahuan yang diperoleh dari hasil *sharing* antar anggota organisasi.

Operasi yang terjadi pada sistem ini berupa operasi *input*, proses, dan *output*. *Input* pengetahuan akan dilakukan oleh anggota organisasi dan admin. Operasi proses dilakukan oleh pengguna dan sistem. *Output* dari proses berupa pengetahuan yang diperuntukkan untuk pengguna itu sendiri atau anggota organisasi lainnya.

Anggota organisasi dapat menambah, mengedit, dan menghapus artikel pengetahuan. Selain itu, anggota organisasi dapat menyunting pengetahuan yang ditambahkan oleh anggota lainnya. Setelah menambahkan pengetahuan, anggota organisasi yang menuliskan artikel akan menerima *e-mail* pemberitahuan. *E-mail* tersebut menginformasikan bahwa pengetahuan yang ditambahkan oleh anggota akan di-*brainstorming* oleh para ahli yang sesuai dengan bidang kategori artikel yang ditambahkan tersebut. Para ahli merupakan anggota organisasi. Admin akan diingatkan dengan notifikasi bahwa *knowledge* belum di-*capture* jika *knowledge* sudah di-*publish* selama 1 minggu. Admin akan mengundang para ahli untuk melakukan *electronic brainstorming* terhadap artikel yang ditambahkan. Ketika para ahli telah mengeluarkan hasil *brainstorming*, *author* yang menuliskan artikel tersebut akan menerima *e-mail* pemberitahuan bahwa artikel pengetahuan yang telah dituliskan *author* di-*replace* oleh hasil *brainstorming* para ahli.

Pengetahuan pada sistem ini juga didapatkan dari forum diskusi. Anggota organisasi dapat memberikan sebuah topik untuk dibahas. Komentar-komentar pada

forum tersebut akan di-capture oleh para ahli *brainstorming*. Admin akan mengundang tim ahli untuk me-review pengetahuan jika jumlah komentar pada forum memungkinkan tim ahli untuk melakukan *knowledge capture* dengan teknik *electronic brainstorming*. Alur kerja sistem dapat dilihat pada Gambar 2.



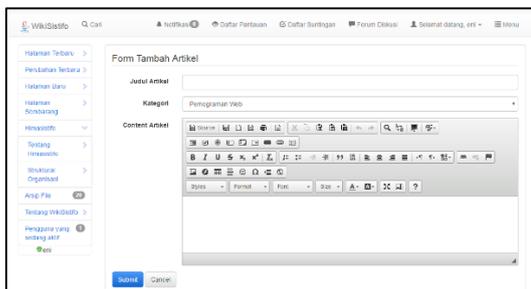
Gambar 2. Alur Kerja Sistem Manajemen Pengetahuan

B. Hasil Perancangan

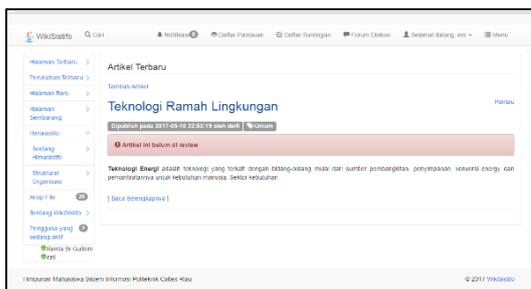
Ada 3 proses manajemen pengetahuan yang diterapkan pada sistem yaitu *knowledge discovery*, *knowledge capture*, dan *knowledge sharing*.

a) Proses Knowledge Discovery

Anggota organisasi dapat menambahkan artikel dengan menginputkan judul, kategori, dan konten artikel seperti pada Gambar 3. Artikel yang baru ditambahkan akan berstatus belum di-review dan ditampilkan pada menu halaman terbaru. Halaman artikel terbaru dapat dilihat pada Gambar 4.

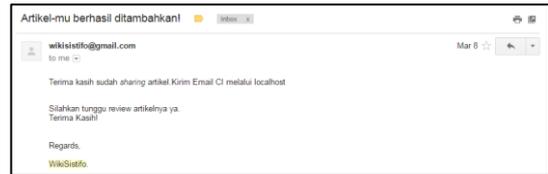


Gambar 3. Halaman Tambah Artikel



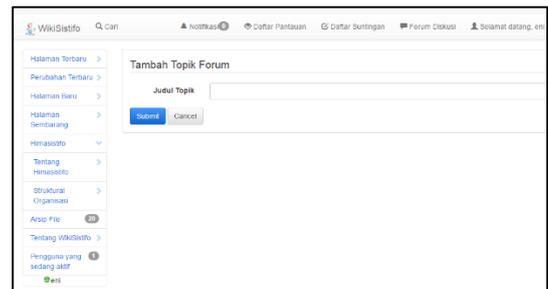
Gambar 4. Halaman Artikel Terbaru

Setelah berhasil menambahkan artikel, anggota organisasi akan mendapatkan e-mail pemberitahuan seperti pada Gambar 5.

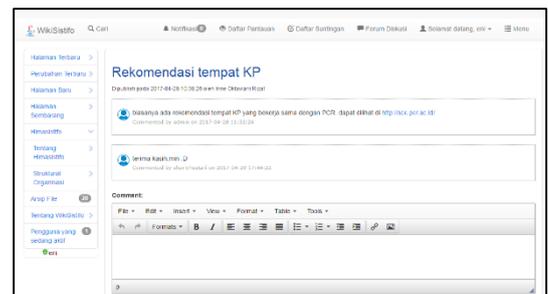


Gambar 5. E-mail Artikel Berhasil Ditambahkan

Anggota organisasi juga dapat menambahkan topik forum dan komentar pada forum seperti pada Gambar 6 dan Gambar 7. Setiap topik forum yang baru ditambahkan akan berstatus belum di-review.



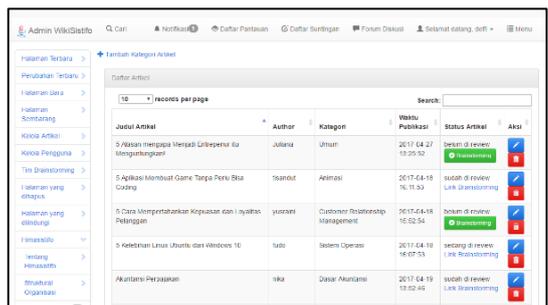
Gambar 6. Halaman Tambah Topik Forum



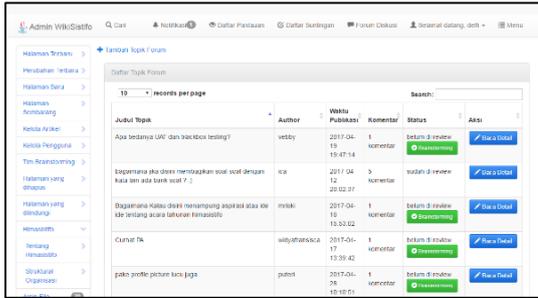
Gambar 7. Halaman Detail Topik Forum

b) Proses Knowledge Capture

Admin bertugas memilih siapa saja tim ahli yang akan melakukan *electronic brainstorming* pada artikel atau topik forum. Untuk setiap artikel atau topik forum yang statusnya belum di-review akan terdapat tombol *brainstorming* seperti pada Gambar 8 dan Gambar 9.

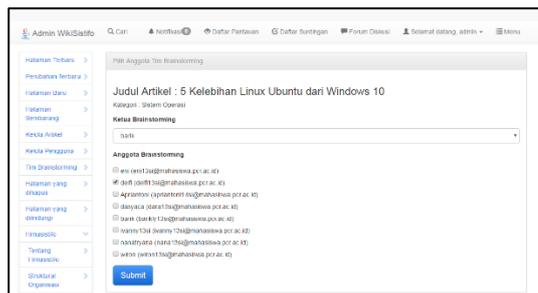


Gambar 8. Halaman Kelola Artikel



Gambar 9. Halaman Forum Diskusi (admin)

Jika tombol *brainstorming* di klik, admin akan diarahkan ke halaman pemilihan tim *brainstorming*. Admin yang memilih siapa ketua dan anggota untuk melakukan *electronic brainstorming* pada artikel atau topik forum. Halaman pemilihan tim *brainstorming* dapat dilihat pada Gambar 10.



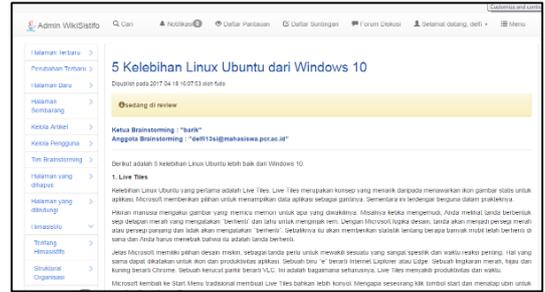
Gambar 10. Halaman Pemilihan Tim Brainstorming

Setelah memilih ketua dan anggota tim *brainstorming*, ketua dan anggota tim *brainstorming* akan mendapatkan undangan *e-mail* untuk melakukan *review* atau *brainstorming* pada artikel atau topik forum. Pada *e-mail* tersebut akan dilampirkan *link* sebagai halaman tempat melakukan *electronic brainstorming* seperti pada Gambar 11.



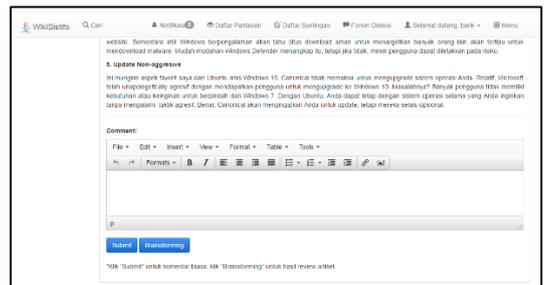
Gambar 11. Undangan E-mail Brainstorming

Jika *link* diklik, tim ahli akan diarahkan ke halaman *brainstorming*. Pada halaman ini akan ditampilkan nama ketua dan anggota *brainstorming*. Ketua dan anggota dapat menambahkan komentar dalam proses ini. Halaman *brainstorming* artikel dapat dilihat pada Gambar 12.



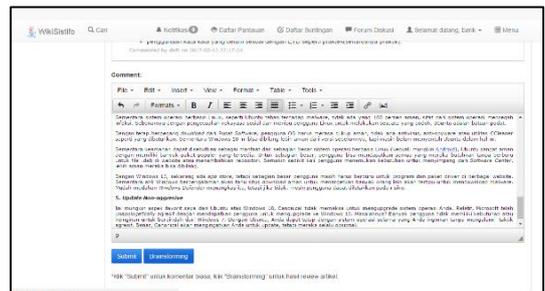
Gambar 12. Halaman Brainstorming Artikel (1)

Tombol *brainstorming* hanya tampil pada ketua tim *brainstorming* seperti pada Gambar 13.



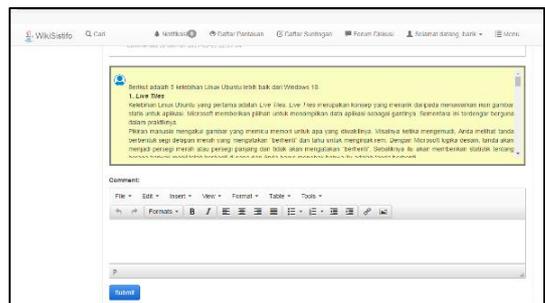
Gambar 13. Halaman Brainstorming Artikel (2)

Ketua *brainstorming* yang akan menambahkan hasil akhir dari *brainstorming* dan mengklik tombol *brainstorming* yang terlihat pada Gambar 14.



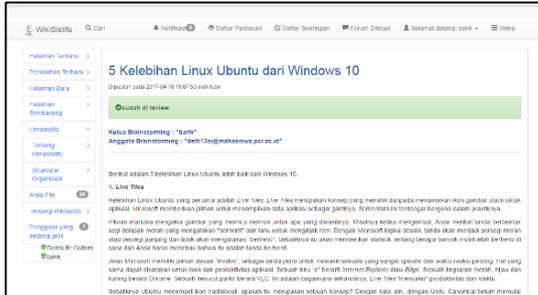
Gambar 14. Halaman Brainstorming Artikel (3)

Jika tombol tersebut diklik, hasil *brainstorming* yang ditambahkan akan menggantikan artikel aslinya. Hasil *brainstorming* akan ditampilkan pada kotak komentar berwarna kuning seperti pada Gambar 15. Setelah ketua tim menambahkan hasil *brainstorming*, tombol *brainstorming* akan hilang.



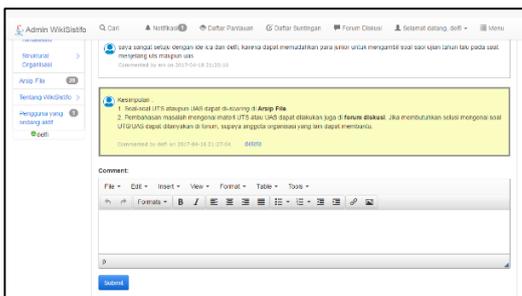
Gambar 15. Hasil Brainstorming Artikel

Status artikel juga akan berubah menjadi sudah *di-review* dan *author* artikel akan menerima *email* pemberitahuan bahwa artikel yang telah *di-publish* sudah *di-review* oleh tim ahli atau tim *brainstorming*. Detail artikel yang sudah *di-review* dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Detail Artikel yang Sudah di-Review

Proses *brainstorming* pada topik forum hampir sama dengan proses *brainstorming* pada artikel. Jika halaman *brainstorming* artikel merupakan halaman khusus, halaman *brainstorming* topik forum merupakan halaman detail dari topik forum itu sendiri. Setiap anggota *brainstorming* akan diarahkan langsung ke detail topik forum. Hasil *brainstorming* akan ditampilkan dalam kotak komentar warna kuning seperti pada Gambar 17. Jika hasil *brainstorming* sudah ditambahkan, status topik forum akan berubah menjadi sudah *di-review*.

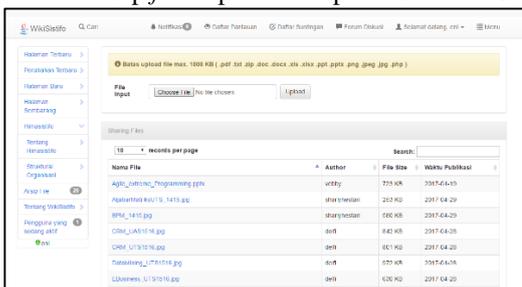


Gambar 17. Halaman Brainstorming Forum

Hasil *brainstorming* pada artikel atau topik forum dapat membantu anggota organisasi dalam mendapatkan pengetahuan.

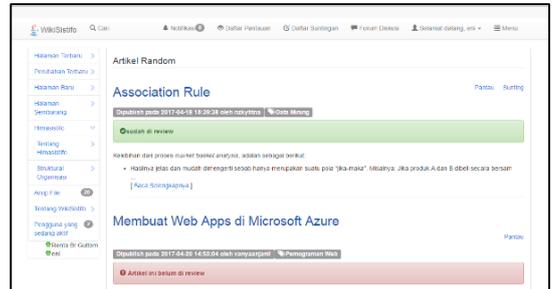
c) Proses Knowledge Sharing

Anggota organisasi dapat melakukan *upload file* untuk *sharing file* dengan anggota lainnya. Halaman arsip *file* dapat dilihat pada Gambar 18.

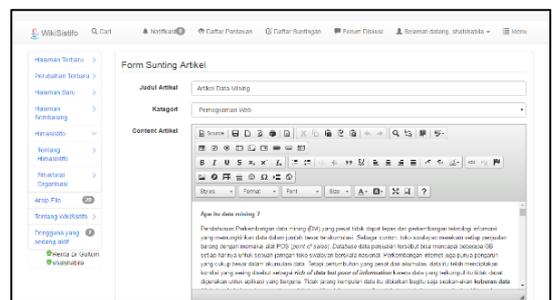


Gambar 18. Halaman Arsip File

Selain itu, anggota organisasi juga dapat menyunting artikel untuk melakukan kombinasi dan *update* pengetahuan dalam proses *sharing*. Pengguna dapat melakukan sunting artikel pada setiap artikel yang sudah *di-review* seperti pada Gambar 19. Halaman sunting artikel dapat dilihat pada Gambar 20.



Gambar 19. Halaman Artikel Random



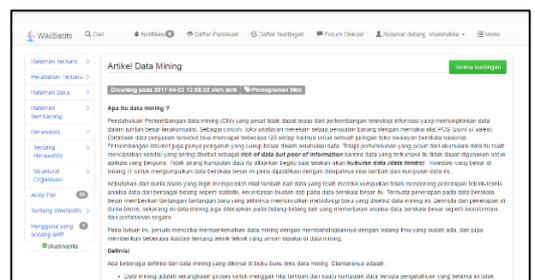
Gambar 20. Halaman Sunting Artikel

Suntingan yang dilakukan oleh anggota organisasi tidak akan langsung ditampilkan di menu perubahan terbaru. Suntingan akan ditampilkan jika suntingan tersebut *di-approve* oleh *author* artikel. *Author* artikel akan mendapat notifikasi bahwa ada anggota lain yang menyunting artikel miliknya. Notifikasi sunting artikel dapat dilihat pada Gambar 21.



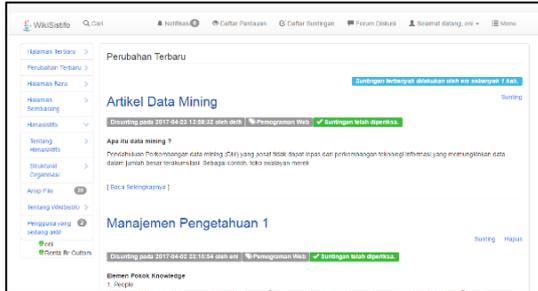
Gambar 21. Notifikasi Sunting Artikel

Jika notifikasi tersebut diklik, *author* artikel akan diarahkan ke halaman detail suntingan seperti pada Gambar 22.



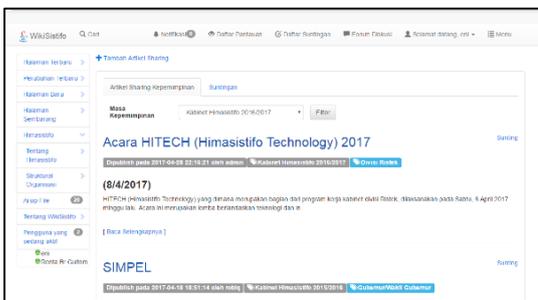
Gambar 22. Detail Suntingan Tertunda

Pada suntingan yang masih tertunda akan terdapat tombol terima suntingan. Jika tombol tersebut diklik akan mengubah status suntingan menjadi sudah diperiksa dan suntingan akan ditampilkan pada menu perubahan terbaru seperti pada Gambar 23.



Gambar 23. Halaman Perubahan Terbaru

Selain artikel pengetahuan, pengguna juga dapat mengetahui artikel *sharing* kepemimpinan Himasistifo. Bedanya, hanya pengurus Himasistifo yang dapat menambahkan dan menyunting artikel *sharing* kepemimpinan organisasi. Halaman-*structural* organisasi dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24. Halaman Struktural Organisasi

C. Arsitektur Sistem Manajemen Pengetahuan

Ada tujuh arsitektur manajemen pengetahuan yang diterapkan dalam sistem. Arsitektur manajemen pengetahuan digunakan untuk menyediakan kerangka dalam pengembangan sistem manajemen pengetahuan. Penjelasan arsitektur manajemen pengetahuan yang digunakan pada sistem dijelaskan pada Tabel 1.

IV. PEMBAHASAN

A. Pengujian User Acceptance Test (UAT)

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan [10]. Dokumen uji UAT menjadi bukti bahwa sistem dapat diterima oleh pengguna yang mengelola sistem. Ada 25 kelas uji UAT dan 50 butir pengujian. Pengujian UAT dilakukan sebanyak 2 kali. Pengujian ini dilakukan hingga pengguna menerima dan menyetujui semua fitur sistem yang dibangun. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa sistem manajemen pengetahuan yang dibangun telah

diterima oleh pengguna dengan persentase penerimaan 100%.

Tabel 1. Arsitektur Sistem Manajemen Pengetahuan

Arsitektur	Tujuan	Hasil pada sistem
Interface Layer	Sebagai tempat pengguna sistem agar dapat saling berinteraksi	Sistem menggunakan <i>platform</i> Web 2.0 dimana setiap pengguna dapat saling berinteraksi dan berpartisipasi dalam <i>knowledge sharing</i>
Access and Authentication Layer	Untuk menciptakan dan menjaga keamanan data	Setiap pengguna sistem memiliki hak akses yang berbeda-beda seperti admin, anggota Himasistifo, dan pengunjung. Pengunjung hanya memiliki akses untuk membaca dan mencari artikel, sedangkan anggota Himasistifo yang sudah terdaftar di sistem dapat menambahkan artikel, menyunting artikel, <i>upload</i> dan <i>download</i> dokumen.
Collaborative Filtering and Intelligence Layer	Membentuk kecerdasan dalam sistem manajemen pengetahuan	Tim <i>brainstorming</i> melakukan <i>electronic brainstorming</i> dalam proses <i>knowledge capture</i> pada artikel atau topik forum sehingga menghasilkan pengetahuan
Application Layer	Pengguna dapat berinteraksi dengan media yang ada.	Adanya fasilitas forum diskusi untuk melakukan proses diskusi atas beberapa topik tertentu, <i>upload</i> , <i>download</i> dokumen, dan sunting artikel sehingga terjadi proses <i>knowledge discovery</i> dan <i>knowledge sharing</i> .
Transport Layer	Pengguna dapat mengakses sistem lebih cepat dan luas	Pengguna dapat mengakses sistem manajemen pengetahuan dengan penggunaan internet
Middleware and Legacy Integration Layer	Untuk menghubungkan pengguna dengan sistem	Penggunaan web server pada sistem manajemen pengetahuan
Repository Layer	Sebagai tempat menyimpan file	Setiap artikel, komentar forum, dan dokumen yang ditambahkan pengguna akan disimpan dalam <i>database</i> . Hal ini membuktikan bahwa adanya proses <i>knowledge discovery</i> dan <i>knowledge capture</i> pada sistem manajemen pengetahuan.

B. Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya kuesioner. Karena kuesioner memiliki 7 pertanyaan, maka ada 7 nilai korelasi yang didapatkan. Kriteria uji validitas dikatakan valid jika koefisien korelasi > tabel r [8].

Nilai tabel r dengan *error tolerance* 5% adalah 0.147. Apabila nilai korelasi > 0.147 maka pertanyaan

tersebut dikatakan valid. Kesimpulan hasil perhitungan nilai korelasi dari setiap pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Korelasi Uji Validitas

Pertanyaan	Nilai Korelasi	Hasil
Apakah website membantu mendapatkan pengetahuan yang baru?	0,691	Valid
Apakah website membantu memperbaharui pengetahuan yang sudah ada?	0,804	Valid
Apakah sharing pengetahuan mempermudah pengembangan pengetahuan di Himasistifo?	0,802	Valid
Apakah website membantu memberikan informasi tentang sharing kepemimpinan Himasistifo?	0,757	Valid
Apakah dengan adanya forum diskusi membantu proses diskusi antar anggota?	0,815	Valid
Apakah website menyediakan artikel pengetahuan dan forum diskusi yang valid?	0,814	Valid
Apakah website memiliki tampilan, konsep dan bahasa yang jelas?	0,717	Valid

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi responden dalam menjawab pertanyaan kuesioner. Pengujian ini dapat dikatakan reliabel jika nilai hitung $\alpha > 0,6$ [9]. Nilai α yang diperoleh pada pengujian yang telah dilakukan adalah 0,886. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner jika ditanyakan beberapa kali kepada anggota Himasistifo akan menghasilkan hasil ukur yang sama.

Berdasarkan 178 hasil respon kuesioner, 97,75% respon setuju bahwa sistem manajemen pengetahuan yang dibangun membantu anggota Himasistifo dalam mendapatkan pengetahuan yang baru. Proses *sharing* pengetahuan juga membantu pengembangan pengetahuan di Himasistifo. Hal ini dapat dilihat dalam 178 respon kuesioner bahwa 93,82% menjawab setuju.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengetahuan yang didokumentasikan dalam sistem ini adalah pengetahuan tacit berupa komentar pada forum diskusi dan pengetahuan eksplisit berupa dokumen dan artikel yang di-*sharing* oleh anggota Himasistifo. Sistem manajemen pengetahuan ini memfasilitasi pengguna untuk berbagi pengetahuan dengan konsep Wikipedia. Proses sistem manajemen pengetahuan yang diterapkan pada sistem yaitu *knowledge discovery*, *knowledge capture*, dan *knowledge sharing*.

B. Saran

Adapun saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya adalah

penggunaan teknik *knowledge capture* berupa penerapan kecerdasan buatan pada sistem manajemen pengetahuan. Penambahan metode *text mining* dan data *mining* untuk membantu proses terciptanya pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Dalkir, *Knowledge Management in Theory and Practice*, Oxford: Elsevier, 2005.
- [2] W. K. Sari and K. D. Tania, "Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi dan Jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya," *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, vol. 6, 2014.
- [3] T. O'Reilly, "What is Web 2.0," 30 September 2005. [Online]. Available: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. [Accessed 12 May 2016].
- [4] K. C. Laudon and J. P. Laudon, in *Sistem Informasi Manajemen, Edisi 10*, Penerbit Salemba Empat, 2008, p. 98.
- [5] I. Becerra-Fernandez and R. Sabherwal, *Knowledge Management : Systems and Processes*, New York: Routledge, 2015.
- [6] E. M. Awad and H. M. Ghaziri, *Knowledge Management*, India: Dorling Kindersley Pvt. Ltd., 2008.
- [7] F. R. Lin, C. R. Wang and H. Y. Huang, "Can a Wiki Be Used as a Knowledge Service Platform?," *International Conference on Knowledge Management in Organizations: Service and Cloud Computing, Advance in Intelligent Systems and Computing 172*, 2013.
- [8] H. Umar, *Metode Riset Bisnis: Panduan Mahasiswa Untuk Melaksanakan Riset Dilengkapi Contoh Proposal dan Hasil Riset Bidang Manajemen dan Akuntansi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- [9] F. Rangkuti, *The Power of Brands: Teknik Mengelola Brand Equity dan Strategi Pengembangan Merek + Analisis Kasus dengan SPSS*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002.