

**ANALISIS DAN DESAIN ALUR INFORMASI KNOWLEDGE
MANAGEMENT**

(STUDI KASUS PADA PT. JATIM TIMES NETWORK)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya**

**AKHMAD HIKMAWAN PRAYOGI
115030207111116**



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI BISNIS
KONSENTRASI MANAJEMEN SISTEM INFORMASI
MALANG
2018**

Motto :

“Yakinlah kau bisa dan kau sudah
separuh jalan menuju ke sana”



TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

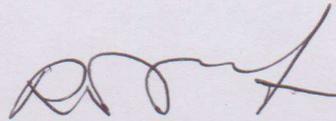
Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi, Fakultas Ilmu Administrasi
Universitas Brawijaya, pada :

Hari : Senin
Tanggal : 3 Desember 2018
Jam : 12.00
Skripsi atas nama : Akhmad Hikmawan Prayogi
NIM : 115030207111116
Judul (Studi : Analisis dan Desain Alur Informasi Knowledge Management
pada PT Jatim Times Network Malang)

Dan dinyatakan **LULUS**

MAJELIS PENGUJI

Ketua



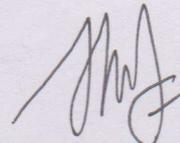
Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos, MPA
NIP. 19770502 200212 1 003

Anggota



Heru Susilo, Drs, MA
NIP. 19591210 198601 1 001

Anggota



Hanifa Maulani Ramadhan, SAB, MAB
NIP. 2016079004072000

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Analisis Dan Desain Sistem Informasi Knowledge
Management

Disusun oleh : Akhmad Hikmawan Prayogi

NIM : 115030207111116

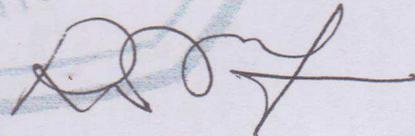
Fakultas : Ilmu Administrasi

Program Studi : Ilmu Administrasi Bisnis

Konsentrasi/Minat : Manajemen Sistem Informasi

Malang, (4/6/2018)

Komisi Pembimbing



Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos, MPA
NIP. 197705022002121003

Pernyataan Orisinalitas Skripsi

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk mendapatkan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebut dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU) No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70.

Malang, 14 Oktober 2018

Mahasiswa



Akhmad Hikmawan Prayogi

115030207111116

RINGKASAN

Akhmad Hikmawan Prayogi, 2018. **Analisis dan Desain Sistem Informasi Knowledge Management** (Studi Pada PT Jatim Times Network), Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos, MPA. 126 Hal + xiv

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran knowledge management yang di terapkan pada PT Jatim Times Network dan menganalisis permasalahan terhadap sistem saat ini untuk dilakukan pengembangan berupa desain sistem informasi knowledge management.

Penelitian ini dilakukan di kantor PT Jatim Times Network yang berlokasi di Ruko Tlogomas Square Kav. 26. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan action research. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder yang diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa sistem informasi *knowledge management* pada PT Jatim Times Network masih menggunakan model konvensional yang masih memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut diantaranya adalah *Knowledge management* yang dimiliki perusahaan PT Jatim Times Network kurang efektif dan ini dapat bermasalah jika harus ada karyawan yang menangani tugas yang harus dikerjakan pada saat tersebut tetapi tidak ada karyawan yang dapat menyelesaikan tugas tersebut. Desain sistem informasi *knowledge management* berbasis komputer dapat diimplementasikan oleh PT Jatim Times Network sebagai upaya untuk menjalankan fungsi bisnis yang lebih baik, sistem *knowledge management* ini mendukung dalam segala aktivitas karyawan dalam mengembangkan ilmu di dalam PT Jatim Times Network dan akan mengurangi penggunaan alat tulis, buku dan lemari. *Sistem knowledge management* ini dapat di akses semua karyawan dengan itu penyebaran dan pemanfaatan pengetahuan dapat berperan pada perusahaan dengan baik.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Knowledge Management

SUMMARY

Akhmad Hikmawan Prayogi, 2018. **Analisis dan Desain Sistem Informasi Knowledge Management** (Studi at PT Jatim Times Network), Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos, MPA. 126 Hal + xiv

This study aims to find out the description of knowledge management applied to PT Jatim Times Network and analyze the problems of the current system for the development of knowledge management information system design.

This research was conducted at the office of PT Jatim Times Network located in Ruko Tlogomas Square Kav. 26. The type of research used is qualitative research with an action research approach. Data sources used are primary data and secondary data obtained by using data collection methods in the form of observation, interviews, and documentation.

Based on the research that has been done, the results obtained that the knowledge management information system at PT Jatim Times Network still uses conventional models that still have weaknesses. These weaknesses include Knowledge Management that is owned by PT Jatim Times Network is less effective and this can be problematic if there must be employees who handle tasks that must be done at the time but no employee can complete the task. The design of a computer-based knowledge management information system can be implemented by PT Jatim Times Network as an effort to carry out better business functions, this knowledge management system supports in all employee activities in developing knowledge in PT Jatim Times Network and will reduce the use of stationery, books and cupboards. This knowledge management system can be accessed by all employees with the spread and utilization of knowledge can play a role in the company well.

Keywords: Information System, Knowledge Management

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya berupa nikmat iman dan kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi Knowledge Management (Studi Pada PT Jatim Times Network). Teknologi informasi merupakan anugerah ilmu yang diberikan Allah SWT kepada manusia untuk membantu dalam menjalankan berbagai macam aktivitas dalam kehidupan di dunia. Namun, sebaik-baik ilmu yang bermanfaat ialah dengan ilmu tersebut kita dapat lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Supriono, MS., selaku Dekan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
2. Bapak Mochamad AL Musadieg, Dr., M.BA., selaku Ketua Jurusan Administrasi Bisnis.
3. Bapak Mohammad Iqbal, S.Sos, MIB, DBA., selaku Sekretaris Jurusan Administrasi Bisnis
4. Ibu Nila Firdausi Nuzula, S.Sos., M.Si., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Administrasi Bisnis

5. Bapak Ari Darmawan, Dr., S.AB., M.AB., selaku Sekretaris Program Studi Administrasi Bisnis.
6. Bapak Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos, MPA., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberi semangat dan dorongan.
7. Seluruh Dosen Program Studi Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang yang telah memberi ilmu yang tidak sedikit bagi penulis
8. Ayah, Ibu, dan saudara-saudara saya yang selalu memberi semangat dan dorongan dikala senang maupun susah serta selalu mendoakan yang terbaik bagi diri penulis.
9. Sahabat dan saudara perkuliahan (Gerindra, Abi, Mala) yang telah bersama-sama menjadi kawan penulis selama masa kuliah dan saling memberi bantuan demi kelancaran skripsi ini.
10. Bapak Lazuardi Firdaus dan saudara Aditya Fachril yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian pada PT Jatim Times Network hingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
11. Dan pihak-pihak lain yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Malang, 28 Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

MOTTO	i
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI	ii
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	4
C. Tujuan penelitian	4
D. Kontribusi penelitian	5
E. Sistematika pembahasan	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Empiris.....	7
B. Kajian Teoritis	9
1. Sistem Informasi	9
a Definisi sistem informasi	9
b Komponen sistem informasi	13
2. Analisis Sistem	14
3. Desain sistem	26
4. Perangkat pengembangan sistem.....	29
a. Data Flow Diagram	29
b. Entity Relationship Diagram.....	32
5. Siklus Hidup Pengembang Sistem (SDLC).....	35
6. Knowledge Management	37
a Konsep Knowledge Management	37
b Sistem Knowledge Management	39
c Proses knowledge management dalam organisasi	40
d Sasaran perancangan knowledge management	43
e Kondisi dasar untuk knowledge management	45
7 Organisasi.....	46
a Definisi Organisasi	46
b Perilaku organisasi	46
c Syarat pokok pembuatan suatu organisasi	47
d Ramalan masa depan pada organisasi	49
8 Karakteristik perilaku keorganisasian	52

BAB III METODE PENELITIAN	
A Jenis penelitian	54
B Fokus penelitian	54
C Lokasi penelitian	55
D Sumber data.....	55
E Teknik pengumpulan data	55
F Keabsahan Data	56
G Instrument penelitian.....	57
H Metode analisis.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	61
1. Gambaran Umum Perusahaan.....	61
a. Lokasi Penelitian	61
b. Kebijakan Perusahaan PT. Jatim Times Network	61
c. Jangkauan Jurnalis PT. Jatim Times Network	62
d. Visi dan Misi PT. Jatim Times Network.....	62
e. Logo PT Jatim Times Network	63
f. Kegiatan Kerja PT Jatim Times Network	63
g. Ketenagakerjaan	64
h. Susunan Redaksi PT Jatim Times Network.....	65
i. Alur kerja PT Jatim Times Network	70
2. Sistem Informasi yang Berjalan	79
3. Analisis Sistem.....	92
4. Desain Sistem.....	101
a. Desain Model	101
1). Desain Logik (<i>Logical Design</i>).....	102
2). Desain Fisik (<i>Physical Design</i>).....	110
3). Desain Teknologi.....	115
B. Pembahasan	116
1. Keunggulan Sistem <i>Knowledge Management</i> Baru.....	116
2. Keterbatasan Penelitian	117
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	118
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	122

Daftar Gambar

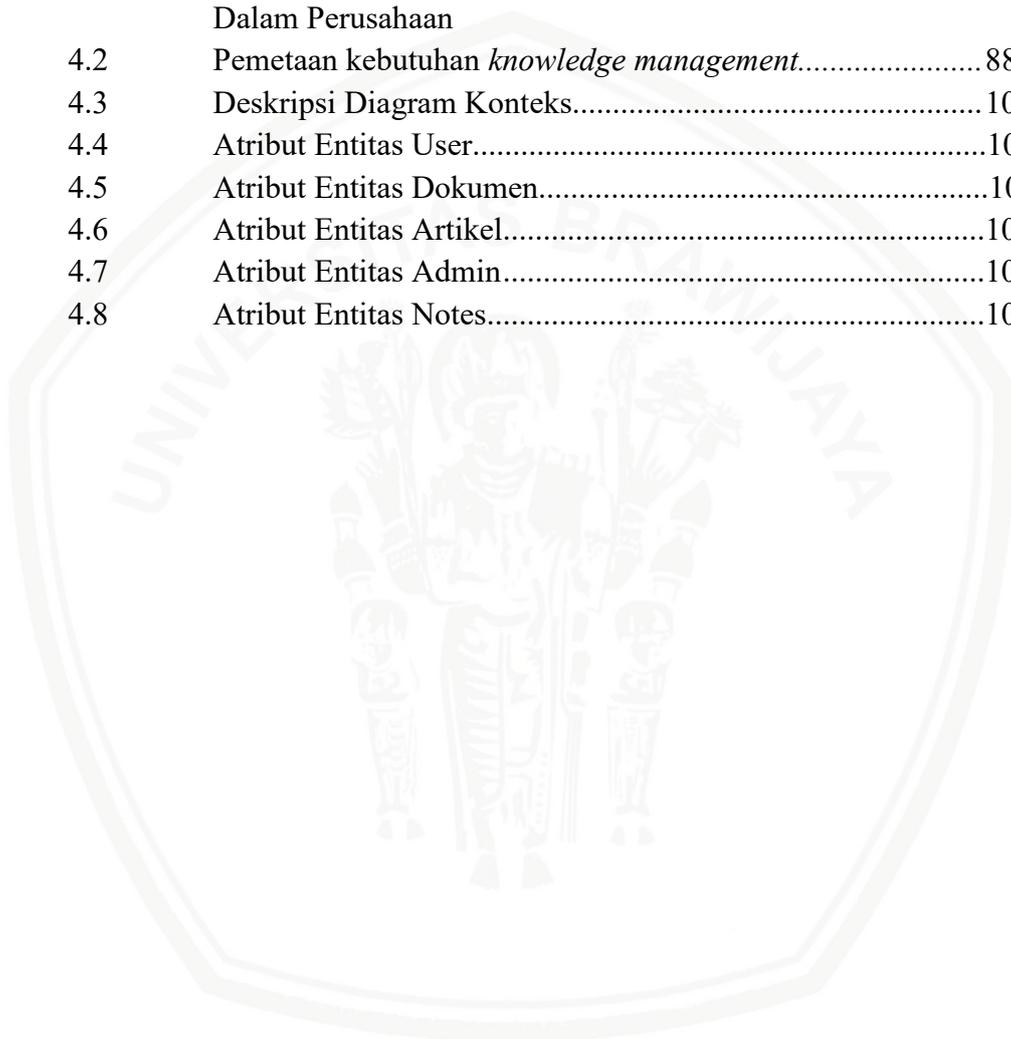
No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Komponen Sistem Data.....	14
2.2	Elemen Data Flow Diagram.....	30
2.3	Kumpulan Simbol Permodelan Data.....	34
2.4	Sistem <i>Knowledge Management</i>	39
2.5	Penyebaran Empat Cara Konversi Pengetahuan.....	41
2.6	Sasaran <i>Knowledge Management</i>	43
2.7	Elemen Kunci dalam Perilaku Organisasi.....	47
3.1	Komponen Analisis.....	58
4.1	Logo PT. Jatim Times Network.....	63
4.2	Alur kerja direktur utama.....	71
4.3	Alur kerja pimpinan redaksi.....	72
4.4	Alur kerja redaktur.....	72
4.5	Alur kerja jurnalis.....	73
4.6	Alur kerja konsultan hukum.....	73
4.7	Alur kerja department <i>it programmer & design</i>	74
4.8	Alur kerja <i>Publishing & Social Media</i>	75
4.9	Alur kerja <i>Administration & General</i>	75
4.10	Alur kerja direktur bisnis.....	76
4.11	Alur kerja kepala biro program.....	76
4.12	Alur kerja manajer keuangan.....	77
4.13	Alur kerja pemasaran.....	78
4.14	Alur kerja <i>it manajer</i>	78
4.15	Alur kerja <i>Group Manager</i>	79
4.16	Alur knowledge management direktur utama.....	80
4.17	Alur knowledge management pimpinan redaksi.....	81
4.18	Alur knowledge management redaktur.....	82
4.19	Alur knowledge management jurnalis.....	82
4.20	Alur knowledge management konsultan hukum.....	82
4.21	Alur knowledge management programmer & Design.....	83
4.22	Alur knowledge management Publishing.....	83
4.23	Alur knowledge management <i>Administration & General</i>	84
4.24	Alur knowledge management direktur bisnis.....	85
4.25	Alur knowledge management kepala biro program.....	85
4.26	Alur knowledge management manajer keuangan.....	86
4.27	Alur knowledge management pemasaran.....	86
4.28	Alur knowledge management IT manajer.....	86

Daftar Gambar (Lanjutan)

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
4.29	Alur knowledge management group manajer.....	87
4.30	Diagram konteks.....	102
4.31	Data Flow Diagram Level 0.....	104
4.32	Data Flow Diagram Level 1 proses Login.....	105
4.33	Data flow diagram level 1 proses olah artikel.....	105
4.34	Data flow Diagram level 1 proses olah dokumen.....	106
4.35	Data flow Diagram Level 1 proses olah notes	106
4.36	Entity Relationship Diagram (ERD).....	107
4.37	Halaman Login.....	111
4.38	Tampilan halaman dokumen.....	111
4.39	Halaman artikel.....	112
4.40	Artikel yang dipilih.....	113
4.41	Pemberian notes pada artikel.....	114

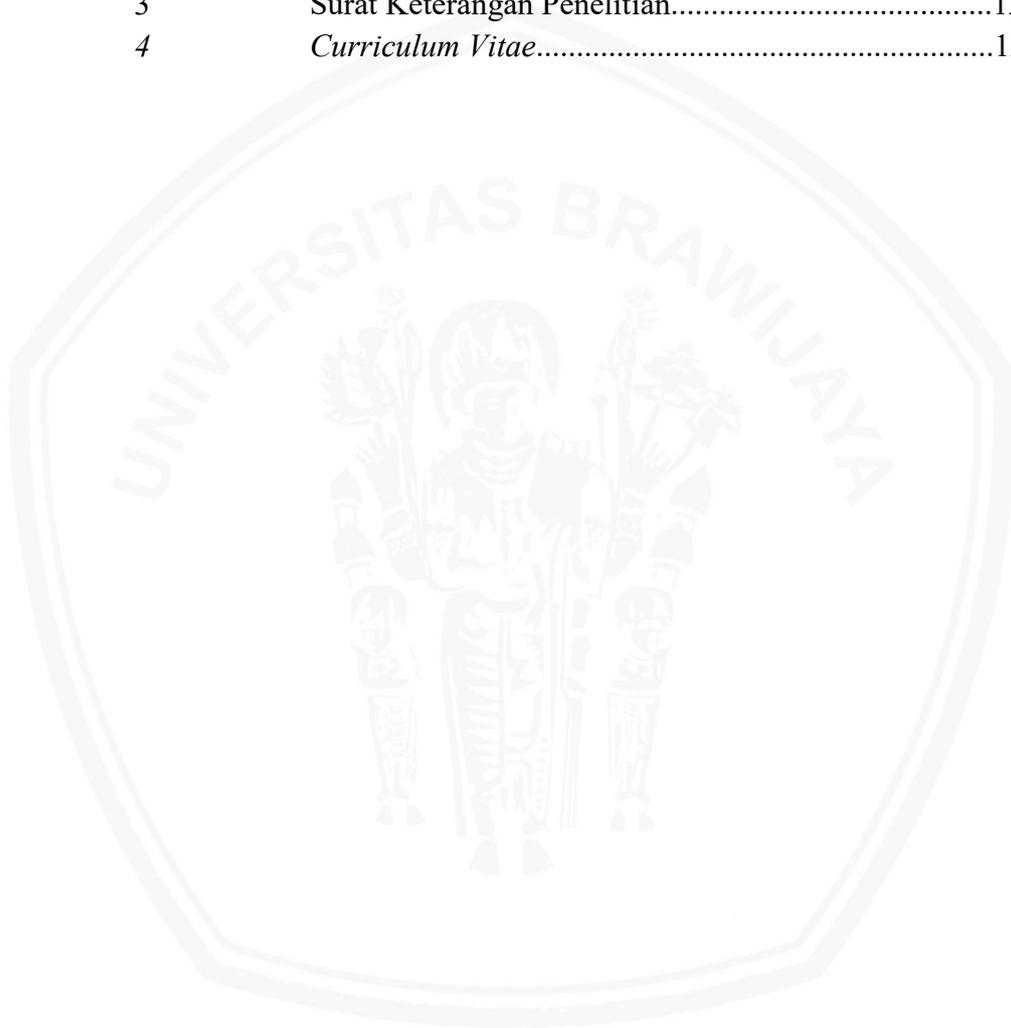
Daftar Tabel

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Ciri-ciri Utama Bidang Keorganisasian.....	52
4.1	Redaksi PT Jatim Times Network dan Jabatannya..... Dalam Perusahaan	65
4.2	Pemetaan kebutuhan <i>knowledge management</i>	88
4.3	Deskripsi Diagram Konteks.....	103
4.4	Atribut Entitas User.....	107
4.5	Atribut Entitas Dokumen.....	108
4.6	Atribut Entitas Artikel.....	108
4.7	Atribut Entitas Admin.....	109
4.8	Atribut Entitas Notes.....	109



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Transkrip Wawancara 1.....	122
2	Transkrip Wawancara 2.....	124
3	Surat Keterangan Penelitian.....	127
4	<i>Curriculum Vitae</i>	128



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan sistem informasi berkembang sangat cepat pada zaman modern saat ini. Inovasi dan penemuan baru selalu dilakukan setiap hari di bidang teknologi untuk mendapatkan teknologi yang canggih serta bermanfaat bagi kehidupan umat manusia. Tidak dapat dipungkiri era informasi berkembang secara cepat, didukung dengan adanya *computer* dan *smartphone* yang dapat memudahkan dan menjadi bagian yang telah terintegrasi dengan kehidupan dunia global saat ini. Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat tersebut tentunya berpengaruh pula pada perkembangan *computer* dan *smartphone*. Teknologi ini sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang efektif dan efisien secara *offline* maupun *online*.

Menurut Tillman dalam penelitian Ikhramawati (2016), dimana era industrial yang ditandai dengan kerja secara fisik sebagai basis kerja kemudian berubah menjadi *information* era dimana pengetahuan (*knowledge*) sebagai basis kerja. Ilmu pengetahuan (*knowledge*) salah satu kunci sukses dalam semua aspek di berbagai bidang. Seiring dengan perkembangan dunia, dimana globalisasi menjadi sebuah tantangan bagi sumber daya manusia untuk menghadapi persaingan global, ilmu pengetahuan (*knowledge*) menjadi sarat mutlak yang harus dimiliki. Informasi menjadi kata kunci penting di dalam sistem dimana kumpulan informasi yang tersistemasi dengan baik akan

membentuk sebuah pengetahuan. Pengetahuan inilah yang akan menjadi jantung dalam basis bisnis modern saat ini.

Menurut Munir dalam penelitian Ikhramawati (2016), untuk memperoleh manfaat sebesar-besarnya dari pengetahuan yang dimiliki dan untuk mengetahui pengetahuan yang harus dimiliki, perusahaan seharusnya mengelola pengetahuan melalui *knowledge management*. melalui *knowledge management*, pengetahuan yang dimiliki seorang karyawan tetap tinggal dan menjadi aset perusahaan sekali pun secara fisik mereka telah meninggalkan perusahaan. Melalui *knowledge management* pula organisasi dapat belajar dengan cepat sehingga adaptif terhadap perubahan yang terjadi, meningkatkan legalitas organisasi, dan *to keep track of the knows what*. Hal ini akan menjadi lebih baik apabila di gunakan dengan sistem informasi yang memadai.

Teknologi informasi merupakan bagian dari sistem informasi yang mendukung sistem informasi dalam menghasilkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem informasi dapat diterapkan pada aktivitas atau fungsi bisnis seperti akuntansi, pemasaran, atau manajemen sumber daya manusia. Penggunaan teknologi informasi yang tepat dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bisnis, membantu dalam pengambilan keputusan, dan meningkatkan daya saing suatu perusahaan.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin meningkat dan tentunya itu merupakan tantangan baru pada perusahaan yang harus

mengelola aset-aset *knowledge* yang terintegrasi dengan kolaborasi, *sharing*, inovasi dan lain-lain yang akan mendorong penciptaan *knowledge management*. Dan oleh sebab itu perusahaan memerlukan suatu sarana yang dapat mengatur, menyimpan, memelihara *knowledge* yang ada dalam perusahaan tersebut terutama menggunakan teknologi informasi. Salah satu perusahaan yang juga mengutamakan *knowledge management* adalah PT. Jatim Times Network.

PT Jatim Times Network adalah perusahaan yang bergerak pada bisnis media online atau bisa disebut berita online untuk disajikan kepada para pembaca berita online khususnya pembaca daerah jawa timur. PT Jatim Times Network memiliki grup jurnalis yang berada di berbagai kawasan jawa timur seperti MalangTimes, BlitarTimes, LumajangTimes, SurabayaTimes, TulungagungTimes, BanyuwangiTimes, PasuruanTimes, JemberTimes, SitubondoTimes. *Head Office* yang dimiliki oleh PT. Jatim Times Network berada di Malang dan memiliki 3 *Branch office* yang ada di Surabaya, Blitar dan Pasuruan.

Permasalahan yang dimiliki oleh PT Jatim Times Network saat ini adalah tentang penataan *knowledge management* yang ada pada perusahaan. *Knowledge management* saat ini pada PT Jatim Times Network kurang efektif dan ini dapat bermasalah jika harus ada karyawan lama atau karyawan baru yang menangani suatu tugas yang harus dikerjakan pada saat tersebut tetapi tidak ada satupun karyawan yang dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Maka dari itu peneliti melakukan pra-penelitian pada PT Jatim Times Network, Pimpinan Jatim Times Network menyatakan bahwa *knowledge management* yang ada tidak efektif, maka peneliti tertarik untuk mengkaji sistem *knowledge management* yang efektif dengan jalan membangun sistem baru berbasis teknologi informasi. Berdasarkan fenomena tersebut, maka penulis tertarik mengambil judul “**Analisis dan Desain Alur Informasi Knowledge Management**”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran *knowledge management* saat ini pada PT Jatim Times Network ?
2. Bagaimana analisis dan desain alur informasi *knowledge management* pada PT Jatim Times Network ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui gambaran *knowledge management* saat ini pada PT Jatim Times Network.
2. Mengetahui gambaran analisis dan desain alur informasi *knowledge* pada PT Jatim Times Network.

D. Kontribusi Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat berguna atau bermanfaat bagi PT Jatim Times Network, yaitu:

1. Terdapatnya gambaran tentang *knowledge management* untuk organisasi yaitu pada penelitian ini untuk PT Jatim Times Network.
2. Terbentuknya sebuah analisis dan desain alur informasi *knowledge management* bagi organisasi melalui kegiatan analisis dan desain alur bagi PT Jatim Times Network dan bagi organisasi lain membutuhkan.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi gambaran mengenai isi dari masing-masing bab dalam skripsi ini untuk mempermudah pembahasan. Secara garis besar masing-masing bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian yang mendasari penelitian ini meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan kontribusi penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori, konsep dan penjelasan pengertian-pengertian yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan dengan komponen- komponen yang meliputi jenis penelitian, fokus penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan analisis yang digunakan dalam pembahasan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan hasil pembahasan data yang diperoleh selama mengadakan penelitian yang meliputi penyajian data berupa hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran sebagai bahan pertimbangan bagi perusahaan yang berkaitan dengan hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Empiris

Penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang mengangkat analisis dan desain yang dianggap memiliki karakteristik yang hampir sama dengan penelitian ini, antara lain:

1. Mardhotilah(2011)

Penelitian yang dilakukan oleh Shinta Mardhotilah (2011) dengan judul penelitian “Analisis dan Perancangan *Knowledge Management System* Berbasis Web dan Wap”. Yang menyatakan bahwa peran *knowledge management* adalah meningkatkan pengetahuan dan kinerja pegawai secara terstruktur melalui pengintegrasian dengan proses organisasi.

Sistem yang dikembangkan ini merupakan aplikasi berbasis WEB dan WAP yang menggunakan metode incremental model. Perangkat yang diperlukan dalam merancang aplikasi ini adalah: PHP dan WML sebagai bahasa *scripting*, apache sebagai web server dan mysql sebagai pengolah database. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa sistem yang dihasilkan mampu memfasilitasi pengguna untuk berkomunikasi dengan pegawai lainnya. Secara garis besar, sistem *knowledge management* ini dapat melakukan input data,

edit data, hapus data, dapat menampilkan data atau tidak. Serta mampu menyimpan data-data yang suatu saat dibutuhkan kembali.

2. Amelia (2011)

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Liska Amelia (2011) dengan judul penelitian “Analisis dan Desain Data *Warehouse* pada perusahaan Asuransi Syariah” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan pengolahan data yang dapat mempermudah PT. Asuransi Takaful Umum dalam mengolah data *warehouse*. Metode yang digunakan dalam merancang data *warehouse* ini adalah *Nine Step Design Methodology* yang terdiri dari sembilan langkah yaitu memilih proses, menentukan *grain* atau sumber dari proses bisnis, mengidentifikasi dan penyesuaian dimensi, memilih fakta, menyimpan perhitungan awal dalam tabel fakta, melihat kembali tabel dimensi, memilih durasi *database*, menelusuri perubahan dari dimensi, dan yang terakhir adalah memutuskan *prioritas query* dan tipe *query*. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah data *warehouse* untuk PT. Asuransi Takaful Umum, serta jumlah kapasitas media penyimpanan yang dibutuhkan untuk data histori.

3. Taufani (2016)

Melakukan penelitian yang berjudul “Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemasaran” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran sistem informasi pemasaran yang diterapkan pada CV. Intan Catering dan menganalisis permasalahan terhadap sistem saat ini untuk

dilakukan pengembangan berupa desain sistem informasi pemasaran untuk promosi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa sistem informasi pemasaran pada CV. Intan Catering masih menggunakan model konvensional yang masih memiliki berbagai kelemahan. Desain sistem informasi pemasaran untuk promosi berbasis Web dapat diimplementasikan oleh CV. Intan Catering sebagai upaya untuk mengatasi masalah kontinuitas pemasaran saat ini yang tidak dapat berjalan dengan lancar dalam memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan. Sistem ini digunakan untuk mendukung fungsi bisnis pemasaran saat ini supaya dapat berjalan dengan lancar dengan tujuan untuk mengembangkan usaha yang telah dirintis dari kecil agar menjadi besar dimana perusahaan mendapatkan peningkatan order dan penjualan sehingga dapat menolong orang yang belum memiliki pekerjaan di daerah sekitar perusahaan untuk mengurangi jumlah pengangguran.

B. Kajian Teoritis

1. Sistem Informasi

a. Definisi Sistem Informasi

Dalam manajemen, informasi merupakan data yang telah diproses sehingga mempunyai arti tertentu bagi penerimanya. Sumber dari informasi adalah Data, sedangkan data itu sendiri adalah

kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian, sedangkan kejadian itu merupakan suatu peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu dalam hal ini informasi dan data saling berkaitan.

“Sebuah Sistem Informasi (SI) bisa terdiri dari atas kombinasi terorganisasi apapun dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, dan kebijakan serta prosedur yang terorganisasi yang menyimpan, mengambil, mengubah dan memisahkan informasi dalam sebuah organisasi”.(O’Brien James, 2014:4). Definisi lain tentang “sistem informasi adalah sekumpulan elemen atau komponen yang mengumpulkan (*input*), memanipulasi (*process*), menyimpan dan menyebarkan *output* data dan informasi serta menyediakan tindakan korektif untuk mencapai tujuan” (Stair, Reynolds, 2012:8). Adapun definisi lain yakni “sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi” (Laudon, 2012:15)

Informasi yang dihasilkan harus memenuhi kualitas informasi yang terdiri atas beberapa hal yaitu (Kusrini & Andri, 2007:8):

1) Keakuratan dan teruji kebenarannya

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Kesalahan-kesalahan itu dapat berupa perhitungan maupun akibat gangguan (*noise*) yang dapat mengubah dan merusak informasi tersebut.

2) Kesempurnaan Informasi

Untuk mendukung faktor pertama diatas, maka kesempurnaan informasi menjadi faktor, dimana disajikan lengkap tanpa ada perubahan.

3) Tepat waktu

Informasi harus disajikan secara tepat waktu, mengingat informasi akan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan. Keterlambatan informasi akan mengakibatkan kekeliruan dalam pengambilan keputusan.

4) Relevansi

Informasi memiliki nilai manfaat yang tinggi, jika informasi tersebut diterima oleh mereka yang membutuhkan informasi tersebut.

5) Mudah dan Murah

Biaya dan cara untuk memperoleh informasi juga menjadi bahan pertimbangan tersendiri. Bila cara dan biaya memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya. Biaya mahal yang dimaksud disini jika bobot informasi tidak sebanding dengan biaya yang harus dikeluarkan.

Suatu informasi mempunyai nilai apabila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Telah bahwa sistem informasi merupakan hal yang penting bagi manajemen dalam mengambil keputusan.

Secara umum sistem informasi menurut Stair & Reynold (2012:10-16) terdiri dari:

1) Orang (*People*)

Semua pihak yang bertanggung jawab dalam hal penyokong atau sponsor sistem informasi (*system owner*), pengguna sistem (*system users*), perancang sistem (*system designer*) dan pengembang sistem informasi (*system development*).

2) Prosedur

Sekumpulan aturan atau tahapan-tahapan untuk membuat, memakai, memproses dan mengolah sistem informasi ataupun hasil keluaran dari sistem informasi tersebut.

3) Basis Data

Secara Konseptual, data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna dan tidak berpengaruh langsung secara langsung kepada pemakainya atau disebut juga sebagai sekumpulan fakta mentah dalam isolasi.

4) Perangkat keras (*Hardware*)

Mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer, *printer*, monitor, *harddisk*, dan lain sebagainya.

5) Perangkat lunak (*Software*)

Sekumpulan instruksi-instruksi atau perintah-perintah yang memungkinkan perangkat keras bisa digunakan untuk memproses data, atau sering disebut sebagai program.

6) Jaringan (*Network*)

Sistem penghubung yang memungkinkan suatu sumber dipakai secara bersama-sama, baik pada waktu dan tempat bermasaan ataupun berbeda.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari komponen atau elemen yang diatur sedemikian rupa untuk melakukan *input* dan *process* terhadap data dan menghasilkan *output* berupa informasi yang diinginkan oleh suatu organisasi untuk mencapai tujuan tertentu.

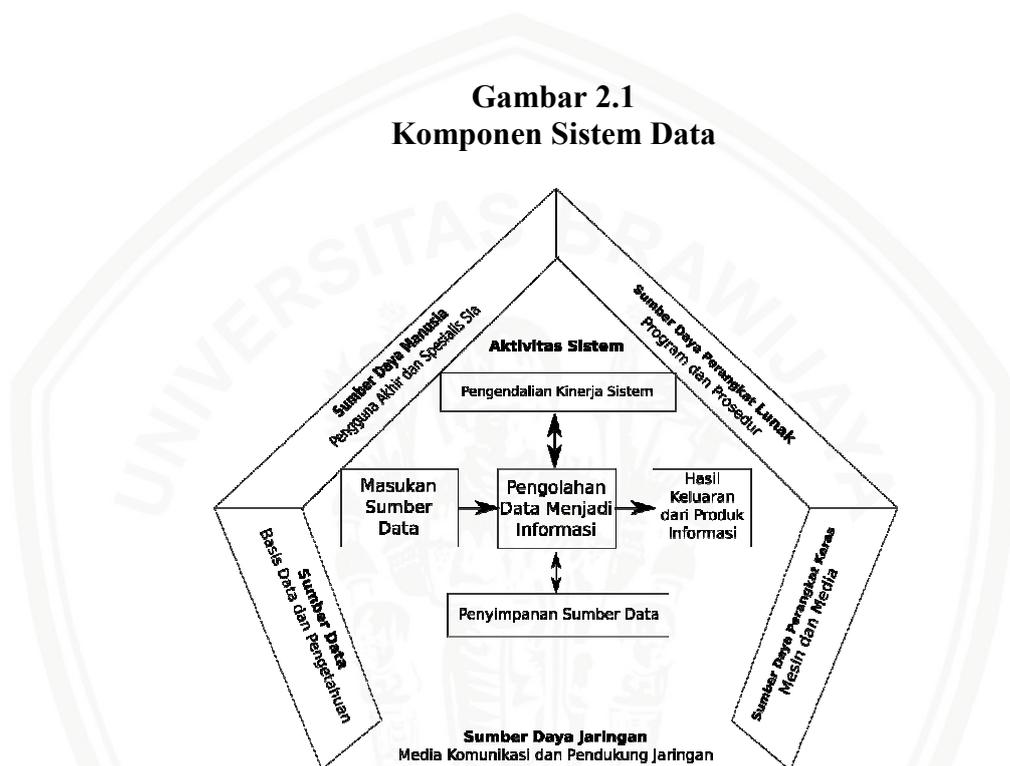
b. Komponen Sistem Informasi

Berdasarkan pengertian sistem informasi sebelumnya dapat diketahui bahwa sistem informasi adalah kumpulan yang terdiri dari atas kombinasi terorganisasi apapun dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, dan kebijakan serta prosedur yang terorganisasi yang menyimpan, mengambil, mengubah dan memisahkan informasi dalam sebuah organisasi. Adapun model sistem informasi yang menunjukkan kerangka konseptual yang fundamental bagi komponen dan aktivitas utama dari sistem informasi menurut O'brien James (2014:32).

Menurut gambar di bawah sistem informasi bergantung pada sumber daya manusia (pengguna akhir dan spesialis SI) perangkat keras (mesin dan media), perangkat lunak (program dan prosedur), data (basis data dan pengetahuan), dan jaringan (media komunikasi

dan dukungan jaringan) untuk melaksanakan aktivitas masukan, pemrosesan, keluaran, penyimpanan dan pengendalian yang mengubah sumber data menjadi produk informasi. Berikut komponen sistem data terdapat pada gambar 2.1.

Gambar 2.1
Komponen Sistem Data



Sumber: O'brien James (2014:32).

2. Analisis Sistem

Analisis sistem sangat bergantung pada teori sistem umum sebagai sebuah landasan konseptual. Tujuannya adalah untuk memperbaiki berbagai fungsi didalam sistem yang sedang berjalan agar menjadi lebih efisien, mengubah sasaran sistem yang sedang berjalan, merancang/mengganti output yang sedang digunakan, untuk mencapai tujuan yang sama dengan seperangkat input yang lain (bisa jadi lebih

sederhana dan lebih interaktif) atau untuk melakukan beberapa perbaikan serupa. (Ladjamudin, 2005: 27) Pendapat menurut Kusri dan Andri (2007: 59) yakni analisis sistem merupakan penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Tahap analisis sistem dilakukan setelah sistem direncanakan dan sebelum sistem didesain. Tahap analisis sistem merupakan tahap yang penting, karena apabila ada kesalahan pada tahap ini, maka akan menimbulkan kesalahan di tahap selanjutnya. Tahap analisis sistem menurut Ladjamudin (2005:29) ada beberapa tahapan, dari tahap deteksi masalah hingga menentukan sistem yang tepat. Pada tahap analisis sistem juga perlu ditentukan kelayakan suatu sistem.

a. *Detection Problem (Deteksi Masalah)*

Semua sistem informasi pasti akan memiliki masalah, walaupun sistem tersebut sudah sangat baik dalam hal desainnya. Beberapa hal yang menyebabkan sistem informasi bermasalah, antara lain:

- 1). Waktu, semakin lama keberadaan suatu sistem dalam organisasi pasti akan mengalami keusangan.
- 2). Lingkungan sistem dan lingkungan organisasi yang berubah
- 3). Adanya perubahan prosedur operasional organisasi.

Menurut Ladjamudin (Ladjamudin, 2005: 42) sistem informasi juga dapat memiliki masalah terkait karakteristik dan kualitas informasi yang dihasilkannya. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain :

1). Relevansi

Sistem informasi harus memiliki kemanfaatan bagi penggunanya, apabila sistem informasi tidak bisa lagi memberikan informasi yang dapat dimanfaatkan atau informasi tersebut tidak sesuai bagi penggunanya berarti sistem tersebut tidak relevan lagi.

2). Kelengkapan

Kelengkapan berarti semua yang dibutuhkan pengguna harus bisa disediakan oleh sistem yang ada. Ketika ada sebagian informasi yang tidak tersedia, berarti sistem yang ada kurang efektif.

3). Keakuratan

Keakuratan adalah terkait dengan kebenaran suatu informasi yang dihasilkan apakah sesuai dengan yang diharapkan penggunanya atau tidak.

4). Ketepatan waktu

Ketepatan waktu berhubungan dengan kecepatan suatu data untuk dapat dimasukkan kedalam suatu sistem dan berhubungan juga dengan kecepatan suatu informasi untuk sampai dan masih bermanfaat bagi penggunanya.

5). Ekonomi

Sistem informasi membutuhkan pemeliharaan seiring berjalannya waktu. Sistem yang sudah tua dan tidak efektif akan menimbulkan biaya cukup besar untuk tetap bisa menggunakannya.

6). Keamanan

Keamanan suatu sistem informasi terkait dengan kemampuan untuk mempertahankan data dan informasi yang ada pada sistem tersebut dari ancaman atau bahaya dari luar. Bahaya-bahaya yang dapat mengancam suatu data dan informasi dalam sistem informasi adalah seperti ancaman kebakaran, banjir, dan oleh pihak-pihak yang tidak diinginkan.

7). Dapat Dipercaya

Salah satu indikator penting dalam sistem informasi adalah memperhatikan masalah pada bisa atau tidaknya sistem tersebut untuk dapat dipercaya.

8). Kegunaan

Kegunaan berhubungan dengan berguna atau tidaknya sebuah sistem bagi penggunanya. Kegunaan juga berhubungan dengan mudah atau tidaknya suatu sistem untuk digunakan, sebab ketika sebuah sistem sulit digunakan maka pada akhirnya sistem tersebut akan ditinggalkan.

b. *Initial Investigation* (Investigasi Awal)

Tujuan dari investigasi adalah untuk menunjukkan dan memantapkan terhadap masalah yang sebenarnya terjadi dalam suatu sistem. Dalam melakukan investigasi ada beberapa kendala dan masalah yang mungkin terjadi (Ladjamudin, 2005:48) yaitu berupa waktu, biaya, ilmu pengetahuan, politik, dan campur tangan.

Pada tahap investigasi awal ada beberapa taktik yang perlu dilakukan agar seorang analis atau desainer sistem dapat menemukan masalah yang terjadi selama ini, mampu mengetahui penyebab munculnya masalah, dan mampu memberikan solusi yang tepat terkait masalah tersebut. Taktik-taktik tersebut yaitu:

- 1). Mendengarkan dengan baik pendapat para pengguna sistem;
- 2). Membandingkan pendapat dan cerita dari beberapa pengguna sistem terhadap suatu kasus yang sama;
- 3). Memperlihatkan keengganan pengguna untuk memberikan tanggapan;
- 4). Kerja keras

Pada investigasi awal juga memiliki teknik-teknik investigasi yang dapat membantu analisis dan desainer dalam kegiatannya. Teknik-teknik tersebut adalah dapat berupa pengamatan langsung/investigasi langsung dan pengamatan tidak langsung/investigasi tidak langsung. Pengamatan langsung dapat dengan melakukan wawancara, memberikan kuesioner, dan

melakukan pengamatan di lapangan. Pengamatan tidak langsung dapat berupa mempelajari dokumen-dokumen, aliran kegiatan atau prosedur kerja, dan sampel.

Dari investigasi awal, seorang analis dan desainer sistem dapat memberikan sebuah hasil dan rekomendasi bagi organisasi.

Rekomendasi tersebut antara lain:

- 1). Tidak mengambil tindakan apa pun karena tidak ditemukan masalah;
- 2). Melakukan pemeliharaan sistem karena masalah yang ditemukan masih pada tahap yang kecil,
- 3). Perlu untuk dilakukan peningkatan kemampuan dan ketrampilan bagi penggunanya dalam menggunakan sistem yang ada;
- 4). Mempertimbangkan untuk merombak secara total sehingga perlu dilakukan penggantian dengan sistem baru;
- 5). Melakukan pengembangan sistem.

Dari investigasi yang telah dilakukan, seorang analisis dan desainer perlu mendeskripsikan atau menggambarkan sistem yang ada saat ini. Tujuan dari penggambaran sistem yang ada adalah untuk dapat menentukan standar pengukuran kinerja sistem. Deskripsi sistem dapat meliputi beberapa penjelasan tentang;

- 1). Masukan (input) sistem;

- 2). Keluaran (outputs) sistem;
- 3). File-file sistem;
- 4). Elemen data (data element) yang digunakan oleh sistem;
- 5). Volume transaksi dan dokumen yang berhasil dieksekusi;
- 6). Diagram alir data.

c. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap interaksi intensif antara analis sistem dengan komunitas pemakai (end-user), dimana tim pengembangan sistem menunjukkan keahliannya untuk bisa mendapatkan tanggapan dan kepercayaan pemakai, sehingga mendapat partisipasi yang baik.

Analisis kebutuhan menurut suharsimi (2008:72) adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mengidentifikasi kebutuhan sekaligus menentukan prioritas diantaranya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis kebutuhan menurut Ladjamudin (2005:51), antara lain;

1). Keinginan Pemakai

Keinginan pemakai merupakan tahap awal dari analisis kebutuhan. Pada tahap ini, yang harus dilakukan adalah melakukan survei terhadap keinginan pemakai dan menjelaskan sistem informasi yang ideal.

2). Metode analisis kebutuhan

Perlu beberapa metode untuk mengumpulkan data selama melakukan analisis kebutuhan. Metode tersebut antara lain:

a). Tanya jawab (*interviews*)

Dalam tanya jawab, ada yang perlu diperhatikan yaitu terkait pemilihan *potential resource* (narasumber potensial), penyiapan struktur pertanyaan yang jelas, cara-cara penangkapan dan perekaman data, dan terkait waktu dan biaya yang harus dikeluarkan.

b). Kuesioner

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kuesioner yaitu terkait desain kuesioner yang harus jelas dan tidak membingungkan responden, target responden yang tepat, dan perhitungan akhir dari kuesioner yang tepat.

c). Observasi

Observasi adalah kegiatan melihat, mendengar, merasakan, dan mencatat suatu kejadian atau fenomena. Dalam melakukan observasi, ada beberapa tips yang bisa digunakan yaitu:

- (1). Sebelum observasi, beritahukan pada supervisor dan pemakai yang terlibat terkait apa yang akan dilakukan dan mengapa dilakukan, sehingga mengurangi gangguan;

- (2). Buat catatan yang ringkas;
- (3). Gunakan *checklist* yang singkat;
- (4). Jangan melakukan observasi tanpa rencana.

d). Analisis prosedur

Pada analisis prosedur, dilakukan identifikasi dan pembelajaran terkait aliran dokumen kunci melalui sistem informasi yang ada.

e). Pengamatan dokumen

Pengamatan dokumen dapat dilakukan dengan melakukan pengumpulan dokumen utama dan laporan dan pengumpulan dokumen utama dan laporan dan pengumpulan salinan dokumen.

d. *Generating of System Alternatives (Menjabarkan Alternatif Sistem)*

Pada bagian ini akan disandingkan dan dibandingkan antara sistem yang ada saat ini dengan sistem yang ideal. Langkah yang dapat dilakukan yaitu pembuatan alternatif untuk memecahkan masalah sistem.

1). Pilihan strategi

Manajemen tingkat atas akan membuat pilihan strategi dengan memperhatikan semua kendala. Pilihan strategi yang biasa digunakan antara lain:

a). *Distributed versus Centrallized Processing*

Manajemen tingkat atas akan memilih menggunakan pemrosesan terdistribusi atau pemrosesan secara terpusat dengan melihat berbagai kendala seperti, contohnya adanya kecenderungan saat ini dimana terjadi perubahan dari terpusat menjadi tersebar.

b). *Integrated versus Dispersed Database*

Pilihan antara sistem database terintegrasi dan sistem database tersebar.

c). *Surround Strategy of System Development*

Lingkungan sekitar strategi sangat penting dalam masalah pengambil alihan perusahaan, dimana perusahaan lain yang bermitra dengannya tidak bisa bekerja dengan sistem yang baru yang sedang dikembangkan.

2). Pilihan terkait operasional sistem

Pilihan perancangan operasional dikelompokkan ke dalam input, processing, dan output.

a). *Input*

(1). *On-line versus Off-line Data Entry*

Penginputan data secara *on-line* atau penginputan secara *off-line*. Penginputan secara *on-line* mendukung validasi transaksi dengan segera

(2). *Keyed versus machine-readable Data Entry*

Pilihan antara penginputan data yang dapat dibaca oleh mesin atau penginputan data yang tidak dapat dibaca oleh mesin dengan kata lain perlu tenaga manusia untuk melakukan penginputan.

(3). *Centralized versus Decentralized Data entry*

Pilihan antara pemasukan data secara terpusat maksudnya hanya pada satu bagian atau tempat dengan pemasukan data secara terpisah atau di banyak tempat.

(4). *Traditional versus Turn Around Documents*

Pilihan terkait pendapatan dokumen ke dalam sistem antara menggunakan keyboard dengan penggunaan mesin pembaca dokumen.

b). *Output*

(1). *Structured versus Inquiry-based Reports*

Pilihan antara penggunaan format laporan yang baku dan disediakan secara rutin dengan penggunaan format laporan yang sesuai permintaan pemakai dan dibuat tidak rutin.

e. ***Selecting of Proper System (Memilih Sistem yang Tepat)***

Pada tahap ini, sejumlah alternatif yang telah dibuat akan dibandingkan sehingga dapat menemukan satu yang terbaik.

Masing-masing alternatif sistem yang sudah ditetapkan dibandingkan dengan kondisi sistem saat ini.

1) Taktik membandingkan

Sistem dibandingkan berdasar biaya dan keuntungan secara relatif. Biaya adalah kebutuhan pembayaran untuk merancang dan mengoperasikan sistem informasi.

Keuntungan adalah nilai atau kondisi tambahan sebagai hasil dari implementasi sistem informasi, antara lain seperti dapat mengurangi tingkat kesalahan, meningkatkan penjualan, dan mempercepat waktu respon. Ada beberapa cara untuk membandingkan antara suatu sistem (sistem A) dengan sistem yang lain (sistem B), yaitu:

- a). Sistem A membutuhkan biaya yang rendah dibandingkan sistem B, dan kedua sistem memiliki keuntungan yang sama.
- b). Sistem A membutuhkan biaya yang rendah dibanding sistem B, dan sistem A juga memiliki keuntungan yang lebih banyak dibanding sistem B.
- c). Sistem A dan sistem B membutuhkan biaya yang sama, tetapi keuntungan dari sistem A lebih banyak.

f. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan adalah sebuah studi yang digunakan untuk menentukan suatu proyek yang direncanakan apakah layak atau

tidak. Studi kelayakan digunakan untuk menilai proyek di masa yang akan datang. Studi kelayakan ada beberapa tahap, menurut O'brien (2005:515) ada 4 tahap analisis kelayakan yaitu:

- 1). Kelayakan Organisasional
- 2). Kelayakan Ekonomi
- 3). Kelayakan Teknis
- 4). Kelayakan Operasional

3. Desain Sistem

Desain sistem menurut Jogiyanto (2005:195) bahwa “desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen- komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah di tetapkan pada akhir tahap analisis sistem”. Sedangkan menurut Hanif (2007:28) desain sistem diartikan sebagai tahapan mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil. Dengan demikian, desain sistem dapat diartikan sebagai sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi dengan analisis sistem dalam siklus pengembangan sistem yang merangkai kembali bagian-bagian komponen menjadi sebuah sistem yang lengkap.

Dalam desain sistem menurut Jogiyanto (2005:197) mempunyai dua tujuan utama yaitu:

- a. untuk memenuhi kebutuhan pemakai *system*
- b. untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain sistem terdiri dari semua perencanaan dan komponen- komponen yang akan digunakan untuk membentuk suatu sistem informasi agar dapat beroperasi untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Pada tahap desain sistem terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan desain suatu sistem. Langkah tersebut diantaranya adalah:

- a. Strategi desain (*design strategy*) yang harus ditentukan. Hal ini mengklarifikasi apakah sistem akan dikembangkan oleh programmer milik perusahaan, apakah pengembangan sistem secara outsourcing ke perusahaan lain, atau perusahaan akan membeli paket software yang sudah tersedia.
- b. Pengembangan dasar desain arsitektur (*architecture design*) untuk sistem yang mendeskripsikan hardware, software dan infrastruktur network yang akan digunakan. Pada banyak kasus, sistem akan menambah atau merubah infrastruktur yang telah ada di organisasi. Antarmuka pengguna (*user interface*) menentukan bagaimana pengguna akan menggunakan sistem (cara navigasi, menu, tombol pada layar) dan formulir dan laporan yang akan digunakan sistem.

- c. Database dan spesifikasi file dikembangkan. Kedua hal ini mendefinisikan secara tepat data yang akan disimpan dan tempat data tersebut disimpan.
- d. Mengembangkan desain program yang mendefinisikan program yang perlu dibuat dan apa yang akan dilakukan oleh setiap program tersebut (Dennis, Wixom, & Rot, 2012:14)

Langkah-Langkah lain yang diungkapkan Ladjamudin (2005:29) dibawah ini

a. *Problem Detection* (Deteksi Masalah)

Semua sistem informasi pasti akan memiliki masalah, walaupun sistem tersebut sudah sangat baik dalam hal desainnya. Beberapa hal yang menyebabkan sistem informasi bermasalah, antara lain:

- a. Waktu, semakin lama keberadaan suatu sitem dalam organisasi pasti akan mengalami kerusakan.
- b. Lingkungan sistem dan lingkungan organisasi yang berubah.
- c. Adanya perubahan prosedur operasional organisasi.

b. *Initial Investigation* (Investigasi Awal)

Tujuan dari investigasi adalah untuk menunjukkan dan memantapkan terhadap masalah yang sebenarnya terjadi dalam suatu sistem. Dalam melakukan investigasi ada beberapa kendala dan masalah yang mungkin terjadi (Ladjamudin, 2005:48) yaitu berupa waktu, biaya, ilmu pengetahuan, politik, dan campur tangan.

Pada tahap investigasi awal ada beberapa taktik yang perlu dilakukan agar seorang analis atau desainer sistem dapat menemukan masalah yang selama ini terjadi.

c. *Requirement Analysis* (Kebutuhan Analisis)

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap interaksi intensif antara analis sistem dengan komunitas pengguna (*end-user*), dimana tim pengembangan sistem menunjukkan keahliannya untuk bisa mendapatkan tanggapan dan kepercayaan pengguna, sehingga mendapat partisipasi yang baik.

Melalui langkah- langkah tersebut, desain sistem dapat diselesaikan secara terstruktur dengan perencanaan waktu yang tepat, sekaligus dapat memberikan gambaran dengan jelas bagaimana cara kerja sistem yang akan dikembangkan.

4. Perangkat Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistem diperlukan suatu instrumen atau alat bantu yang digunakan sebagai perangkat permodelan sistem untuk menggambarkan permodelan proses atau aktivitas yang dilakukan dalam sistem untuk memudahkan dalam memahami cara kerja sistem.

Perangkat permodelan sistem yang banyak digunakan adalah:

a. Diagram Aliran Data/*Data Flow Diagram* (DFD)

Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data/DFD adalah

memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan (Ladjamudin, 2005: 64). DFD terdiri dari empat elemen yaitu *process*, *dataflows*, *data store* dan *external entity*. Berikut elemen *data flow diagram* terdapat pada gambar 2.2.

Gambar 2.2
Elemen Data Flow Diagram

	Symbol	
	Gane & Sarson	DeMarco & Yourdon
<i>External entity</i>		
<i>Process</i>		
<i>Data Store</i>		
<i>Flow of Data</i>		

Sumber: Dennis, Wixom, Roth, (2012:187)

- 1) Proses (*process*) adalah sebuah aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk beberapa alasan bisnis tertentu. *Process* dapat berupa manual atau terkomputerisasi. Setiap *process* harus memiliki paling tidak satu *input data flow* dan satu *output data flow*.
- 2) *Data store* adalah kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. *Data flow* yang keluar dari *data store* menunjukkan bahwa informasi diperoleh dari *data store*. *Data flow* yang menuju ke suatu *data store* mengindikasikan bahwa informasi telah ditambahkan ke *data store*.

- 3) *Data flow* yang keluar masuk *data store* mengindikasikan bahwa informasi yang berada pada *data store* telah dirubah. *Data store* harus memiliki paling tidak satu *input data flow*, kecuali *data store* tersebut diciptakan dan dikelola oleh sistem informasi lainnya. *Data store* harus memiliki satu *output data flow*.
- 4) *External entity* adalah seorang, organisasi, unit organisasi atau sistem eksternal lain yang berinteraksi dengan sistem. *External entity* menyediakan data untuk sistem atau menerima data dari sistem dan bertindak menetapkan batasan sistem. Contoh dari *external entity* seperti pelanggan, organisasi pemerintah dan sistem akuntansi (Dennis, Wixom, Roth, 20012:187)

Keempat elemen diatas dapat menggambarkan suatu proses dalam sistem agar mudah dipahami oleh pengguna. Ketika menjelaskan proses pada bisnis yang terlalu kompleks, penggambaran dapat menggunakan beberapa tingkatan (*level*) DFD. Tingkatan ini terdiri dari:

- 1) Context Diagram, DFD pertama dalam setiap model proses bisnis, sistem itu manual atau terkomputerisasi adalah diagram konteks. Diagram konteks menunjukkan keseluruhan sistem dalam konteks dengan keadaan sekelilingnya (*environment*). Diagram konteks menunjukkan keseluruhan proses bisnis

sebagai satu proses saja (sistem itu sendiri) dan menunjukkan *data flow* menuju dan berasal dari *external entity*.

- 2) *Level 0 Diagram* menunjukkan seluruh proses pada penomoran *level* pertama (proses ke 1-3), *data store*, *external entity* dan *data flow*. Tujuan dari DFD *level 0* adalah untuk menunjukkan proses utama dari sistem dan bagaimana proses tersebut saling berhubungan.
- 3) *Level 1 Diagram* *setiap* proses pada *level 0* DFD dapat diuraikan lagi menjadi DFD yang lebih eksplisit dan menunjukkan operasi yang lebih detail.
- 4) *Level 2 Diagram* menguraikan lagi sebuah proses pada DFD *level 1* (Dennis, Wixom, Roth, 2012:191).

DFD pertama menggambarkan ringkasan sistem keseluruhan dengan tambahan DFD yang menggambarkan lebih detail tiap proses dari keseluruhan proses bisnis. DFD diuraikan menjadi suatu tingkatan dengan *level* yang semakin kebawah menggambarkan cakupan proses yang lebih sedikit tetapi lebih detail.

b. Entity Relationship Diagram

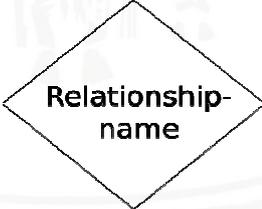
“*Entity relationship diagram* (ERD) adalah sebuah gambar yang menunjukkan informasi yang dibuat, disimpan dan digunakan oleh suatu sistem bisnis” (Dennis, Wixom & Roth, 2012:224). Tujuan pembuatan ERD adalah untuk menggambarkan komponen data yang akan digunakan pada sistem dan menunjukkan bagaimana data akan

disimpan dalam sebuah *database* dan *files*. *Entity relationship diagram* memiliki tiga elemen dasar pada bahasa permodelan data yang digambarkan dengan *symbol* yang berbeda. Elemen tersebut adalah *entity*, *attribute* dan *relationship*.

- 1) *Entity* adalah elemen dasar untuk suatu permodelan data. *Entity* adalah orang, tempat, kejadian atau sesuatu yang datanya dikumpulkan contohnya, pegawai, pesanan atau produk. *Entity* dideskripsikan dalam bentuk kata benda tunggal dan ditulis dengan menggunakan huruf besar. Semua *entity* mempunyai nama, deskripsi singkat dan sebuah *identifier* yang digunakan untuk mengidentifikasi informasi dalam sebuah *entity*. *Entity* mewakili sesuatu yang memiliki beberapa *instance* atau *occurrence*.
- 2) *Attribute* adalah beberapa jenis informasi yang diambil mengenai suatu *entity*. Contohnya nama, alamat, alamat email adalah *attribute* dari *entity* pelanggan. *Attribute* yang digunakan hanyalah berhubungan dengan proses bisnis. *Attribute* adalah kata benda yang tersusun dalam suatu *entity*. Biasanya, nama *entity* disisipkan pada awal *attribute* agar lebih mudah dipahami. Satu *attribute* atau lebih dapat bertindak sebagai *identifier* dalam suatu *entity*.
- 3) *Relationship* adalah asosiasi atau keterkaitan antar *entity* yang ditunjukkan oleh garis yang menghubungkan sesama

entity. Setiap relationship memiliki *entity parent* dan *entity child*, *parent* menjadi *entity* pertama dalam sebuah relationship dan *child* menjadi yang kedua (Dennis, Wixom & Roth, 2012:226). Berikut kumpulan simbol permodelan data terdapat pada gambar 2.3.

Gambar 2.3
Kumpulan Simbol Permodelan Data

IDEFIX	Chen	Crow's Foot
<p><u>ENTITY-NAME</u></p> <p>Identifier</p> <hr/>	<p>ENTITY-NAME</p> 	<p>ENTITY-NAME</p> <p>*Identifier</p> <hr/>
<p>Atribute-name Atribute-name Atribute-name</p> <hr/>	 <p>attribute-name</p>	<p>ENTITY-NAME</p> <p>Attribute-name Attribute-name Attribute-name</p> <hr/>
<p><u>Relationship-name</u></p>	 <p>Relationship-name</p>	<p><u>Relationship-name</u></p>

Sumber: Dennis, Wixom & Roth (2012:226)

Menurut gambar di atas terdapat tiga versi penggambaran elemen *entity relationship diagram*. Semua versi yang ditawarkan oleh para ahli tersebut adalah benar. Penggunaan *symbol* dapat disesuaikan dengan preferensi tersendiri.

5. Siklus Hidup Pengembangan Sistem (*System Development Life Cycle*)

Gaol (2008:150) mengatakan, *the system life cycle is the oldest method for building information systems and is still used today for medium or large complex systems projects*. Artinya, siklus hidup sistem adalah metode atau cara paling lama untuk membangun sistem informasi dan masih digunakan sampai sekarang untuk proyek sistem menengah atau besar yang kompleks atau rumit. Sedangkan menurut O'Brien, Marakas (2011:485) "SDLC adalah suatu metode pendekatan sistem untuk mengembangkan solusi sistem informasi, dan yang paling lazim digunakan pada analisis dan desain sistem suatu organisasi, dilihat sebagai proses yang bertahap". "Seluruh proyek pengembangan sistem mengikuti proses dasar utama yang sama yang disebut siklus hidup pengembangan sistem" (Dennis, Wixom, Roth, 2012:37). Metode siklus hidup sistem adalah tahapan pendekatan dalam membangun suatu sistem, tetapi mereka akhirnya cocok pula dengan tingkatan pembangunan sistem yang hendak mereka kembangkan. Metode siklus hidup sistem mempertahankan bagian (*division*) yang sangat resmi (formal) antara pemakai akhir dan ahli sistem informasi. Siklus hidup sistem mempunyai suatu pendekatan utama yang bersifat air terjun, yang mana terselesaikannya fungsi pada salah satu tingkatan dimulai dari atas sebelum kerja berikutnya dimulai (Gaol, 2008: 150-151).

Pemikiran dasar siklus hidup pengembangan sistem adalah terdapatnya proses pengenalan yang baik melalui sebuah penggunaan

yang disusun, dikembangkan dan diterapkan. Siklus hidup memberikan susunan untuk proses yang kreatif atau berguna. Dalam mengatur dan mengendalikan upaya pembangunan, penting untuk mengetahui apa yang harus dilakukan, apa yang telah dilakukan, dan apa yang hendak diselesaikan. Tahap-tahap di siklus hidup pengembangan sistem memberikan dasar untuk manajemen dan pengendalian karena mereka menjelaskan bagian-bagian dari aliran kerja yang dapat diketahui untuk tujuan pengelolaan dan menetapkan dokumen atau hal lainnya yang dapat dikirimkan untuk dihasilkan di masing-masing tahap. Tahap-tahap pada siklus hidup untuk pengembangan sistem informasi digambarkan dengan berbeda-beda pula, tetapi perbedaan utamanya pada jumlah rincian dan alasan pengelompokan. Gaol (2008:154) membagi *System Development Life Cycle* menjadi 5 tahapan sebagai berikut:

a. Kemungkinan dan perencanaan (*feasibility and planning*).

Tahap pertama dari SDLC adalah pembelajaran secara singkat dari permasalahan untuk menentukan proyek sistem apa yang harus dicapai. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu mengidentifikasi proyek-proyek potensial, mengklasifikasikan dan merangking proyek serta memilih proyek untuk dikembangkan.

b. Analisis sistem (*system analysis*). Pada tahap Analisis sistem akan ditentukan masalah apa yang harus diselesaikan pada organisasi atau perusahaan. Tujuan dari analisis sistem adalah

untuk memahami sistem yang ada. Sistem yang dianalisis dapat berupa sistem terkomputerisasi atau belum terkomputerisasi.

- c. Rancangan sistem (*systems design*). Desain sistem merupakan fase pemecahan masalah yang secara aktual mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil. Pada dasarnya, tahap desain sistem akan sangat menentukan seperti apa sistem akan berfungsi.
- d. Penerapan (*implementation*). Penerapan sistem meliputi pemasangan dan pergantian (*changeover*) dari sistem terdahulu atau lama ke sistem baru, termasuk diantaranya pelatihan pemakai dan membuat pengaturan sistem.
- e. Penggunaan, pemeliharaan, peninjauan (*using, maintenance, evaluation*). Langkah terakhir di SDLC di mana pada tahap ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan. Hasil dari tahapan ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat. Perbaikan yang dilakukan tingkatannya bisa sangat variatif, mulai dari memperbaiki program yang *crash* hingga berfungsi kembali sampai pada penambahan modul-modul program yang baru sebagai jawaban atas perubahan kebutuhan pengguna.

6. *Knowledge Management*

a. *Konsep Knowledge Management*

“*Knowledge Management* adalah suatu disiplin yang memperlakukan modal intelektual sebagai asset yang dikelola. *Knowledge management* bukan suatu database terpusat yang berisi semua informasi yang diketahui oleh semua karyawan. Hal ini merupakan ide untuk mendapatkan ilham bisnis dari berbagai sumber termasuk database, website, pegawai dan mitra bisnis dan menggali informasi dimanapun berada” (Jerry Honeycutt,2000:xv) .

Para pakar dan ahli dalam mengkonsepsikan formulasi definisi satu sama lain berbeda-beda, hal tersebut karena perbedaan sudut pandang dari masing-masing pakar dan ahli. Konsep dan definisi knowledge management antara lain dalam Ismail Nawawi (2012:2) yakni:

- 1) Davidson dan Philip Voss, manajemen pengetahuan sebagai sistem yang memungkinkan perusahaan menyerap pengetahuan, pengalaman dan kreativitas para stafnya untuk perbaikan perusahaan.
- 2) Batgerson, manajemen pengetahuan merupakan suatu pendekatan yang sistematis untuk mengelola asset intelektual dan informasi lain sehingga memberikan keunggulan bersaing bagi perusahaan.
- 3) De Long dan Seemman, manajemen pengetahuan digambarkan sebagai pengembangan alat, proses, sistem, struktur dan kultur yang secara implisit meningkatkan kreasi, penyebaran dan

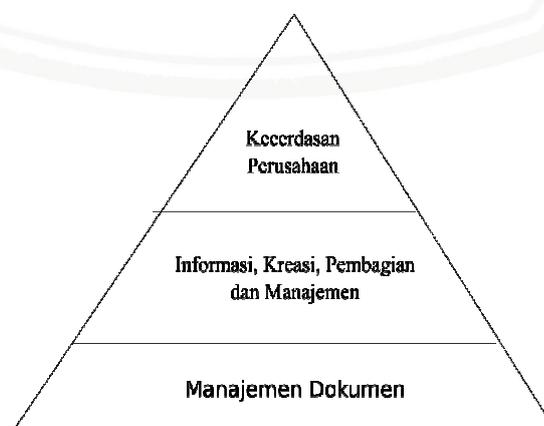
pemanfaatan pengetahuan yang penting bagi pengambilan keputusan.

Menurut pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa knowledge management adalah suatu disiplin yang memperlakukan modal intelektual sebagai alat, proses, sistem, struktur and kultur yang memungkinkan suatu organisasi untuk menyerap pengetahuan, pengalaman dan kreativitas para stafnya untuk perbaikan perusahaan.

b. Sistem *Knowledge Management*

Knowledge Management dapat dianggap sebagai beberapa tingkatan yang terdiri atas teknik, teknologi, dan sistem yang mempromosikan pengumpulan, pengorganisasian, pengaksesan, pembagian, dan penggunaan pengetahuan akan lingkungan kerja dan perusahaan. Berikut Gambar 2.4 Sistem *Knowledge Management* menurut O'Brien James.

Gambar 2.4
Sistem *Knowledge Management*



Sumber: O'Brien James (2014:71)

O'Brien James (2014:71) mengemukakan bahwa Sistem *Knowledge Management* ada tiga tingkatan yakni:

1) Manajemen Dokumen

Karyawan dapat mengakses dan menerima dokumen yang tersimpan secara online

2) Informasi, Kreasi, Pembagian, dan Manajemen

Karyawan dapat menangkap dan mendistribusikan cerita dari para pakar dalam bentuk *knowledge management* secara *real-time* dan dapat menjadikannya sebagai komunikasi dan kolaborasi penciptaan konten yang baru

3) Kecerdasan Perusahaan

Meningkatkan "*know-how*" di organisasi yang berarti ini adalah dukungan kerja dari perusahaan pada karyawan untuk dengan cepat berinteraksi dengan basis data operasional dan membangun jaringan para pakar

Seperti yang digambarkan dalam gambar di atas, *knowledge management* yang berhasil menciptakan teknik, teknologi, sistem, dan penghargaan agar karyawan mau berbagi apa yang mereka ketahui dan menggunakan dengan baik pengetahuannya. Dengan cara tersebut, karyawan dari sebuah perusahaan dapat meningkatkan pengetahuan ketika mereka melakukan pekerjaan mereka.

c. Proses *Knowledge Management* dalam Organisasi

Untuk mendukung proses aktivitas dan pengembangan karyawan di suatu perusahaan yang merupakan perwujudan dari model *socialization, externalization, combination, internalization* (SECI), Digunakan perangkat teknologi informasi yang ada di organisasi melalui empat cara konversi menurut Ismail Nawawi (2014:7). Berikut penyebaran empat cara konversi pengetahuan terdapat pada gambar 2.5.

Gambar 2.5

Penyebaran Empat Cara Konversi Pengetahuan



Sumber: Ismail Nawawi (2014:7)

1) Sosialisasi

Proses sosialisasi antar karyawan di perusahaan salah satunya dilakukan melalui pertemuan tatap muka (rapat, diskusi dan pertemuan bulanan). Melalui pertemuan tatap muka ini, karyawan dapat saling berbagi *knowledge* dan pengalaman yang dimilikinya sehingga tercipta *knowledge* baru bagi mereka.

Rapat dan diskusi yang dilakukan secara berkala harus memiliki notulen rapat. Notulen rapat ini kemudian menjadi bentuk eksplisit (dokumentasi) dari *knowledge*. Di dalam sistem *knowledge management* yang akan dikembangkan, fitur-fitur *collaboration*, seperti *e-mail*, diskusi elektronik, komunitas praktis (*communities of practice*) memungkinkan pertukaran tacit *knowledge* (informasi, pengalaman, dan keahlian) yang dimiliki seseorang sehingga organisasi semakin mampu belajar serta melahirkan ide baru yang kreatif dan inovatif.

2) Eksternalisasi

Sistem *knowledge management* akan sangat membantu proses eksternalisasi ini, yaitu proses untuk mengartikulasi *tacit knowledge* menjadi suatu konsep yang jelas. Dukungan terhadap proses eksternalisasi ini dapat diberikan dengan mendokumentasikan notulen rapat (bentuk eksplisit dari *knowledge* yang tercipta saat diadakannya pertemuan) ke dalam bentuk elektronik, untuk kemudian dapat dipublikasikan kepada mereka yang berkepentingan. Organisasi dapat mendatangkan beberapa *expert* untuk melakukan serangkaian kegiatan sesuai dengan bidang keahliannya, yang tidak dimiliki oleh organisasi.

3) Kombinasi

Proses konversi *knowledge* melalui kombinasi adalah menggabungkan berbagai *explicit knowledge* yang berbeda

untuk disusun ke dalam sistem *knowledge management*. Media untuk proses ini dapat melalui intranet (forum diskusi), *database* organisasi dan internet untuk memperoleh sumber eksternal.

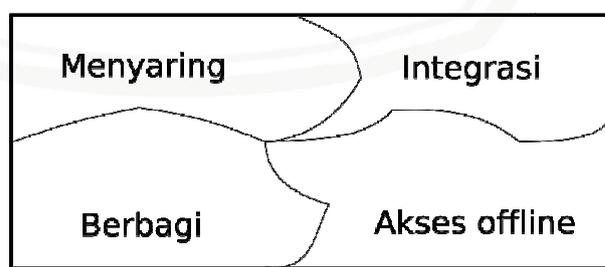
4) Internalisasi

Semua dokumen data, informasi dan *knowledge* yang sudah didokumentasikan dapat dibaca oleh orang lain. Pada proses inilah terjadi peningkatan *knowledge* pada karyawan. Sumber-sumber *explicit knowledge* dapat diperoleh melalui media intranet (*database* organisasi), surat edaran/surat keputusan, papan pengumuman dan media massa sebagai sumber eksternal. Untuk mendapat dukungan proses ini, sistem perlu memiliki alat bantu pencarian dan pengambilan dokumen.

d. Sasaran perancangan *knowledge management*

Rancangan *knowledge management* yang sukses memiliki sasaran berikut pada gambar 2.6 menurut Jerry Honeycutt (2000:4):

Gambar 2.6
Sasaran *Knowledge Management*



Sumber: Jerry Honeycutt (2000:4)

- 1) Fokuskan pada informasi kritis

Dengan begitu banyaknya informasi yang datang dari sedemikian banyak sumber, pekerja pengetahuan seringkali menghabiskan berjam-jam untuk memilah-milah berbagai materi dalam rangka mendapatkan titik kuncinya. Sistem *knowledge management* membantu dalam masalah berjubelnya informasi dengan memberikan pesan bisnis yang vital dan terfokus melalui penggunaan penyaring, kategori yang di khususkan untuk masing-masing pengguna dan ringkasan. Informasi tingkat tinggi yang vital bisa diakses melalui laporan bisnis yang relevan.

2) Mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber

Suatu sistem *knowledge management* mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber. Pesan-pesan bisnis yang utama dari aplikasi perusahaan, halaman internet dan intranet, folder-folder tim, serta file pribadi bisa diorganisasikan dan dilihat dengan gampang pada sistem yang dirancang baik.

3) Mengungkit pengungkit dari pihak lain

Sistem *knowledge management* memungkinkan para pekerja pengetahuan untuk mengungkit apa yang diketahui oleh masing-masing. Karena korporasi menjadi semakin global, kolaborasi menjadi semakin sulit. Lokasinya besebelahan maupun dipisahkan oleh lautan luas, para pekerja tetap saja dapat menggunakan sistem itu untuk melokasikan dan

berkomunikasi dengan pakar, berkolaborasi dalam berbagai proyek atau melakukan riset terhadap dokumen dan presentasi perusahaan.

- 4) Mengerjakan informasi yang sama, baik di kantor maupun dalam perjalanan

Manajemen pengetahuan memungkinkan pekerja pengetahuan untuk membuat keputusan bisnis yang efektif dan efisien di manapun ia berada.

e. Kondisi dasar untuk *knowledge management*

Suksesnya sistem *knowledge management* tergantung pada dukungan budaya perusahaan terhadap upaya orang-orangnya untuk menghasilkan informasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan bisnisnya. Staf berdaya yang menghasilkan isi yang bernilai tinggi akan mendapatkan lebih banyak guna dan manfaat dari suatu sistem *knowledge management* daripada orang-orang di perusahaan yang tak mendukung beragamnya informasi dan gagasan dalam suasana terbuka. (Jerry Honeycutt, 2000:191).

Dua kondisi harus dipenuhi untuk suksesnya pelaksanaan sistem *knowledge management*:

- 1) Pekerja pengetahuan harus siap untuk bekerja dengan teknologi dan mendokumentasikan pekerjaan mereka.

- 2) Sistem *knowledge management* harus mendukung cara yang gampang untuk membuat, menyimpan dan mengambil informasi dari pekerja itu.

7. Organisasi

a. Definisi Organisasi

“Organisasi adalah wadah yang memungkinkan masyarakat dapat meraih hasil yang sebelumnya tidak dapat dicapai oleh individu secara sendiri-sendiri dan suatu unit yang terkoordinasi setidaknya dua orang yang berfungsi mencapai satu sasaran tertentu atau serangkaian sasaran” (James L. Gibson,2002:6). Kemudian menurut pendapat lain “Organisasi adalah kelompok orang-orang yang bekerja secara bersama-sama demi mencapai target dengan mendapatkan sumber daya dari lingkungan mereka” (Rainey,2010:10).

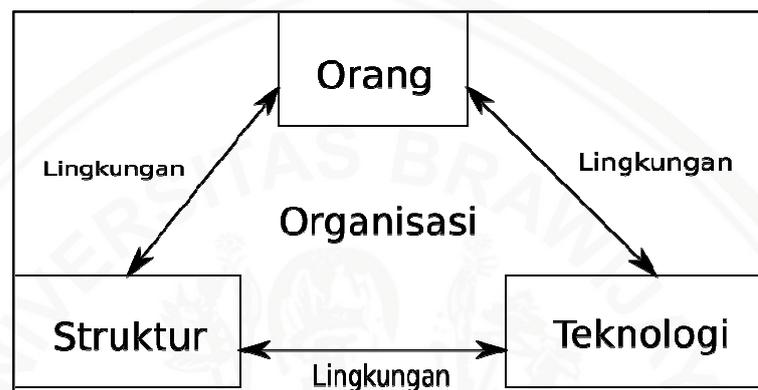
Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa organisasi adalah sebuah kesatuan yang terstruktur yang terdiri dari dua orang atau lebih yang melakukan aktivitas kegiatan secara bersama-sama demi mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan.

b. Perilaku Organisasi

Perilaku organisasi didefinisikan sebagai studi mengenai perilaku manusia dalam organisasi yang menggunakan ilmu pengetahuan tentang bagaimana manusia bertindak dalam organisasi. Perilaku organisasi ini mendasarkan pada analisis terhadap manusia yang ditujukan bagi kemanfaatan organisasi. Elemen utama dari

perilaku keorganisasian adalah orang, struktur, teknologi dan lingkungan (Manahan P. Tampubolon,2012:3). Elemen kunci dalam perilaku organisasi terdapat pada gambar 2.7.

Gambar 2.7
Elemen Kunci dalam Perilaku Organisasi



Sumber: Manahan P. Tampubolon (2012:23)

c. Syarat pokok pembuatan suatu organisasi

Ada empat persyaratan pokok untuk membuat suatu organisasi (Manahan P. Tampobolon, 2012:16).

1) Kebutuhan-kebutuhan Personal

Masing-masing dari kita mempunyai banyak kebutuhan yang ingin dipenuhi, tetapi sering kita tidak dapat memenuhinya dengan cara sendiri, cara yang kita pilih adalah membentuk organisasi atau bergabung dalam organisasi.

2) Kontribusi Personal

Agar keberadaan kita dalam suatu organisasi memiliki arti, kita harus mempunyai sesuatu yang dapat

disumbangkan ke dalamnya. Ketika kita menggabungkan usaha (ketrampilan dan pemikiran), hasil itu adalah suatu yang tidak seorang pun dari kita dapat melakukannya sendiri.

3) Tempat Organisasi akan Dibentuk

Suatu organisasi dapat dibentuk apabila domisili orang-orang yang bersepakat itu disetujui semua pihak, misalnya salah satu orang yang memiliki modal berada di luar negeri dan orang yang memiliki ketrampilan ada di Indonesia, di mana perbedaan tempat ini dapat saja menjadi penghambat di dalam proses pembentukan organisasi itu ditempatkan. Dengan demikian, semua aspek-aspek legal yang menyangkut organisasi dapat diatasi dan tidak menimbulkan masalah di kemudian hari, baik bagi kedua belah pihak yang bersepakat maupun dari sisi pemerintah, yang menyangkut hukum dan birokrasi.

4) Keterkaitan Orang, Kontribusi Personal dan Tempat Organisasi

Orang, kontribusi personal dan tempat kerja saling berkaitan dan bervariasi, tergantung pada kesempatan dari orang-orang di dalam organisasi menentukan dan mengatur pengelolaannya. Variasi kebijakan atas pengelolaan organisasi akan sangat menentukan di dalam

pengaturan tugas, penjadwalan kerja dan tempat di mana tugas tersebut dilaksanakan. Kondisi setiap keterkaitan yang akan menjadi pedoman bagi organisasi dan anggotanya untuk bersikap, melaksanakan dan mempertanggung jawabkan masing-masing kewenangan.

d. Ramalan Masa Depan pada Organisasi

Supaya ada ide yang lebih baik mengenai kapan dan bagaimana untuk mengubah tujuan, organisasi harus membuat ramalan masa depan. Teknik peramalan itu ada yang menggunakan cara analisis sederhana sampai yang paling canggih. Dalam setiap kasus, upaya yang dilakukan adalah untuk melihat dan memperoleh gambaran masa depan dengan lebih jelas. beberapa variable yang sering dipergunakan oleh suatu organisasi untuk analisis (Manahan P. Tampubolon,2012:20) meliputi:

1) Permintaan akan Produk dan Jasa

Tuntutan akan perubahan yang secara terus menerus (*continuously improvement*) bukan hanya kemauan dari perusahaan, melainkan efek dari suatu perkembangan akan permintaan pelanggan yang terus berubah, sesuai dengan perkembangan teknologi (*design*) dan ilmu pengetahuan yang mempengaruhi kepuasan pelanggan. Perusahaan yang tidak tanggap atas perubahan-perubahan tersebut akan mengalami

hambatan di dalam mengembangkan organisasi atau akan sulit mempertahankan keberadaannya menghadapi persaingan bisnis.

2) Kondisi perekonomian

Keadaan perekonomian secara umum akan sangat berpengaruh terhadap permintaan- permintaan akan produk. Kemakmuran dan pertumbuhan ekonomi akan dapat meningkatkan permintaan akan produk. Dalam situasi resesi atau depresi, permintaan akan produk biasanya menurun dengan drastis.

3) Peraturan Pemerintah

Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah juga sangat mempengaruhi kegiatan usaha suatu perusahaan. Dalam masyarakat yang kompleks dewasa ini, peraturan semakin banyak dibuat, apakah peraturan itu mengenai standar upah minimum, masalah keselamatan kerja di pabrik ataupun persyaratan minimum atas produk-produk tertentu sampai pada peraturan masalah polusi dan ekologi. Dengan demikian, suatu organisasi perusahaan juga harus memahami dan tanggap mengenai kemungkinan perubahan dalam hal-hal seperti itu.

4) Kebutuhan Tenaga Kerja

Perusahaan harus bisa meramalkan permintaan di masa mendatang mengenai kebutuhan akan tenaga kerja. Peramalan ini meliputi kebutuhan akan tenaga manajerial dan yang nonmanajerial, juga menyangkut jumlah dan mutu yang diinginkan.

Meramalkan sekaligus menyusun perencanaan sumber daya manusia merupakan pekerjaan yang paling mendasar dalam konsep pengelolaan organisasi karena ada aspek regenerasi, kaderisasi dan motivasi manusia dalam organisasi.

5) Sikap Masyarakat

Nilai dan sikap masyarakat dapat saja berubah dalam tahun-tahun mendatang, biasanya perubahan nilai dan sikap masyarakat itu dikarenakan adanya akibat tertentu yang akan merugikan masyarakat banyak. Adanya akibat tertentu yang akan merugikan masyarakat banyak. Adanya perubahan nilai dan sikap masyarakat dapat mempengaruhi aktivitas bisnis atau usaha suatu perusahaan.

6) Teknik Peramalan

Proses peramalan mempunyai kaitan yang erat dengan teknik peramalan yang akan dipilih, khususnya peramalan di dalam organisasi bisnis. Langkah yang bisa ditempuh dalam proses peramalan, antara lain sebagai berikut:

- a) Menentukan secara jelas tentang tujuan peramalan
- b) Menetapkan kurun waktu peramalan dalam kaitannya dengan informasi yang diperlukan untuk peramalan itu
- c) Memilih pendekatan peramalan yang akan dilakukan berdasarkan tujuan ramalan dan periode yang akan diramalkan

- d) Data dan informasi yang dibutuhkan sesuai pilihan teknik peramalan
- e) Membuat ramalan dan evaluasi untuk mencari kelemahan-kelemahan, seperti sumber error, tingkat kepastiannya atau kenyataannya dan perlu atau tidaknya diadakan revisi

8. Karakteristik Perilaku Keorganisasian

Ciri-ciri utama bidang keorganisasian dapat dilihat dari karakteristik yang menjadi pusat perhatian. Karakteristik yang menjadi pusat perhatian adalah orang per orang, kelompok dan organisasi yang terus menerus dianalisis agar setiap perubahan dapat diikuti. Adapun yang lainnya menurut Manahan P Tampubolon (2012:4):

Tabel 2.1 Ciri-ciri Utama Bidang Keorganisasian

Karakteristik	Pusat Perhatian
Sifat Interdisipliner	Menggunakan prinsip, konsep dan pola dari ilmu-ilmu perilaku psikologi sosial dan antropologi budaya. Disiplin-disiplin ini digunakan sebagai dasar menyusun teori dan metode serta penerapan dalam ilmu manajemen.
Orientasi Manusiawi	Menekankan pentingnya sikap dan persepsi manusia dalam memahami perilaku, struktur dan proses dalam organisasi.
Orientasi Hasil Karya	Terus-menerus menekankan pencarian guna

	meningkatkan, menyokong dan mendorong hasil karya yang efektif
Pengakuan kekuatan lingkungan luar	Terus-menerus mengenali dan memeriksa kekuatan lingkungan luar untuk meningkatkan efektivitas organisasi
Penggunaan metode	Di mana mungkin, metode ilmiah digunakan untuk melengkapi pengalaman dan intuisi
Orientasi penerapan	Pengetahuan ini harus berguna bagi manajer/praktisi, apabila mereka menghadapi persoalan perorangan, kelompok dan keorganisasian

*Sumber:*Manahan P Tampubolon (2012:4)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi dan tindakan secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (moleong, 2005:6). Penelitian ini menggunakan *action research*, yaitu penelitian ilmiah untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah di dunia kerja atau dunia sebenarnya (*actual*) yang lain (Masyhuri, Zainudin, 2008:42). Penelitian menggunakan jenis pendekatan ini agar dapat menemukan pemecahan masalah yang tepat dalam memperbaiki atau menyempurnakan sistem informasi *knowledge management* pada PT Jatim Times Network.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dengan perumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini berfokus pada:

1. Deskripsi tentang *knowledge management* yang berjalan saat ini pada PT Jatim Times Network

2. Desain sistem informasi *knowledge management* pada PT Jatim Times Network

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT Jatim Times Network Ruko Tlogomas Square Kav. 26. *Head Office* yang dimiliki oleh PT. Jatim Times Network berada di Malang dan memiliki 3 *Branch office* yang ada di Surabaya, Blitar dan Pasuruan. Peneliti memilih tempat ini karena tentang penataan *knowledge management* yang ada pada perusahaan. *Knowledge management* saat ini pada PT Jatim Times Network kurang efektif dan ini dapat bermasalah jika harus ada karyawan lama atau karyawan baru yang menangani suatu tugas yang harus dikerjakan pada saat tersebut tetapi tidak ada satupun karyawan yang dapat menyelesaikan masalah tersebut

D. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua sumber data, yaitu:

1. Sumber data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari lokasi penelitian yang berhubungan dengan fokus penelitian.
2. Sumber data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari literature, arsip dan dokumen yang sesuai dengan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung suatu aktivitas yang sedang terjadi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang flexiblel karena peneliti dapat berpartisipasi maupun hanya sekedar mengamati saja suatu aktivitas tertentu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung atau bertatap muka dengan narasumber untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Kegiatan wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggali informasi dari Redaktur dan IT Manager. Dimana Lazuardi Firdaus selaku Redaktur sebagai narasumber 1 dan IT Manager Aditya Fachril selaku narasumber 2.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data yang berasal dari berkas atau dokumen, arsip, catatan untuk keperluan penelitian.

F. Keabsahan Data

Peneliti melakukan keabsahan data agar data yang ada menjadi terjamin. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif ada beberapa, meliputi uji kredibilitas, uji transferability, uji dependability dan uji conformability (Sugiyono, 2015:269-277). Uji keabsahan yang dilakukan

dalam penelitian ini adalah uji kredibilitas yaitu dengan menggunakan teknik Triangulasi Sumber.

Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Adapun untuk mencapai kepercayaan itu, maka ditempuh langkah sebagai berikut :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan pendapat pribadi orang tersebut.
3. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Jadi setelah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi, kemudian data hasil dari penelitian itu digabungkan sehingga saling melengkapi.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu pada penelitian untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Berdasarkan teknik pengumpulan data, maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

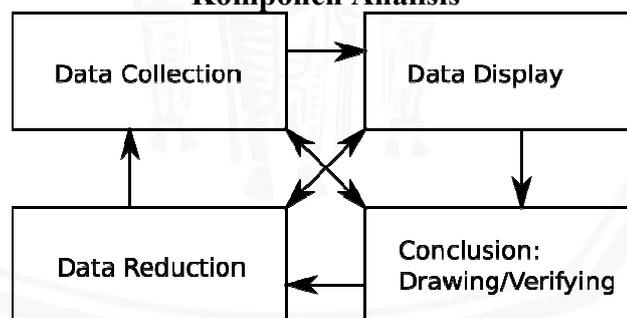
1. Peneliti itu sendiri yang melakukan penelitian dari tahap awal sampai akhir hingga penelitian ini selesai.

2. Pedoman wawancara yang berupa daftar pertanyaan sebagai acuan dalam melakukan Tanya jawab dengan narasumber terkait untuk memberikan penjelasan yang berkaitan dengan tema penelitian.
3. Peralatan penunjang seperti *field note* (catatan lapangan) dan alat tulis yang digunakan untuk merekam data yang diperoleh di lapangan. Peneliti juga memanfaatkan berbagai fitur *smartphone* untuk memudahkan saat wawancara dan menyesuaikan dengan kondisi di lapangan.

H. Metode Analisis

Miles dan Hubberman (1994:10-12) menjelaskan bahwa dalam analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahap aktivitas yang terjadi bersamaan yaitu data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verification*.

Gambar 3.1
Komponen Analisis



Sumber: Miles, Hubberman (1994:12)

1. Data Reduction

Aktivitas ini mengacu pada proses dimana kumpulan data kualitatif yang mungkin didapatkan dari wawancara, transkrip, *field note*, observasi dan lain-

lain direduksi (*reduced*) dan diorganisir, contohnya seperti *coding*, menulis ringkasan, menyisihkan data yang tidak relevan dan lain sebagainya.

2. Data Display

Aktivitas kedua adalah menampilkan data (*data display*) untuk menggambarkan kesimpulan dari kumpulan data dalam penampilan data yang baik seperti dalam bentuk *table*, *charts*, jaringan dan bentuk grafik lainnya. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk menata informasi secara terorganisir agar dapat diakses seketika oleh peneliti.

3. Conclusion drawing/verification

Analisis yang dilakukan oleh peneliti seharusnya memungkinkan untuk memulai mengembangkan kesimpulan (*conclusion*) terkait dengan penelitian tersebut. Kesimpulan awal ini kemudian dapat diverifikasi validitasnya melalui referensi dari *field note* atau pengumpulan data selanjutnya.

Teknik analisis yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap penyajian data

Menyajikan data yang diperoleh secara rinci mengenai *knowledge management* yang berjalan saat ini pada PT. Jatim Times Network

2. Tahap analisis

Melakukan analisis terhadap data yang diperoleh mengenai *knowledge management* saat ini untuk mengidentifikasi masalah dan penyebabnya.

Menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem (*requirement*)

yang digunakan sebagai acuan dalam menetapkan solusi atas permasalahan sistem tersebut untuk tahap berikutnya.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran Umum Perusahaan

a. Lokasi Penelitian

Wilayah Jawa Timur menjadi salah satu penopang pembangunan nasional, kini mengalami kemajuan diberbagai bidang. Dunia informasi menjadi salah satu segmen yang mengalami lonjakan itu, oleh karenanya Jatim Times Network (JTN) sebagai pusat pengendali semua jejaring TIMES di Jawa Timur, memandang perlu untuk mengelola lebih serius isu-isu regional dan lokal. Berdasarkan pemikiran itulah, akhirnya Jatim Times Network (JTN) dijadikan sebagai pusat kendali TIMES lokal di seluruh wilayah Jawa Timur. Sekarang ini, Jatim Times Network (JTN) hadir hampir di seluruh kota/ kabupaten di Jawa Timur. Jawa Timur Times akan mengusung nama lokal yang sesuai dengan daerah masing-masing, misalnya, Jombangtimes, Surabayatimes, Blitartimes, Pasuruantimes, Malangtimes, Banyuwangitimes, Lumajangtimes, Bondowosotimes, Batutimes dan lain-lain.

b. Kebijakan Perusahaan PT. Jatim Times Network

Media berjaringan sangat dipengaruhi konten informasi yang kuat. Kekuatan informasi itu memberikan manfaat bagi terciptanya



opini publik di segala lini pembangunan. Ketika opini publik yang terbangun positif, pola pikir dan ketahanan informasi di masyarakat juga positif, demikian juga sebaliknya. Karena itu Jatim Times Network (JTN) memelopori pengembangan jurnalisme positif yang mengedepankan aspek membangun, menginspirasi, dan menelorkan pola pikir positif.

c. Jangkauan Jurnalis PT. Jatim Times Network

Jangkauan jurnalis PT. Jatim Times Network Malang tersebar di seluruh Jawa Timur, antara lain: Bangkalan, Banyuwangi, Batu, Blitar, Bojonegoro, Bondowoso, Gresik, Jember, Jombang, Kediri, Lamongan, Madiun, Madura, Malang, Mojokerto, Nganjuk, Ngawi, Pacitan, Pamekasan, Pasuruan, Ponorogo, Probolinggo Sampang, Sidoarjo, Situbondo, Sumunep, Surabaya, Trenggalek, Tuban, Tulungagung.

d. Visi dan Misi PT. Jatim Times Network

1) Visi PT. Jatim Times Network

Menjadikan PT. Jatim Times Network Malang perusahaan surat kabar online pertama di Indonesia yang menekankan akurasi, *cover both side, reading tourism, user friendly*, serta riset.

2) Misi PT. Jatim Times Network

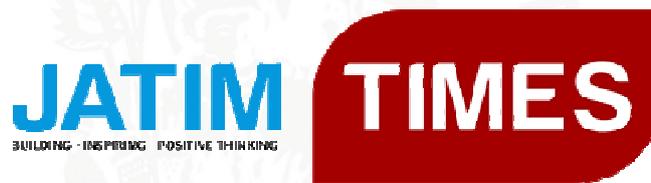
Misi dari PT. Jatim Times Network Malang berikhtiar agar Indonesia ini senantiasa memiliki waktu untuk berbagi informasi,

membaca informasi, dan bersama-sama menebar aura positif dan optimisme.

e. Logo PT. Jatim Times Network

Logo PT. Jatim Times Network bertuliskan kata Jatim dan Times. Tulisan kata Jatim berwarna biru muda dan Times berwarna putih dengan latar merah. Pada kata Jatim terdapat kata-kata *Building*, *Inspiring*, dan *Positive Thinking* terletak dibawah kata Jatim. Logo PT Jatim Times Network terdapat pada gambar 4.1

Gambar 4.1
Logo PT.Jatim Times Network



Sumber: www.jatimtimes.com

f. Kegiatan Kerja PT Jatim Times Network

Kegiatan kerja di PT Jatim Times Network terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1) Pemasaran
 - a) Penerimaan dan penanganan Order
 - b) Penerimaan dan penanganan keluhan pelanggan
 - c) Penanganan kepuasan pelanggan
- 2) Wartawan
 - a) Pecari berita
 - b) Mengelola berita

- 3) Editor
 - a) Perencanaan Jadwal editor
 - b) Proses editor
- 4) Publisher
 - a) Pengelolaan berita
 - b) Pengunggahan berita
- 5) Pengiriman
- 6) *Maintenance*: Pemeliharaan dan perbaikan server
- 7) IT: Pemeliharaan dan perbaikan software
- 8) SDM
 - a) Rekrutmen dan seleksi karyawan baru
 - b) Penilaian kompetensi
 - c) Pelatihan
 - d) Pemeliharaan sarana dan prasarana
- 9) Prepress: Perencanaan desain.
- 10) Manajemen *Representative*
 - a) Tinjauan Manajemen
 - b) Pengendalian dokumen
 - c) Pengendalian rekaman
 - d) Audit mutu internal
 - e) Peningkatan berkelanjutan
 - f) Tindakan koreksi dan pencegahan

g. Ketenagakerjaan

PT. Jatim Times Network Malang mempunyai dua jenis pegawai yang dipekerjakan diantaranya adalah:

1) Pegawai Tetap

Pegawai tetap adalah pegawai yang menerima gaji berdasarkan skala prioritas yang telah ditentukan oleh surat keputusan direksi dan setiap pegawai mempunyai nomor induk pegawai. Pegawai tersebut dipekerjakan pada kurun waktu yang lama.

2) Pegawai Kontrak/Pegawai Tidak Tetap (*Outsourcing*)

PT. Jatim Times Network Malang mempekerjakan tenaga kontrak yang ditugaskan untuk membantu kelancaran pekerjaan. Pegawai kontrak memiliki masa kerja yang pendek, apabila pegawai tersebut mempunyai reputasi dan kerja yang bagus maka masa kontrak bisa saja diperpanjang sesuai kesepakatan dengan *vendor*.

h. Susunan Redaksi PT Jatim Times Network

Berikut ini susunan redaksi PT Jatim Times Network:

Tabel 4.1
Redaksi PT Jatim Times Network dan Jabatannya dalam Perusahaan

No.	Jabatan	Nama
1	Pemimpin Redaksi	Heryanto
2	Redaktur	Heryanto
		Lazuardi Firdaus
		Yosi Arbianto
		Sri Kurnia Mahiruni
3	Journalist Malang Times	Nana
		Imam Syafi'i

No.	Jabatan	Nama
		Anggara Sudiongko
		Hendra Adi Saputra
		Hezza Sukmasita
4	Journalist Blitar Times	Aunur Rofiq
5	Journalist Surabaya Times	Adi Saputra
		Yovie Wicaksono
6	Journalist Jombang Times	Azza Siti Hajar
		Muhammad Soleh
		Muhammad Syafi'i
		Achmad Syamsul Arifin
7	Journalist Tulungagung Times	Anang Basso
		Joko Pramono
		Sutrimo
		Andi Mahifal
8	Konsultan Hukum	Robikin Emhas SH MH
		Abdul Fatah
9	Departemen IT <i>Programmer & Design</i>	Aditya Fachril
		Angga Lanuma
10	<i>Publishing & Social Media</i>	Raafi Prapandha
		DebyawanErlansyah
11	<i>Administration & General</i>	Irmayanti
		Thya Fitria
12	Jatim Times Network Direktur Utama	H. Gufron Marzuqi
13	Direktur Bisnis	Lazuardi Firdaus
14	Kepala Biro Program	Mochammad Alim
15	Manajer Keuangan	Ida Hayati
16	Pemasaran	Syahrul Hidayah
		Sentot Dirgantoro
17	IT Manager	Aditya Fachril
18	Group Manager	Lazuardi Firdaus
		Yosi Arbianto
		Djoeli Wahsono
		Anang Basso

(Sumber: <http://www.jatimtimes.com/redaksi>)

Berdasarkan susunan redaksi PT Jatim Times Network diatas akan diuraikan masing-masing tugas pada setiap fungsi berikut ini:

- 1) Jatim Times Network Direktur Utama
 - a) Bertanggung jawab atas perusahaan dan redaksional secara penuh.
 - b) Bertanggung jawab atas penerbitan sebuah berita.
 - c) Memiliki kekuasaan penuh untuk mengnerbitkan, menghapus berita.
 - d) Menerima laporan perusahaan secara berkala.
- 2) Pemimpin Redaksi
 - a) Bertanggung jawab terhadap isi redaksi penerbitan.
 - b) Bertanggung jawab terhadap kualitas produk penerbitan.
 - c) Memimpin rapat redaksi.
 - d) Memberikan arahan kepada semua tim redaksi tentang berita yang akan dimuat pada setiap edisi.
 - e) Menentukan layak tidaknya suatu berita, foto, dan desain untuk sebuah penerbitan.
 - f) Bertanggung jawab penuh terhadap setiap berita yang dimuat.
- 3) Redaktur
 - a) Bertanggung jawab atas naskah memeriksa, mengedit, dan menyempurnakan naskah sesuai penulisan yang baik dan benar.
 - b) Mengubah pengulangan kata-kata yang sama dalam satu tulisan, sehingga kalimat dalam naskah menjadi bervariasi.

- c) Memeriksa naskah kata per kata, penggunaan titik, koma, tanda seru, titik dua dan lain sebagainya.
- d) Mengusulkan dan menulis suatu berita dan foto yang akan dimuat untuk penerbitan selanjutnya.

4) *Journalist*

- a) Mencari dan mewawancarai sumber berita yang ditugaskan redaktur atau atasan.
- b) Menulis hasil wawancara, investigasi, laporan kepada redaktur dan atasannya.
- c) Memberikan usulan berita kepada redaktur atau atasannya terhadap suatu informasi yang dianggap penting untuk diterbitkan.
- d) Membina dan menjalin hubungan baik dengan sumber-sumber penting diberbagai instansi.

5) *Konsultan Hukum*

- a) Konsultan hukum memiliki peran untuk melindungi perusahaan ketika mengalami permasalahan hukum.
- b) Konsultan hukum memiliki tanggung jawab secara perdata, pidana, dan administrasi.

6) *Departemen IT Programmer & Design*

- a) Mengambil bagian dalam pengembangan dan integrasi perangkat lunak.
- b) Mengembangkan secara aktif kemampuan dalam pengembangan perangkat lunak.

- c) Menerima permintaan user untuk masalah-masalah yang harus diselesaikan.
- d) Membuat desain *layout* dari *website* perusahaan.

7) *Publishing & Social Media*

- a) Membuat iklan perusahaan
- b) Mempromosikan melalui media sosial
- c) Mengatur dan bertanggung jawab atas media social perusahaan

8) *Administration & General*

- a) Menyusun rencana kegiatan secara umum
- b) Membuat dan mengatur administrasi kepegawaian
- c) Melaksanakan pengelolaan surat-menyurat, sandi dan telekomunikasi, kearsipan, dan administrasi umum.
- d) Melaksanakan pelayanan administratif dan fungsional.

9) *Direktur Bisnis*

- a) Melakukan perencanaan strategi perusahaan jangka panjang dan jangka pendek.
- b) Mengatur rencana bisnis dan mengembangkan kegiatan bisnis dengan perusahaan lain.

10) *Kepala Biro Program*

- a) Membantu membuat perencanaan, baik yang bersifat teknis administrasi, maupun yang bersifat pengembangan, khususnya yang terkait dengan kegiatan redaksional dan peliputan.

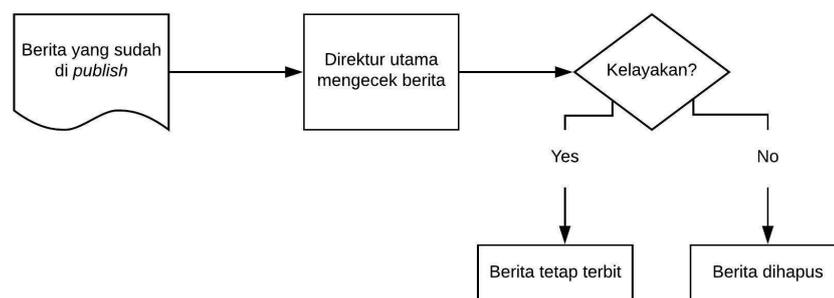
- b) Membuat laporan berkala untuk diserahkan ke pusat atau direktur utama.
 - c) Secara rutin melakukan *monitoring* di wilayah masing-masing.
 - d) Melakukan koordinasi dengan pusat untuk kemajuan wilayahnya.
- 11) Manajer Keuangan
- a) Bertanggung jawab atas arus keuangan pada perusahaan.
 - b) Bertanggung jawab membuat pembukuan dan laporan pengeluaran dan masukan.
- 12) Pemasaran
- a) Mengembangkan pasar dan wilayah distribusi.
 - b) Mengkoordinir penjualan (mengevaluasi, mengontrol lapangan, perencanaan).
 - c) Mengkoordinir *sales* (mengevaluasi, mengontrol, pemetan wilayah dan pendampingan *sales*).
- 13) IT manager
- a) Bertanggung jawab atas kegiatan teknis di bagian penyiaran.
 - b) Memahami bagaimana modulasi, perbaikan peralatan dan mendukung sepenuhnya jalannya penerbitan dan penyiaran.
- 14) Group Manager
- a) Mengatur kegiatan perusahaan dan bagian wilayah lainnya.
 - b) Membuat aturan-aturan atau prosedur untuk setiap bawahannya.

i. Alur kerja PT Jatim Times Network

Alur kerja PT Jatim Times Network ini sangat bervariasi. Aktivitas tersebut dilakukan PT Jatim Times Network guna mencapai tujuan perusahaan. Selengkapnya diterangkan sebagai berikut;

1) Direktur Utama

Gambar 4.2 Alur kerja direktur utama

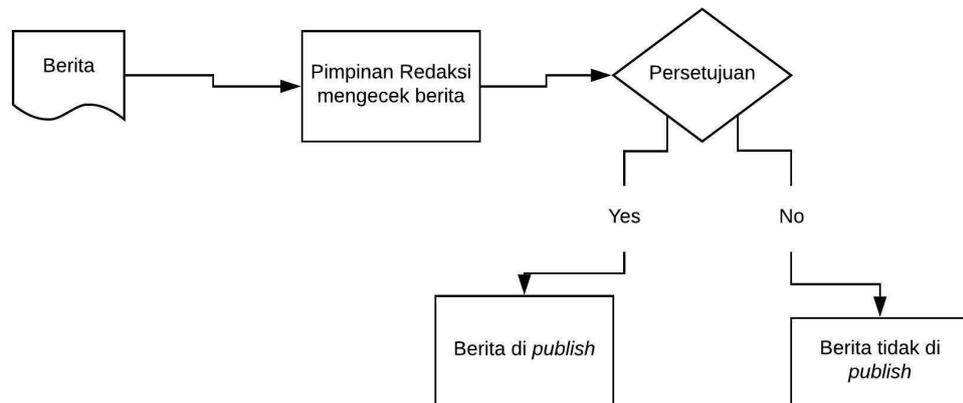


Sumber: data primer diolah

Berita yang sudah diterbitkan dapat di cek kembali oleh direktur utama. Dimana direktur utama mempunyai wewenang untuk bertanggung jawab atas semua berita yang terbit kemudian direktur utama mengecek kembali berita apakah sudah memenuhi ketentuan PT Jatim Times Network. Jika berita memenuhi kelayakan maka berita tersebut tetap terbit dan jika berita tersebut tidak memenuhi ketentuan maka berita tersebut dapat dihapus oleh direktur utama.

2) Pimpinan Redaksi

Gambar 4.3 Alur kerja pimpinan redaksi



Sumber: data primer diolah

Berita yang belum terbit dapat dicek kembali oleh pimpinan redaksi. Pimpinan redaksi memberikan persetujuan atas berita tersebut. Jika berita tersebut disetujui oleh pimpinan redaksi maka berita tersebut di *publish* dan jika berita tersebut tidak disetujui oleh pimpinan redaksi maka berita tersebut tidak *publish*.

3) Redaktur

Redaktur melakukan rapat direksi dimana rapat direksi dihadiri oleh seluruh redaktur kemudian hasil rapat tersebut menjadi notulen rapat dimana notulen rapat tersebut disimpan oleh pimpinan redaksi.

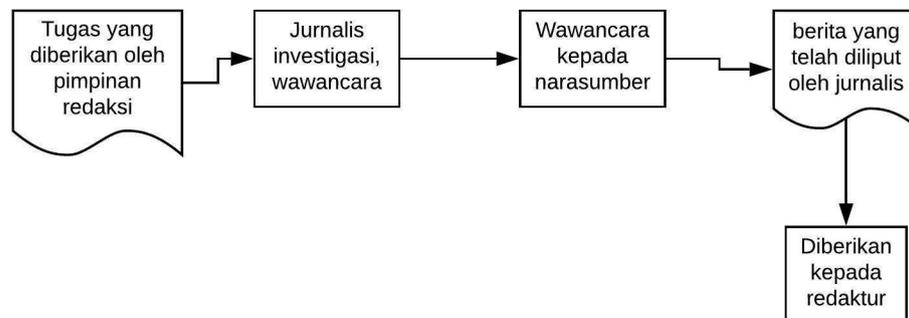
Gambar 4.4 Alur kerja redaktur



Sumber: Data primer diolah

4) Jurnalis

Gambar 4.5 Alur kerja jurnalis

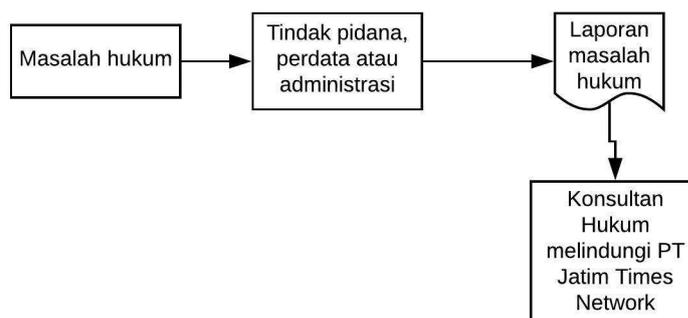


Sumber: Data primer diolah

Jurnalis menerima tugas oleh pimpinan redaksi kemudian jurnalis melakukan investigasi dan wawancara terhadap narasumber. Berita yang telah diliput oleh jurnalis kemudian diberikan kepada redaktur.

5) Konsultan Hukum

Gambar 4.6 Alur kerja konsultan hukum



Sumber: Data primer diolah

Konsultan hukum bertugas ketika ada masalah hukum. Segala bentuk Tindak pidana, perdata, atau administrasi akan di buat laporan oleh konsultan hukum

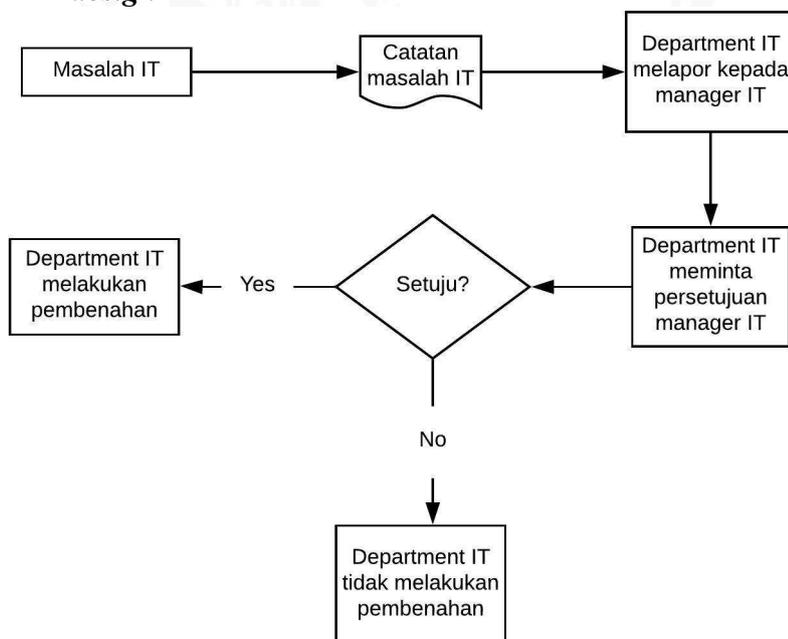
kemudian konsultan hukum akan melindungi pihak PT Jatim Times Network sesuai laporan masalah hukum tersebut.

6) *Department IT Programmer & Design*

Masalah IT yang muncul akan di catat oleh *department IT programmer & Design* kemudian *department IT* melaporkan masalah IT tersebut kepada manajer IT dan meminta persetujuan dari manajer IT.

Jika disetujui oleh manajer IT maka *department IT* melakukan pembenahan dan jika manajer IT tidak menyetujuinya maka *department IT* tidak melakukan pembenahan.

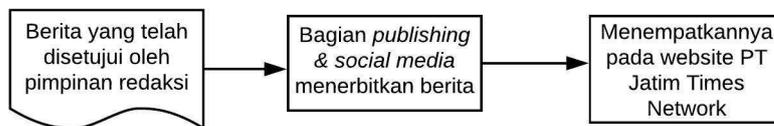
Gambar 4.7 Alur kerja *department it programmer & design*



Sumber: Data primer diolah

7) *Publishing & Social Media*

Gambar 4.8 Alur kerja *Publishing & Social Media*



Sumber: Data primer diolah

Berita yang telah disetujui oleh pimpinan redaksi diserahkan kepada bagian *Publishing & social media* kemudian bagian *publishing & social media* menerbitkan berita dan menempatkannya pada website PT Jatim Times Network.

8) Administration & General

Direktur utama memerintah *administration & general*. *Administration & general* melakukan kearsipan, pengelolaan surat, administrasi kemudian menjadikannya arsip.

Gambar 4.9 Alur kerja *Administration & General*



Sumber: Data primer diolah

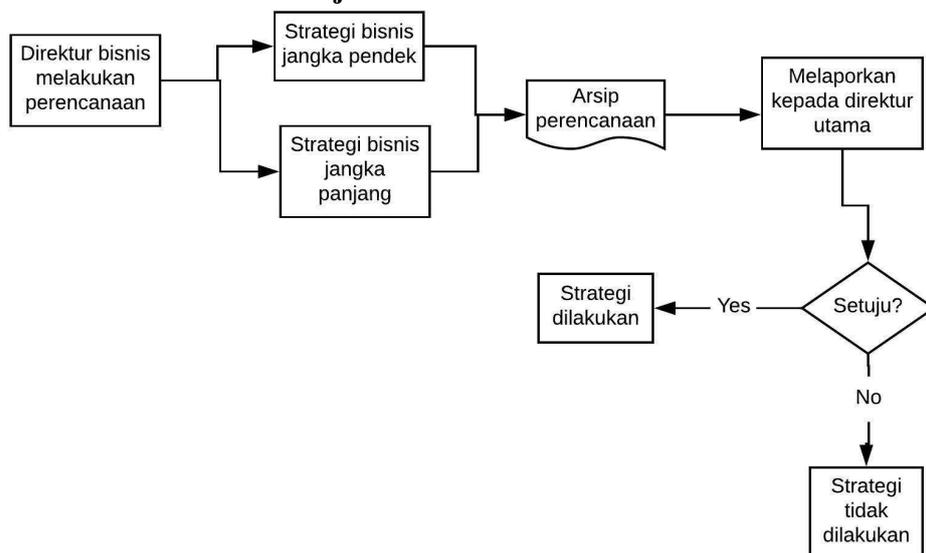
9) Direktur Bisnis

Direktur bisnis melakukan perencanaan strategi bisnis jangka pendek atau strategi bisnis jangka panjang



kemudian menjadikannya arsip perencanaan kemudian melaporkannya kepada direktur utama.

Gambar 4.10 Alur kerja Direktur Bisnis

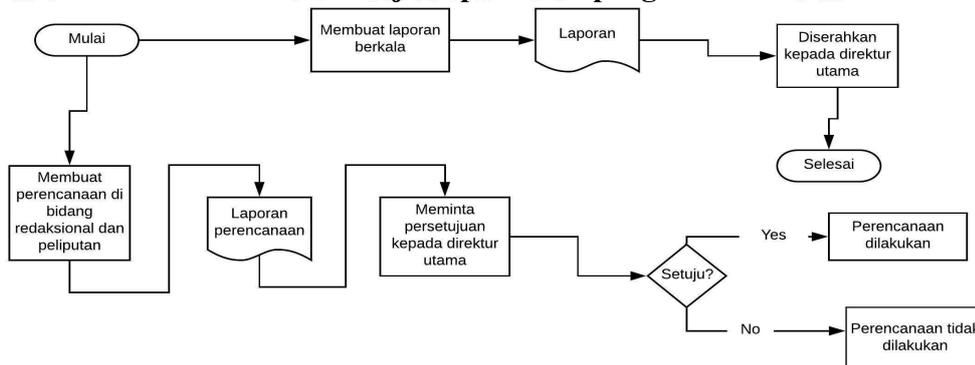


Sumber: Data primer diolah

Jika direktur utama setuju maka perencanaan strategi tersebut dilakukan dan jika tidak setuju maka strategi tersebut tidak dilakukan.

10) Kepala Biro Program

Gambar 4.11 Alur kerja kepala biro program



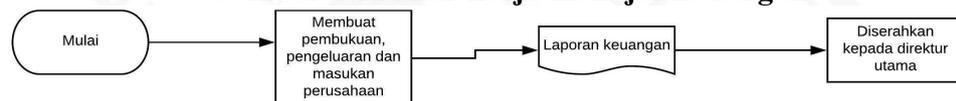
Sumber: Data primer diolah

Kepala biro program membuat laporan berkala dan menjadikannya dokumen laporan kemudian diserahkan

kepada direktur utama. Kepala biro program dapat membuat perencanaan di bidang redaksional dan peliputan lalu menjadikannya dokumen laporan perencanaan. Meminta persetujuan kepada direktur utama tentang laporan perencanaan tersebut. Jika setuju maka perencanaan dilakukan atau jika tidak setuju maka perencanaan tersebut tidak dilakukan.

11) Manajer Keuangan

Gambar 4.12 Alur kerja manajer keuangan



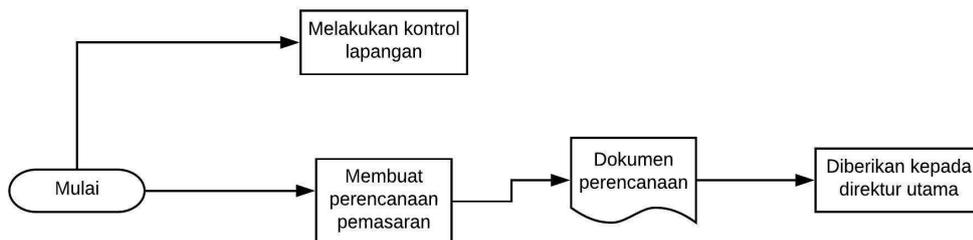
Sumber: Data primer diolah

Manajer keuangan membuat semua pembukuan, pengeluaran dan masukan perusahaan dan menjadikannya laporan keuangan kemudian diserahkan kepada direktur utama.

12) Pemasaran

Bagian pemasaran dapat melakukan kontrol lapangan maupun membuat perencanaan pemasaran. Jika membuat perencanaan pemasaran maka dokumen perencanaan yang telah dibuat kemudian diberikan kepada direktur utama.

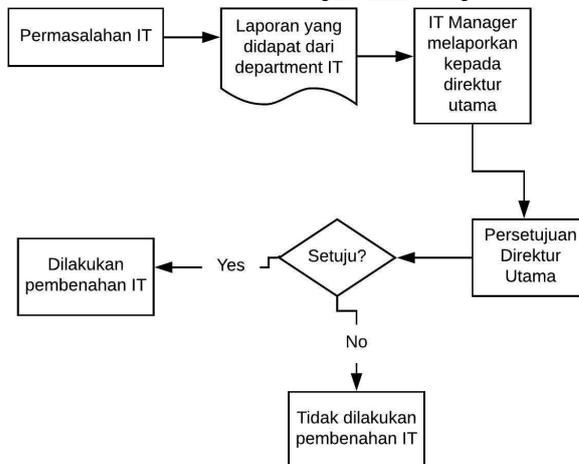
Gambar 4.13 Alur kerja pemasaran



Sumber: Data primer diolah

13) IT Manajer

Gambar 4.14 Alur kerja it manajer

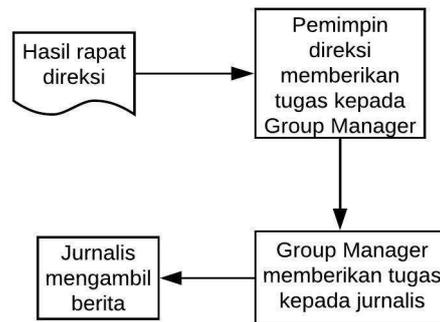


Sumber: Data primer diolah

IT Manager menerima laporan masalah IT yang di dapat dari dari departmen IT kemudian IT Manager melaporkan kepada direktur utama. Jika direktur utama menyetujui maka dilakukan pembenahan IT dan jika tidak disetujui maka tidak dilakukan pembenahan IT.

14) Group Manager

Gambar 4.15 Alur kerja Group Manager



Sumber: Data primer diolah

Dokumen hasil rapat direksi digunakan pemimpin direksi untuk memberikan tugas kepada *Group Manager* kemudian *Group Manager* memberikan tugas kepada jurnalis. Setelah jurnalis menerima tugas tersebut maka jurnalis mulai untuk mengambil berita.

2. Sistem Informasi yang Berjalan

a. Gambaran *Knowledge Management* saat ini pada PT Jatim Times Network

Knowledge management PT Jatim Times Network dilakukan dengan cara penyerapan dan pengelolaan secara manual. Pada tahap penyerapan PT Jatim Times Network dilaksanakan dalam bentuk rapat antar departemen. Kemudian pada tahap pengelolaan, hasil dari penyerapan tersebut adalah catatan notulensi dan kemudian catatan tersebut akan di arsipkan secara manual. Tidak dilakukannya pengembangan karna *knowledge management* pada PT Jatim Times Network hanya dilakukan secara manual seperti notulensi rapat saja. Berdasarkan hasil penelitian bahwa cara yang digunakan saat ini tidak

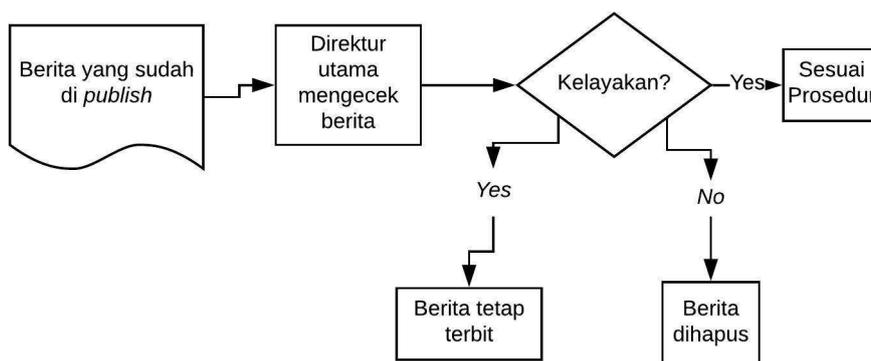
efektif karna dilakukan secara rapat besar saja tidak ada pengembangan lebih jauh lagi maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan knowledge management PT Jatim Times Network.

b. Alur *knowledge management* PT Jatim Times Network

Alur *knowledge management* PT Jatim Times Network ini sangat bervariasi. Selengkapnya diterangkan sebagai berikut;

1) Direktur Utama

Gambar 4.16 Alur *knowledge management* direktur utama



Sumber: data primer diolah

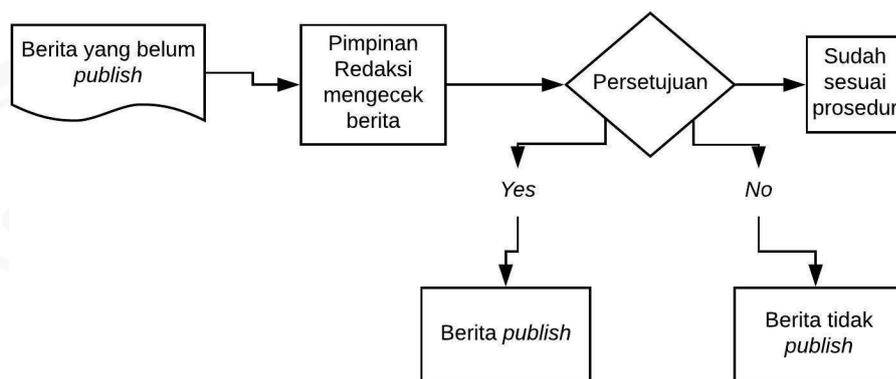
Proses pengecekan berita yang dilakukan oleh direktur utama sudah sesuai prosedur PT Jatim Times Network

Berita yang sudah diterbitkan dapat di cek kembali oleh direktur utama. Dimana direktur utama mempunyai wewenang untuk bertanggung jawab atas semua berita yang terbit kemudian direktur utama mengecek kembali

berita apakah sudah memenuhi ketentuan PT Jatim Times Network.

2) Pimpinan Redaksi

Gambar 4.17 Alur *knowledge management* pimpinan redaksi



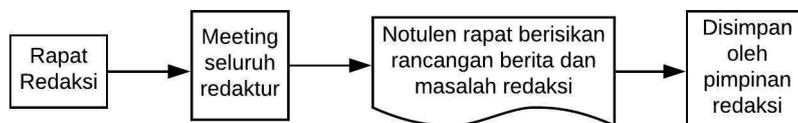
Sumber: data primer diolah

Berita yang belum terbit dapat dicek kembali oleh pimpinan redaksi. Pimpinan redaksi memberikan persetujuan atas berita tersebut. Proses pengecekan berita yang dilakukan sesuai ketentuan PT Jatim Times Network.

3) Redaktur

Redaktur melakukan rapat direksi dimana rapat direksi dihadiri oleh seluruh redaktur kemudian hasil rapat tersebut menjadi notulen rapat dimana notulen rapat tersebut berisikan rancangan berita yang akan diliput dan catatan masalah redaksi seperti budgeting berita dan verifikasi berita.

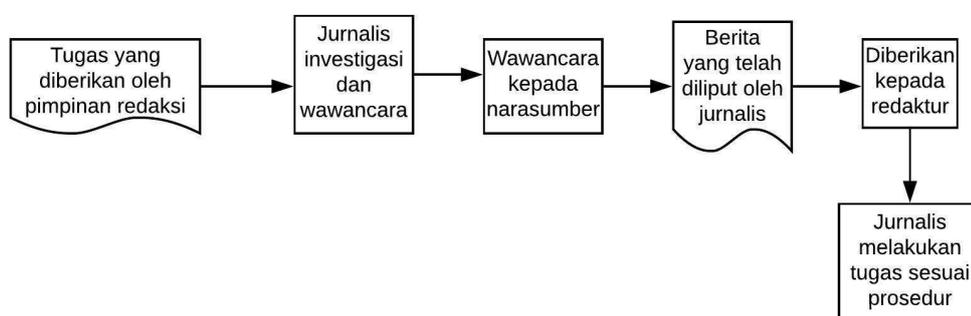
Gambar 4.18 Alur *knowledge management* redaktur



Sumber: Data primer diolah

4) Jurnalis

Gambar 4.19 Alur *knowledge management* jurnalis



Sumber: Data primer diolah

Jurnalis menerima tugas oleh pimpinan redaksi kemudian jurnalis melakukan investigasi dan wawancara terhadap narasumber. Proses jurnalis melakukan tugas sudah sesuai prosedur PT Jatim Times Network.

5) Konsultan Hukum

Gambar 4.20 Alur *knowledge management* konsultan hukum



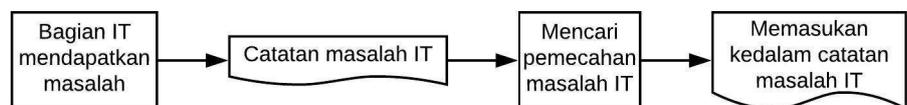
Sumber: Data primer diolah

Konsultan hukum bertugas ketika ada masalah hukum. Segala bentuk Tindak pidana, perdata, atau administrasi akan di buat laporan oleh konsultan hukum yang nantinya catatan tindak pidana, perdata yang mungkin atau sudah terjadi akan disimpan dalam dokumen guna penyelesaian masalah selanjutnya.

6) Department IT Programmer & Design

Masalah IT yang muncul akan di catat oleh *department IT programmer & Design* kemudian *department IT* melakukan *problem solving* untuk permasalahan IT yang ada lalu menulisnya ke dalam catatan masalah IT.

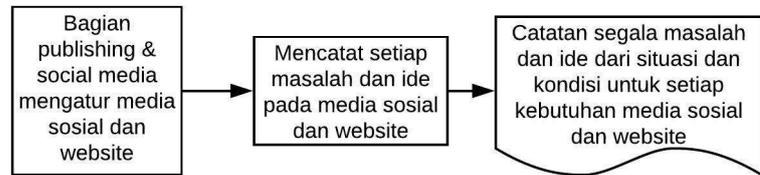
Gambar 4.21 Alur *knowledge management* department it programmer & design



Sumber: Data primer diolah

7) Publishing & Social Media

Gambar 4.22 Alur *knowledge management Publishing & Social Media*



Sumber: Data primer diolah

Bagian *publishing & Social Media* mengatur *media social* dan *website* tergantung permintaan pimpinan redaksi tergantung pada situasi dan kondisi tertentu, kemudian mencatat setiap ide dan masalah yang ada lalu menulisnya ke dalam catatan masalah dan ide *publishing & social media*.

8) Administration & General

Direktur utama memerintah *administration & general*. *Administration & general* melakukan kearsipan, pengelolaan surat, administrasi kemudian menjadikannya arsip. Bagian *Adminstration & General* sudah sesuai prosedur.

Gambar 4.23 Alur knowledge management Administration & General

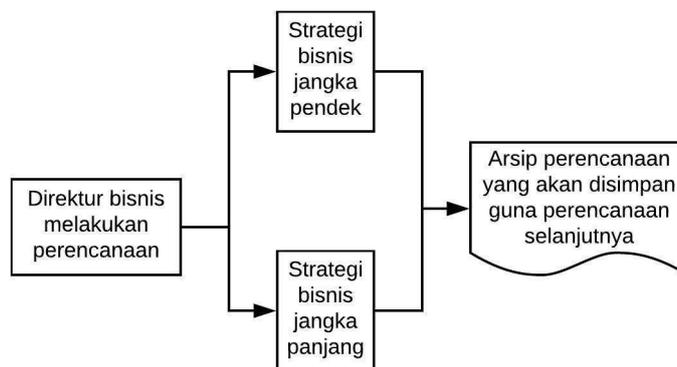


Sumber: Data primer diolah

9) Direktur Bisnis

Direktur bisnis melakukan perencanaan strategi bisnis jangka pendek atau strategi bisnis jangka panjang kemudian menjadikannya arsip perencanaan yang akan disimpan guna perencanaan selanjutnya.

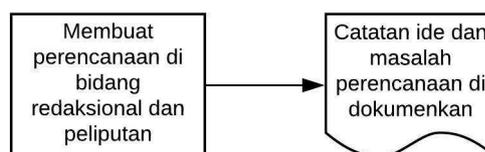
Gambar 4.24 Alur *knowledge management* Direktur Bisnis



Sumber: Data primer diolah

10) Kepala Biro Program

Gambar 4.25 Alur *knowledge management* kepala biro program

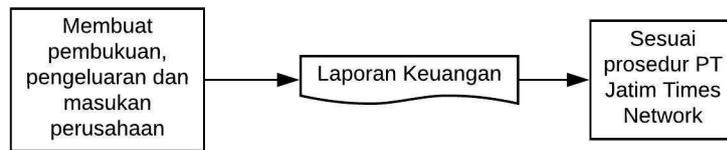


Sumber: Data primer diolah

Kepala biro program membuat perencanaan di bidang redaksional dan peliputan kemudian laporan perencanaan didokumenkan menjadi dokumen perencanaan biro program.

11) Manajer Keuangan

Gambar 4.26 Alur *knowledge management* manajer keuangan



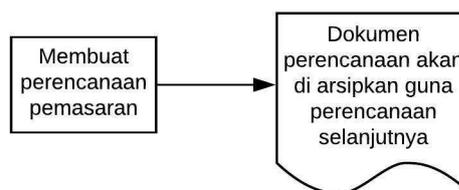
Sumber: Data primer diolah

Manajer keuangan membuat semua pembukuan, pengeluaran dan masukan perusahaan dan menjadikannya laporan keuangan dan semua yang dilakukan manajer keuangan sudah sesuai prosedur.

12) Pemasaran

Bagian pemasaran membuat perencanaan pemasaran. Jika membuat perencanaan pemasaran maka dokumen perencanaan yang telah dibuat kemudian disimpan guna perencanaan selanjutnya.

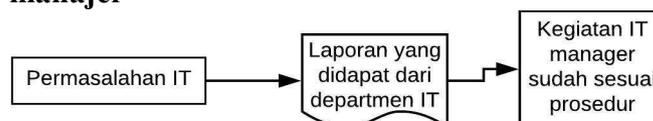
Gambar 4.27 Alur *knowledge management* pemasaran



Sumber: Data primer diolah

13) IT Manajer

Gambar 4.28 Alur *knowledge management* IT manajer

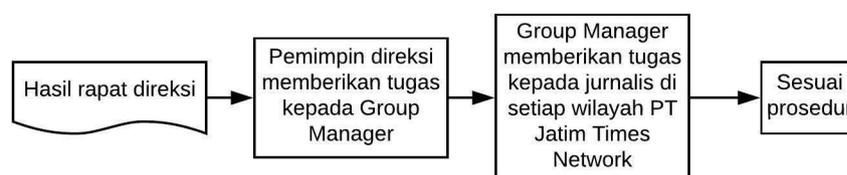


Sumber: Data primer diolah

IT Manager menerima laporan masalah IT yang di dapat dari dari departmen IT kemudian IT Manager melaporkan kepada direktur utama. Kegiatan yang dilakukan manajer IT sudah sesuai prosedur sehingga tidak memerlukan *knowledge management*.

14) Group Manager

Gambar 4.29 Alur *knowledge management group manager*



Sumber: Data primer diolah

Dokumen hasil rapat direksi digunakan pemimpin direksi untuk memberikan tugas kepada *Group Manager* kemudian *Group Manager* memberikan tugas kepada jurnalis dengan demikian yang dilakukan *Group Manager* sudah sesuai prosedur PT Jatim Times Network.

c. Pemetaan kebutuhan *knowledge management* PT Jatim Times Network

Di dalam perusahaan PT Jatim Times Network ada yang membutuhkan *knowledge management* dan ada yang tidak begitu membutuhkan *knowledge management*, dinilai dari tingkat permasalahan berulang yang ada pada setiap bagian-bagian divisi yang ada pada PT

Jatim Times Network. Adapun tabel pemetaan kebutuhan *knowledge management* pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Tabel pemetaan kebutuhan *knowledge management*

No	Divisi	Kebutuhan <i>Knowledge Management</i>	
		Ya	Tidak
1	Direktur Utama		✓
2	Pemimpin redaksi		✓
3	Redaktur	✓	
4	Jurnalist		✓
5	Konsultan hukum	✓	
6	Department IT <i>Programmer & Design</i>	✓	
7	<i>Publishing & Social Media</i>	✓	
8	<i>Administration & General</i>		✓
9	Direktur bisnis	✓	
10	Kepala biro program	✓	
11	Manajer keuangan		✓
12	Pemasaran	✓	
13	<i>IT Manager</i>		✓
14	<i>Group manager</i>		✓

(Sumber: data primer diolah)

Di dalam perusahaan yang dinilai rumit adalah konsultan hukum, *department IT Programmer & Design, Publishing & Social Media*, Redaktur, Direktur Bisnis dan Pemasaran dimana rumit dinilai dari tingkat banyaknya masalah yang berulang pada bagian tersebut yang dapat dimasukkan pada *knowledge management* perusahaan. Dan yang dinilai tidak rumit adalah Direktur Utama, Pemimpin Redaksi, *journalist, Administration & General*, Kepala Biro Program, Manajer Keuangan, *IT Manager*, dan *Group Manager* dimana ukuran tidak rumit disini diukur dari sedikitnya masalah berulang yang dapat dimasukkan pada *knowledge management* dengan kata lain yang dilakukan sudah dalam prosedur perusahaan. Berikut keterangannya.

1) Direktur utama

Direktur utama dinilai tidak rumit dikarenakan yang dilakukan adalah sudah sesuai prosedur yakni bertanggung jawab atas perusahaan dan redaksional secara penuh.

2) Pemimpin redaksi

Divisi ini dinilai tidak rumit dikarenakan salah satu tugas pimpinan redaksi adalah bertanggung jawab terhadap isi redaksi penerbitan yang dimana hal itu tidak ada masalah berkala dan sesuai standart PT Jatim Times Network.

3) Redaktur

Bertanggung jawab atas naskah memeriksa, mengedit, dan menyempurnakan naskah sesuai penulisan yang baik dan

benar, dan mengurus masalah redaktur seperti masalah budgeting berita, verifikasi berita atau berita tidak berimbang. Sehingga divisi ini dinilai rumit dan membutuhkan *knowledge management*.

4) Jurnalist

Mencari dan mewawancarai sumber berita yang ditugaskan redaktur atau atasan sesuai prosedur sehingga bagian ini dinilai tidak rumit.

5) Konsultan hukum

Bagian ini dinilai rumit karena pendokumentasian masalah-masalah yang ada bermacam-macam sehingga setiap kasus hukum berbentuk perdata, pidana, dan administrasi yang muncul dapat dimasukkan dalam *knowledge management system*.

6) Department IT *Programmer & Design*

Permintaan pembenahan masalah-masalah yang harus diselesaikan sehingga menuntut pada bagian ini harus mendokumentasikan penanganan masalah-masalah tersebut dan melakukan pendokumentasian pengembangan perangkat lunak yang dilakukan. sehingga tingkat kerumitan yang ada dinilai rumit.

7) *Publishing & Social media*

Pembuatan iklan, promosi melalui media social yang harus dilakukan harus sesuai dengan situasi dan kondisi dari pembaca sehingga diharuskan saving knowledge untuk setiap situasi dan kondisi yang ada sehingga bagian ini dinilai rumit.

8) *Administration & General*

Divisi ini dinilai tidak rumit dikarenakan hanya melaksanakan pengelolaan surat-menyurat, sandi dan telekomunikasi, kearsipan, dan administrasi umum sudah sesuai prosedur PT Jatim Times Network.

9) Direktur bisnis

Mengatur perencanaan strategi bisnis perusahaan dengan ini menjadikan direktur bisnis untuk saving knowledge secara rutin setiap menentukan perencanaan bagi perusahaan sehingga divisi ini dinilai rumit.

10) Kepala biro program

Bagian ini dinilai tidak rumit karena bertugas membantu perencanaan, baik yang bersifat teknis administrasi, maupun yang bersifat pengembangan, khususnya yang terkait dengan kegiatan redaksional dan peliputan sesuai standart PT Jatim Times Network.

11) Manajer keuangan

Bertanggung jawab atas arus keuangan pada perusahaan sesuai prosedur sehingga bagian ini dinilai tidak rumit.

12) Pemasaran

Divisi ini dinilai rumit dikarenakan perubahan pasar dan wilayah yang terus berubah menjadikan bagian pemasaran melakukan *sharing* dan *saving knowledge* berkala untuk menentukan strategi pemasaran perusahaan.

13) IT *Manager*

Menangani sesuai prosedur dalam menangani modulasi, perbaikan peralatan dan mendukung sepenuhnya jalannya penerbitan dan penyiaran sehingga divisi ini dinilai tidak rumit.

14) *Group manager*

Membuat aturan-aturan atau prosedur untuk setiap bawahannya dan ini tidak ada masalah berkala yang didokumentasikan sehingga bagian ini dinilai tidak rumit.

3. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan suatu tahapan dalam pembuatan dan pengembangan sistem. Analisis sistem berfungsi untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan yang diharapkan. Tahap analisis sistem menurut Ladjamudin (2005: 39-50) adalah:

a. *Problem Detection* (Deteksi Masalah)

Deteksi masalah (*Problem Detection*) adalah tahap untuk melakukan pengidentifikasian masalah. Masalah/*problem* terlihat dari fenomena yang sering muncul. Selama peneliti melakukan pengamatan di PT. Jatim Times Network, peneliti menemukan masalah.

PT. Jatim Times Network saat ini menggunakan organisasi sesuai dengan kebutuhan wilayah masing-masing, karena setiap wilayah memiliki masalah yang berbeda-beda, ketika dijadikan terpusat akan menghambat kinerja karyawan dimasing-masing cabang. Hanya saja bagian redaksi semua terpusat di Cabang Malang. Redaksi adalah kegiatan sebelum berita dimuat, yaitu pengecekan berita apakah sesuai dengan yang terjadi atau tidak dikarenakan sebuah berita harus terverifikasi dengan benar karena semua wartawan Indonesia bekerja sesuai dengan Undang-Undang Pers dimana setiap berita dituntut untuk valid.

Knowledge Management pada PT Jatim Times Network saat ini belum ada. Karena yang selama ini dilakukan hanya dengan cara melakukan rapat besar secara bersama-sama dan semua diungkapkan saat rapat berjalan. Dan ketika rapat selesai maka tidak jarang para karyawan akan lupa atas pembahasan dari rapat tersebut.

Jadi dalam tahap yang pertama ini yaitu tahap *problem detection*, peneliti menemukan masalah berupa kurang efisien, karena penggunaan media rapat sangat banyak kekurangan. Seperti karyawan

yang akan lupa hasil rapat, penggunaan banyak biaya (biaya *print*, konsumsi, dll).

b. Initial Investigation (Investigasi Awal)

Menurut Ladjamudin (2005:40), tujuan dari investigasi adalah untuk memantapkan terhadap masalah yang sebenarnya terjadi. Pada tahap *initial investigation*, peneliti menggunakan teknik wawancara dan dengar pendapat.

Kesimpulan dari hasil wawancara dengan bagian Redaktur dan IT Manager PT. Jatim Times Network bahwa pada PT. Jatim Times Network untuk sistem *Knowledge Management* saat ini belum ada.

c. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap dimana analisis berinteraksi dengan pemakai (*end-user*). Pada tahap ini peneliti selaku analis, melakukan interaksi dengan karyawan PT. Jatim Times Network, yang nantinya menginput dan menggunakan, setelah melakukan interaksi dan pendekatan peneliti berhasil mengidentifikasi keinginan para pemakai:

- 1) Karyawan PT. Jatim Times Network menginginkan *knowledge management* yang dapat digunakan oleh setiap karyawan.
- 2) Redaktur PT. Jatim Times Network menginginkan setiap karyawan berpartisipasi akan sistem *knowledge management* yang akan dibuat.
- 3) Redaktur juga menginginkan setiap informasi yang diketahui dimasukkan ke *knowledge management system*.

Pada tahap analisis kebutuhan, juga ditentukan kebutuhan yang akan dibangun. Hal-hal apa saja yang harus ada dan bisa dilakukan oleh sistem *knowledge management* yang baru harus juga ditentukan. Kebutuhan sistem *knowledge management* yang baru, antara lain:

1) Kebutuhan Fungsional

a) *Search and View*

Hal ini akan memungkinkan pengguna untuk melakukan penyaringan, pencarian dan menampilkan data dari beberapa data yang telah disimpan pada *knowledge management*.

b) *Input and Editing data*

Hal ini akan diharapkan memiliki kemampuan penginputan yang ramah pengguna, sehingga pengguna sangat merasa terbantu ketika menggunakannya. Hal ini dapat membuat kemudahan untuk para pengguna, ketika melakukan pencarian artikel, dan ketika akan memberikan tambahan informasi atas data yang ada.

2) Kebutuhan non Fungsional

a) Operasional

Hal ini akan memiliki cara untuk menyimpan data, mengambil data artikel yang dibutuhkan dan dapat dijalankan dengan mudah dan memiliki kesalahan yang sangat minim.

b) Kinerja

Hal ini akan sangat membantu karyawan lama maupun karyawan baru yang membutuhkan informasi.

c) Keamanan

Data yang ada akan aman karena sudah dirubah menjadi data digital dan dapat dilakukan pencadangan data dengan mudah kapan pun dibutuhkan.

1) *Selecting of Proper System* (Menentukan dan Memilih Sistem yang Tepat)

Pada tahap ini akan diputuskan mana yang akan dipilih dari beberapa penyortiran alternatif-alternatif yang telah dijabarkan. Sistem yang telah dipilih dapat dirangkum sebagai berikut:

1) Pemilihan sistem yang cocok

a) Strategi sistem

Menggunakan pemrosesan secara terpusat (*Centralized Processing*)

b) Operasional Sistem

(1) *Input*

(a) Menggunakan input data diluar jaringan (*off-line data entry*)

(b) Pemasukan data secara terpusat (*centralized*) yang dipilih.

(2) *Processing*

(a) Menyediakan pembaruan data secara *real time* (waktu nyata).

(b) Memberikan kesempatan tidak hanya pada satu pengguna yang dapat memperbarui data.

(3) *Output*

(a) Hasil data dapat dicetak oleh karyawan ketika dibutuhkan.

2) Rincian Perangkat yang dipilih

Sistem *knowledge management* yang akan digunakan membutuhkan beberapa perangkat yang direncanakan adalah sebagai berikut:

(a) *Software*

Beberapa paket software (software package) yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi *knowledge management* pada PT. Jatim Times Network adalah:

- (a) Microsoft Windows 10 Pro sebagai *Operating System*
- (b) Microsoft Office Power Point

(b) *Hardware*

Hardware yang diperlukan untuk mengembangkan dan menjalankan sistem informasi *knowledge management* pada PT. Jatim Times Network tentunya adalah sebuah *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut:

- (1) Processor : Intel Core i3 2100
- (3) RAM : 2 GB
- (4) Harddisk : 500 GB
- (5) Led *Monitor*
- (6) *Input Device* : *Mouse* dan *Keyboard*

(c) *Network*

Network yang diperlukan agar dapat terhubung dengan Internet adalah:

- (a) IndiHome Fiber 10 Mbps dengan akses point *Wi-Fi* untuk *personal computer* maupun *mobile device*.

2) Analisis Kelayakan Sistem

1) Kelayakan Organisasional

Kelayakan organisasional menentukan seberapa baik sistem yang diusulkan untuk mendukung prioritas bisnis perusahaan. Prioritas bisnis PT. Jatim Times Network sesuai tujuan perusahaan adalah dapat memenuhi kebutuhan data dan informasi untuk karyawan secara menyeluruh. Sistem yang baru dengan berbasis teknologi informasi *knowledge management* dirancang akan mempermudah pengguna dalam menambah informasi untuk pribadi dan menambahkan pengetahuan baru untuk karyawan lainnya. Sehingga secara menyeluruh karyawan akan mengetahui informasi-informasi yang mereka belum tahu sebelumnya atau bahkan dapat memberikan masukan untuk karyawan lainnya.

2) Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis adalah ukuran kepraktisan sosial teknis tertentu atau ketersediaan sumber dan pakar teknis. Penggunaan sistem berbasis teknologi informasi *knowledge management* pada PT. Jatim Times Network sangat layak. dikarenakan sistem

knowledge management lama yang selama ini digunakan dapat menghambat kinerja karyawan. Diharapkan dengan sistem *knowledge management* yang baru ini karyawan akan dapat semua informasi secara merata.

Terkait dengan *hardware*, *software*, dan perangkat-perangkat pendukung yang telah dijabarkan di bagian pemilihan sistem *knowledge management* yang tepat, dapat diperoleh secara cepat karena PT. Jatim Times Network sudah memiliki perangkat yang dibutuhkan.

3) Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional dinilai dengan menggunakan kerangka kerja PIECES. Kerangka kerja PIECES yaitu, *Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*.

a) Performance

Sistem informasi *knowledge management* PT. Jatim Times Network berbasis teknologi informasi menjamin performa atau kemampuan yang baik, dimana dapat menampilkan semua data artikel dan secara langsung dapat memberikan catatan yang berkaitan dengan mengalami tambahan akibat penambahan catatan.

b) Information

Sistem informasi *knowledge management* PT. Jatim Times Network berbasis teknologi informasi mampu memberikan

informasi data yang berkualitas dan cepat, dimana pada sistem *knowledge management* yang lama semua informasi tidak merata diketahui oleh para karyawan.

c) *Economy*

Sistem informasi *knowledge management* PT. Jatim Times Network berbasis teknologi informasi akan meminimalisir penggunaan biaya, seperti biaya kertas, *print*, biaya konsumsi, biaya lain-lain.

d) *Control*

Sistem informasi *knowledge management* PT. Jatim Times Network berbasis teknologi informasi memberikan fasilitas control yang baik, karena setiap karyawan yang menggunakan aplikasi *knowledge management* harus memiliki *password* kemudian data pengguna akan dapat diketahui dengan mudah oleh karyawan.

e) *Efficiency*

Sistem informasi *knowledge management* PT. Jatim Times Network berbasis teknologi informasi, dalam sistem *knowledge management* yang baru ini sangat efisien dikarenakan tidak membutuhkan waktu dan biaya yang terlalu banyak

f) *Service*

Sistem informasi *knowledge management* PT. Jatim Times Network berbasis teknologi informasi, memberikan informasi yang sangat baik, karena dapat menghemat waktu dan juga biaya.

4) Kelayakan Ekonomi

Dalam kelayakan ekonomi, ditentukan juga analisis ekonomi dan analisis manfaat. Karena semua perangkat yang dibutuhkan untuk membuat sebuah sistem *knowledge management* PT. Jatim Times Network sudah memiliki perangkat tersebut. Jadi biaya pengadaan untuk sistem *knowledge management* yang dibutuhkan ini tidak ada. Manfaat yang diperoleh adalah semua karyawan dapat mengetahui informasi secara merata, dan terjadi penghematan biaya.

4. Desain Sistem

Tahap desain sistem merupakan tahap yang menentukan bagaimana sistem *knowledge management* akan bekerja nantinya. Desain sistem dilakukan setelah tahap analisis sistem atau berbagai keperluan yang dikumpulkan pada tahap analisis digunakan sebagai dasar dalam membuat desain sistem. Dari hasil analisis yang telah dilakukan maka peneliti akan mendesain usulan sistem informasi *knowledge management* yang meliputi:

a. Desain Model

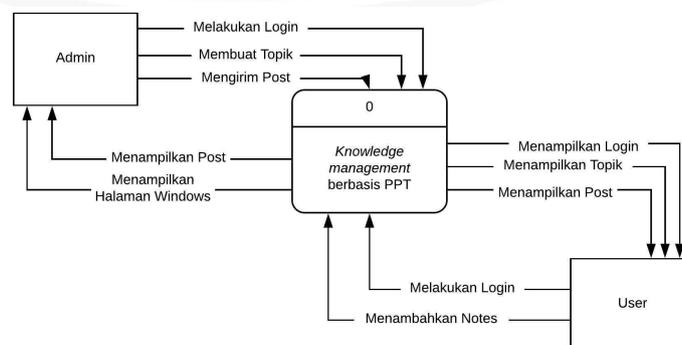
Desain model digunakan untuk menggambarkan bagaimana nantinya fungsi dari desain sistem *knowledge management* yang akan digunakan berupa:

1) Desain Logik (*logical design*)

Desain logik digambarkan dengan menggunakan suatu diagram yang disebut dengan *Data Flow Diagram* (DFD). DFD seringkali digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir atau lingkungan fisik dimana data disimpan. DFD yang pertama kali digambar adalah DFD level atas yang disebut dengan diagram konteks, dari diagram konteks ini kemudian akan digambar secara bertahap dan rinci lagi ke dalam diagram level-n, dimana N dimulai dari 0,1,2 sampai tiap-tiap proses tidak dapat digambarkan dengan lebih rinci lagi. Dan pada tahap ini akan dirancang sebuah diagram yang menggambarkan hubungan antar entitas yang digunakan pada perancangan desain sistem *knowledge management* yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD).

a) Diagram konteks (*context diagram*)

Gambar. 4.30 Diagram Konteks



Sumber: Data Primer diolah 2018

Diagram konteks untuk menjelaskan hubungan antara sistem dengan lingkungan luar atau kesatuan luar. Lingkaran tersebut menggambarkan keseluruhan proses yang terjadi di dalam sistem *knowledge management*. Unsur-unsur yang terdapat di dalam konteks diagram antara lain karyawan yang akan mengakses *knowledge management*. Diagram konteks ditampilkan pada Gambar 4.30.

Tabel 4.3
Deskripsi Diagram Konteks

No.	Entitas	Masukan	Keluaran	Keterangan
1.	<i>User</i>	Melakukan Login, lalu mengambil dan dapat menambahkan <i>notes</i> mengenai informasi pada PT. Jatim Times Network dan dapat memberikan <i>notes</i> untuk <i>user</i> lainnya	Informasi yang baru	<i>User</i> adalah orang yang memerlukan dan dapat menambahkan <i>notes</i> pada artikel <i>knowledge management</i> di PT. Jatim Times Network yang sudah tersedia.
2	<i>Admin</i>	Melakukan Login, lalu membuat post mengenai informasi pada PT. Jatim Times Network yang dibuat dengan Microsoft Power Point untuk para <i>user</i>	Pengetahuan baru mengenai informasi yang berkaitan dengan PT. Jatim Times Network	<i>Admin</i> adalah orang yang memegang kendali dari <i>knowledge management</i> PT. Jatim Times Network.

Sumber: Data Primer diolah 2018

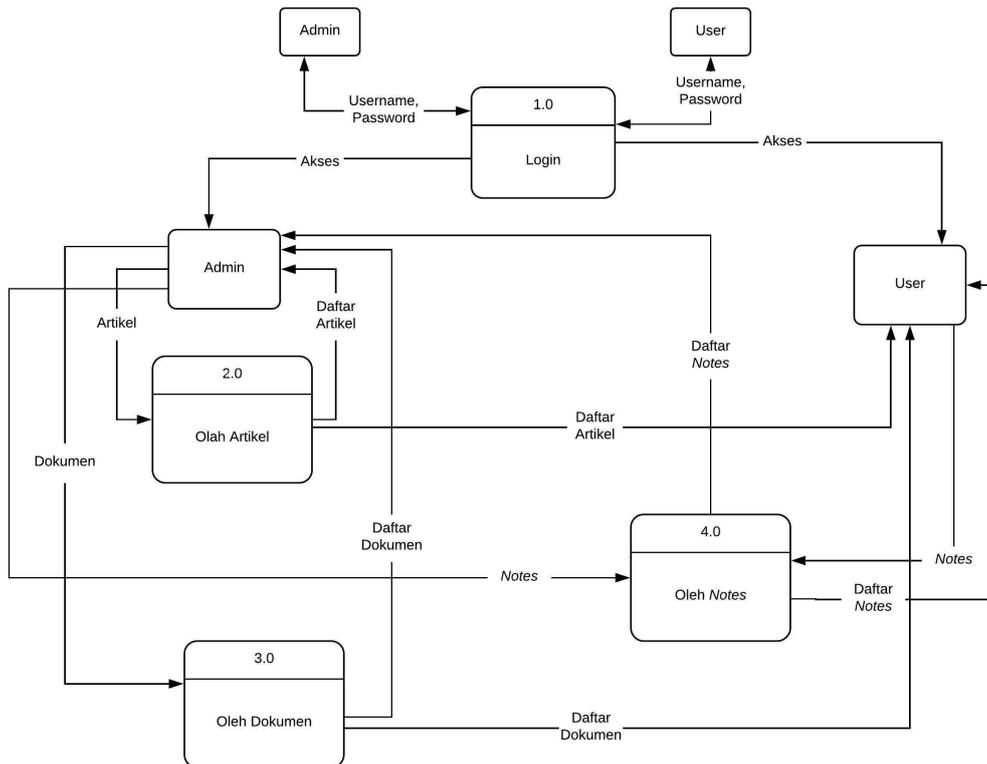
b) *Data Flow Diagram (DFD)*

Data flow diagram level 0 analisis dan desain sistem *knowledge management* pada PT. Jatim Times Network. Diagram ini memecah proses utama menjadi empat sub proses agar mudah untuk dipahami. Proses ini terdiri dari

aktivitas login, olah artikel, olah dokumen dan oleh *notes*.

DFD *level 0* ditunjukkan pada gambar 4.31.

Gambar 4.31 Data Flow Diagram Level 0



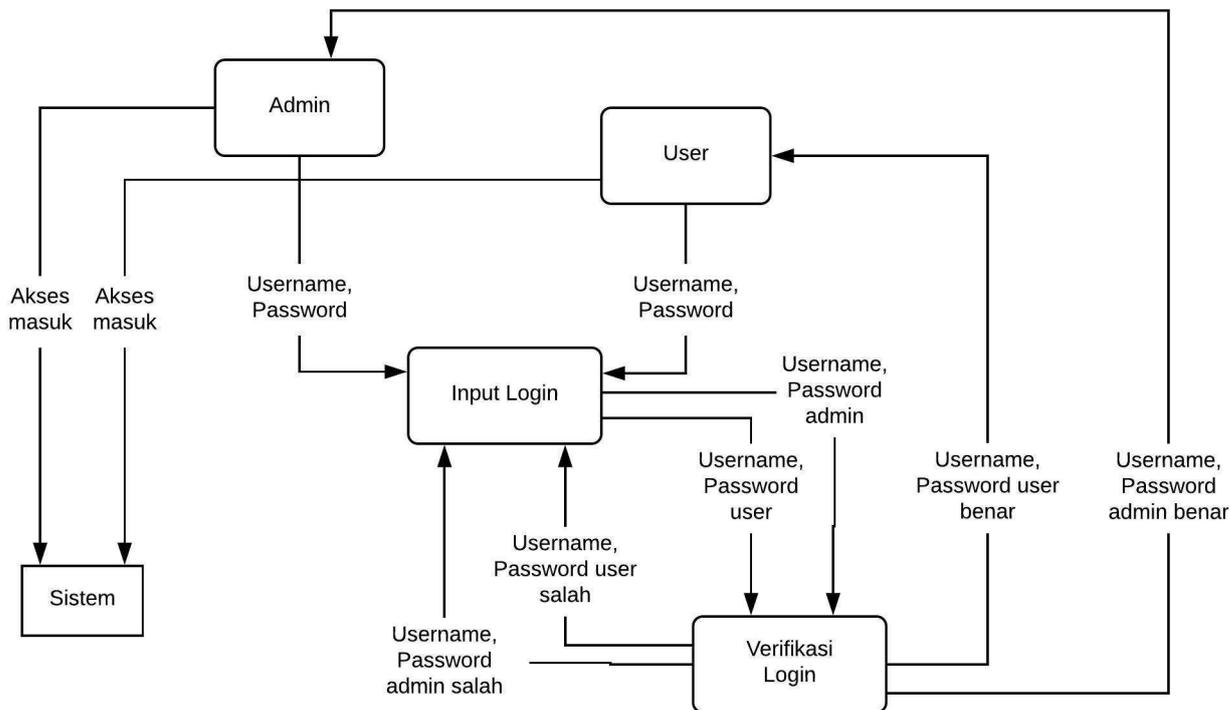
Sumber: Data Primer diolah 2018

a) Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram diatas menggambarkan desain model database, yaitu keseluruhan data yang akan digunakan dan dihasilkan oleh analisis dan desain sistem informasi *Knowledge Management* pada PT. Jatim Times Network. *Entity Relationship Diagram* ini menunjukkan informasi apa saja yang dibutuhkan dari kesatuan eksternal (*external entities*) serta bagaimana hubungan (*relation*) antar

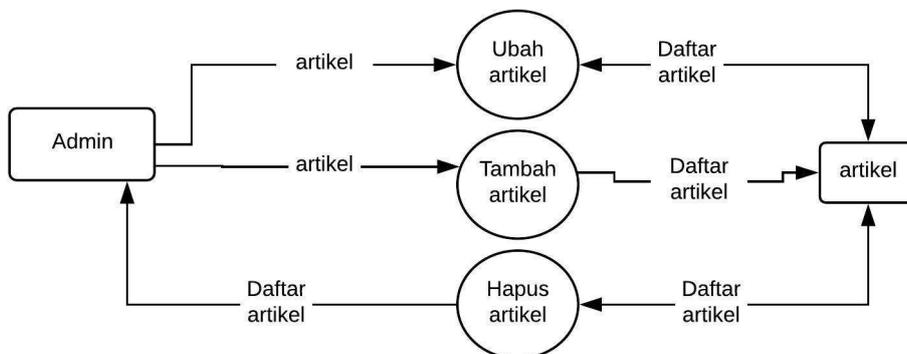
tiap kesatuan tersebut. Diagram ERD akan di tunjukkan pada gambar 4.32:

Gambar 4.32 Data flow Diagram Level 1 Proses Login



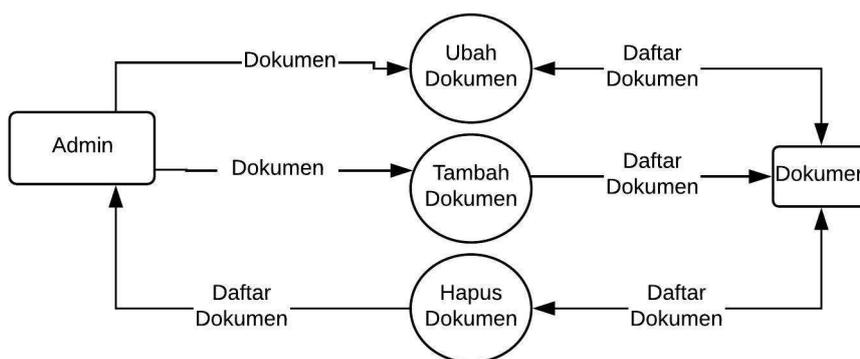
Sumber: Data Primer diolah 2018

Gambar 4.33 Data flow Diagram Level 1 Proses Olah Artikel



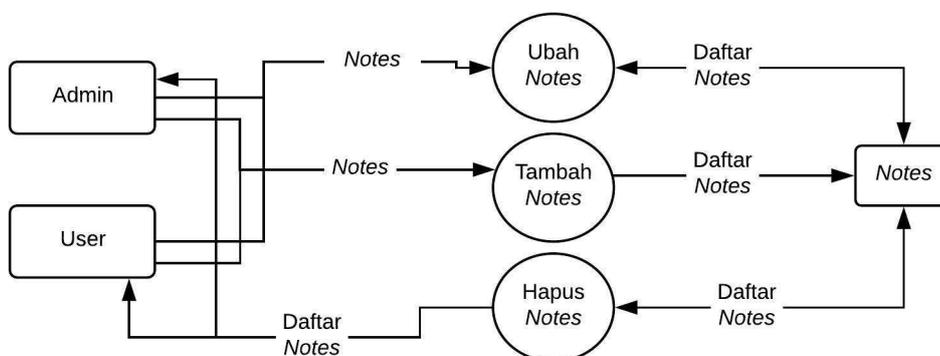
Sumber: Data Primer diolah 2018

Gambar 4.34 Data flow Diagram Level 1 Proses Olah Dokumen



Sumber: Data Primer diolah 2018

Gambar 4.35 Data flow Diagram Level 1 Proses Olah Notes



Sumber: Data Primer diolah 2018

b) Entitas dan Atribut

(1) Entitas User

Entitas user adalah subjek yang melihat dan memberikan masukan pada artikel. Entitas user memiliki primary key

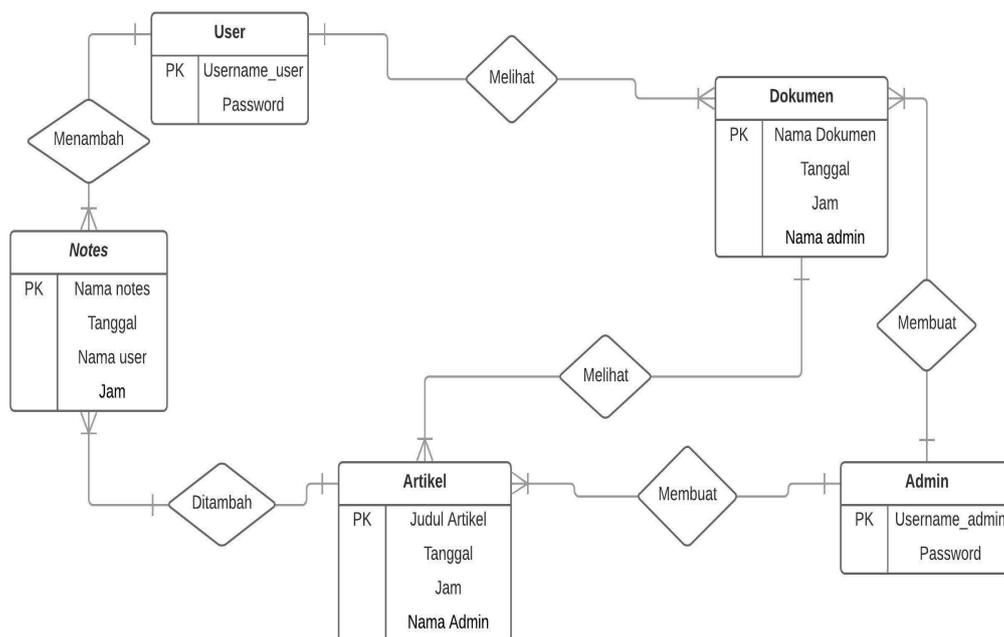
berupa username_user. Beberapa atribut yang ada pada atribut user dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. Atribut Entitas User

Atribut	Primary Key	Keterangan
Username_user	*	Identitas user
Password		Password user

Keterangan : Tanda * pada table diatas menunjukkan sebagai *primary key* pada atribut tersebut, dimana *primary key* adalah kunci unik yang menjadi pembeda dengan entitas lainnya. (Berlaku pula untuk tabel selanjutnya).

Gambar. 4.36 Entity Relationship Diagram (ERD)



Sumber: Data Primer Diolah 2018

(2) Entitas Dokumen

Entitas Dokumen adalah subjek berupa kumpulan artikel dimana ini adalah hasil pengelompokan yang telah

ditentukan. Entitas dokumen memiliki *primary key* berupa nama dokumen. Entitas Dokumen memiliki beberapa atribut yang menempel padanya. Beberapa atribut yang ada pada entitas dokumen dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Atribut Entitas Dokumen

Atribut	Primary Key	Keterangan
Tanggal		Tanggal posting dokumen
Nama Dokumen	*	Identitas dokumen
Nama admin		Nama admin yang membuat
Jam		Jam pembuatan

(3) Entitas Artikel

Entitas artikel adalah berkaitan dengan hasil dari rapat yang telah didokumentasikan berupa artikel yang dapat digunakan dan dirubah ketika membutuhkan. Entitas artikel memiliki *primary key* berupa judul artikel. Beberapa atribut yang ada pada entitas artikel dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6. Atribut Entitas Artikel

Atribut	Primary Key	Keterangan
Judul artikel	*	Judul pada artikel
Nama admin		Nama admin yang membuat artikel
Jam		Jam artikel dibuat
Tgl		Tanggal artikel dibuat

Jam		Jam artikel dibuat
-----	--	--------------------

(4) Entitas Admin

Entitas admin adalah subjek yang dapat membuat topik dan mengirim post pada *knowledge management system*. Entitas admin memiliki *primary key* yang melekat berupa Id_Admin. Beberapa atribut yang ada pada entitas kategori admin dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7. Atribut Entitas Admin

Atribut	Primary Key	Keterangan
Username Admin	*	Identitas admin
Password		Password admin

(5) Entitas Notes

Entitas notes adalah subjek tempat dimana user dapat memberikan saran dan kritik atas artikel dan melakukan tanya jawab pada *knowledge management system*. Entitas Notes mempunyai *primary key* berupa nama notes. Beberapa atribut yang ada pada entitas Notes dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8. Atribut Entitas notes

Atribut	Primary Key	Keterangan
Nama Notes	*	Identitas notes
Tanggal		Tanggal pemberian
Nama user		Nama user yang memberikan catatan
Jam		Jam pemberian

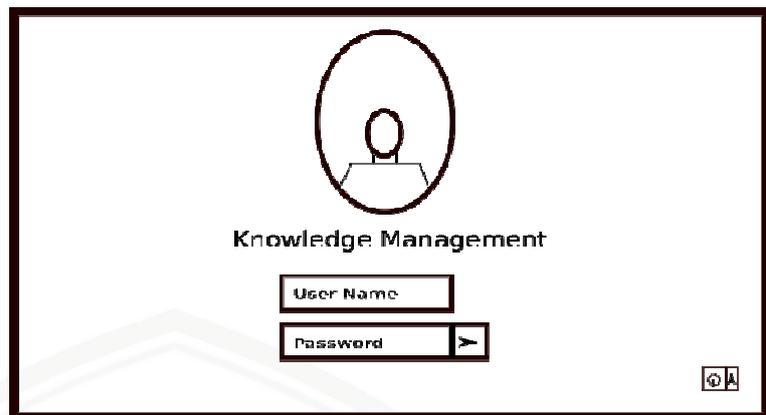
2) Desain Fisik (*Physical Design*)

a) *User Interface*

Desain fisik menggambarkan bagaimana sistem *knowledge management* akan diterapkan nantinya. Desain fisik ini mengacu kepada cara kerja yang telah digambarkan pada tahap desain logic. Pada penelitian ini desain fisik hanya mencakup kepada *user interface*. *User interface* merupakan tampilan yang akan nantinya akan digunakan untuk *user* sebagai *entity* utama dalam berinteraksi dengan sistem informasi untuk *knowledge management* PT. Jatim Times Network. Adapun desain *user interface* yang diperlukan adalah:

(1) Halaman *Login*

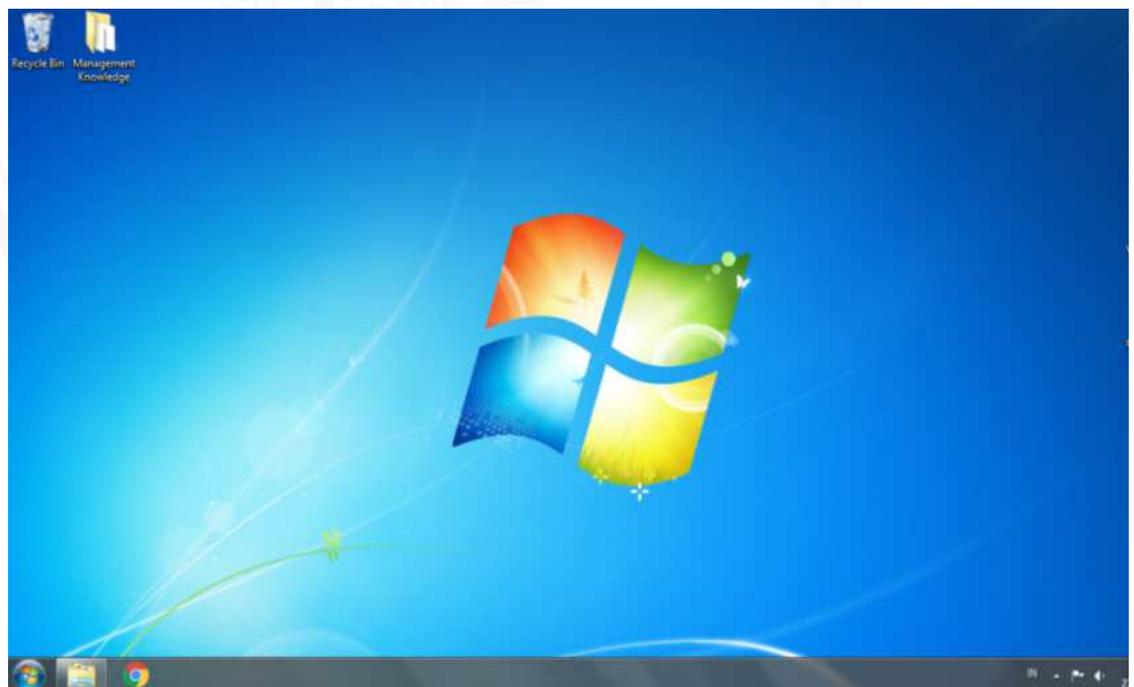
Halaman *login* adalah halaman awal ketika *user* mengakses *personal computer* (PC) yang dikhususkan PT. Jatim Times Network untuk mengakses *knowledge management*. Disini *user* diharuskan *login* dengan menggunakan id user yang mereka miliki. *User* hanya bisa mengakses data yang memang berkaitan dengan *knowledge management*, mencari informasi atau bahkan menambahkan informasi pada PC ini. Jika berkaitan dengan pekerjaan, mereka dapat menggunakan PC pribadi mereka. *User Interface* untuk halaman *Login* ditampilkan pada Gambar 4.37 dibawah ini:



Gambar 4.37 Halaman *Login*

(2) Halaman Dokumen

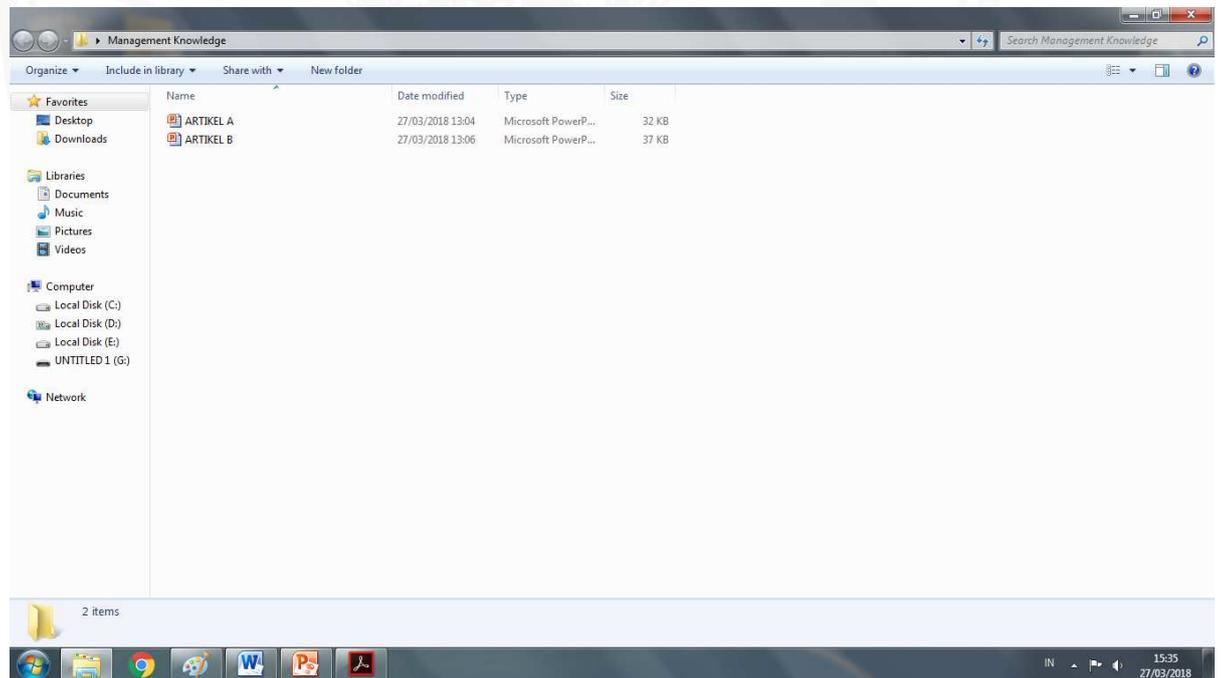
Halaman Dokumen adalah halaman kedua setelah user melakukan *login*. Pada halaman ini mereka dapat mencari beberapa dokumen yang memang mereka butuhkan informasinya. *User interface* untuk halaman dokumen ditampilkan pada Gambar 4.38 dibawah ini:



Gambar 4.38 Tampilan Halaman Dokumen

(3) Halaman Artikel

Pada halaman artikel ini user sudah menentukan artikel mana yang dibutuhkan. Artikel disini berbentuk Microsoft Office Power Point, Dimana didalam artikel user dapat memberikan *notes* atau bahkan menambahkan artikel baru yang mereka dapatkan informasinya sesuai kebutuhan dari PT. Jatim Times Network melalui admin tentunya agar artikel yang telah dimasukan dapat terorganisir dengan baik. *User interface* untuk halaman artikel ditampilkan pada Gambar 4.39.

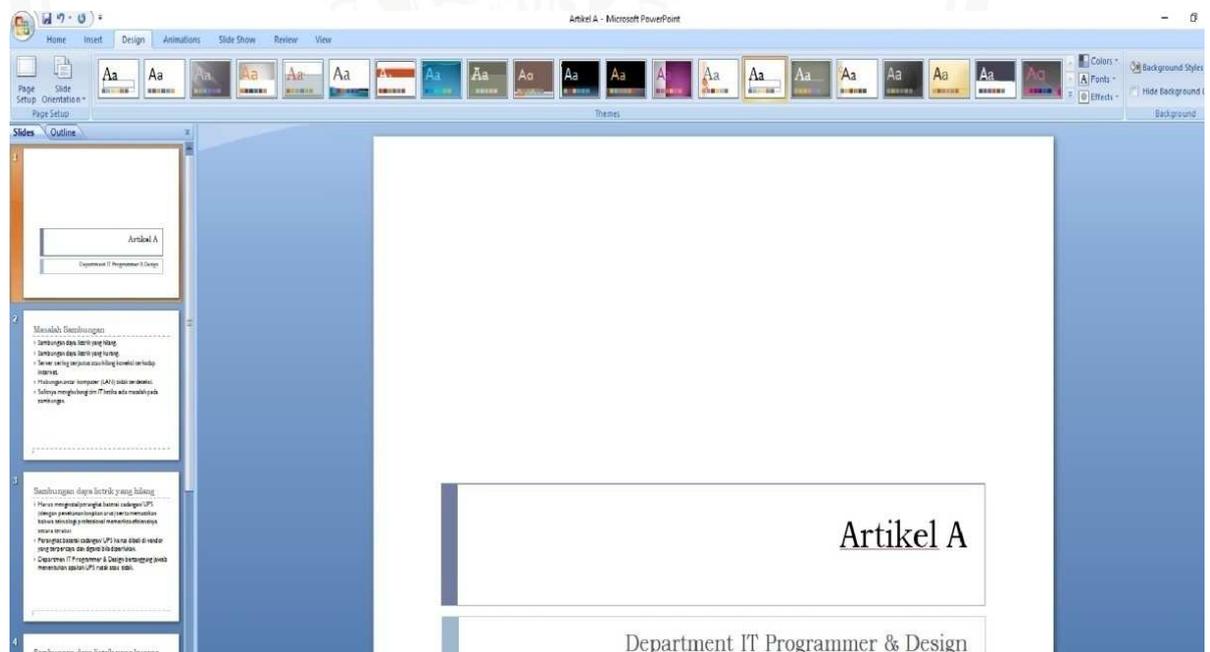


Gambar 4.39 Halaman Artikel

(4) Artikel yang dipilih

artikel yang di pilih dapat berisikan text, gambar, video dan audio *knowledge* dari hasil pengolahan *knowledge* yang

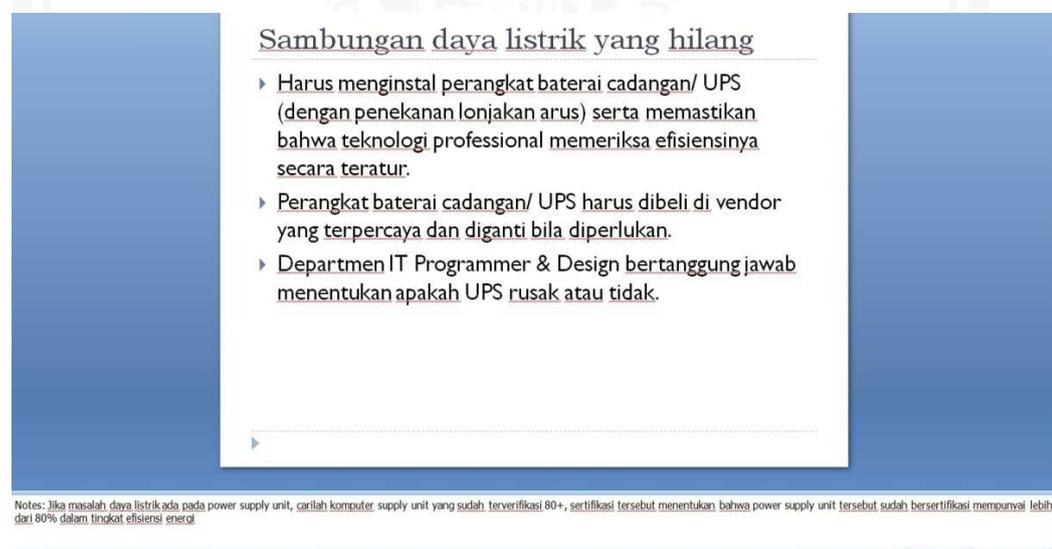
dimiliki oleh para pegawai PT Jatim Times Network, yang kemudian setiap *knowledge* yang sudah terolah di dalam sistem *knowledge management* dapat di akses oleh seluruh karyawan PT Jatim Times Network dalam format ppt. Admin menggunakan format ppt guna fleksibilitas dalam penggunaan sehingga pengetahuan yang bersifat sementara atau yang disebut *tacit knowledge* dapat menjadi pengetahuan yang bersifat jangka panjang (*eksplisit knowledge*) yang di butuhkan perusahaan dapat diakses dan dimengerti dengan mudah oleh karyawan PT Jatim Times Network. *User Interface* untuk artikel yang dipilih ditampilkan pada gambar 4.40.



Gambar 4.40 Artikel yang dipilih

(5) Pemberian notes pada artikel

Bila ada suatu keterangan yang dibutuhkan atau karyawan ingin menambahkan atau memodifikasi pengetahuan yang telah di tulis pada format ppt maka pemberian notes pada artikel sangat dibutuhkan oleh karyawan yang ingin menambahkan suatu keterangan atau mengubah artikel pada point yang di tentukan di dalam *eksplisit knowledge* tersebut dan dapat menambahkan pertanyaan pada sistem knowledge management sehingga karyawan dengan mudah *sharing knowledge* pada *notes*. *User Interface* untuk pemberian notes pada artikel ditampilkan pada gambar 4.41 dibawah ini:



Gambar 4.41 Pemberian notes pada artikel

3) Desain Teknologi

Desain ini meliputi komponen dan spesifikasi teknologi yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi

knowledge management pada PT. Jatim Times Network berbasis Microsoft Power Point. Teknologi ini meliputi *software*, *hardware*, dan *network*.

(a) *Software*

Beberapa paket software (software package) yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi *knowledge management* pada PT. Jatim Times Network adalah:

- a) Microsoft Windows 10 Pro sebagai *Operating System*
- b) Microsoft Office Power Point

(b) *Hardware*

Hardware yang diperlukan untuk mengembangkan dan menjalankan sistem informasi *knowledge management* pada PT. Jatim Times Network tentunya adalah sebuah *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut:

- (1) Processor : Intel Core i3 2100
- (2) RAM : 2 GB
- (3) Harddisk : 500 GB
- (4) Led *Monitor*
- (5) *Input Device* : *Mouse* dan *Keyboard*

(c) *Network*

Network yang diperlukan agar dapat terhubung dengan Internet adalah:

(1) IndiHome Fiber 10 Mbps dengan akses point *Wi-Fi* untuk *personal computer* maupun *mobile device*.

c. Pembahasan

1. Keunggulan Sistem *Knowledge Management* Baru

Sistem *knowledge management* yang telah dikembangkan menghasilkan sebuah sistem berbasis komputer baru yang apabila diimplementasikan dapat menjalankan fungsi bisnis yang lebih baik pada PT. Jatim Times Network. Sistem *knowledge management* ini mendukung dalam segala aktivitas karyawan dalam mengembangkan semua ilmu di dalam PT Jatim Times Network dan akan mengurangi penggunaan alat tulis, buku dan lemari. Sistem *knowledge management* ini dapat di akses semua karyawan PT Jatim Times Network dengan itu penyebaran dan pemanfaatan pengetahuan dapat berperan pada perusahaan dengan baik seperti yang dikatakan Davidson dan Philip Voss dalam Ismail Nawawi (2012:2) yakni “Manajemen pengetahuan sebagai sistem yang memungkinkan perusahaan menyerap pengetahuan, pengalaman dan kreativitas para stafnya untuk perbaikan perusahaan”.

Teori *knowledge management* ini unggul menurut batgerson dalam Ismail Nawawi (2012:2) yang mengatakan bahwa “manajemen pengetahuan merupakan suatu pendekatan yang sistematis untuk mengelola asset intelektual dan informasi lain sehingga memberikan keunggulan bersaing bagi perusahaan”. Keunggulan sistem *knowledge management* yang baru ini adalah segala bentuk *knowledge* akan

tersimpan bagus dan tertata sehingga karyawan dengan mudah menemukan knowledge yang diinginkan, Selain itu juga *knowledge* yang dicari dapat dengan mudah diakses sehingga karyawan yang membutuhkan *knowledge* tidak perlu repot untuk mencari sumber *knowledge* yang diinginkan, dengan kata lain ketika mencari knowledge, kita dapat langsung mengakses langsung data yang tersimpan di dalam PC tanpa harus menghubungi karyawan yang ahli.

2. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, Waktu studi yang terbatas mengakibatkan peneliti tidak dapat terjun lebih dalam sehingga tidak dapat informasi yang jelas untuk menggali informasi mengenai sistem informasi dan *knowledge management* pada PT. Jatim Times Network. Pada tahapan analisis sistem yang dilakukan peneliti, PT Jatim Times Network menyatakan bahwa perusahaan belum mempunyai *knowledge management system*, akhirnya peneliti melakukan desain sistem yang sederhana yang diharapkan untuk penelitian selanjutnya di tingkatkan menjadi yang berbasis internet atau yang berbasis web.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan diantaranya adalah:

1. *Knowledge management* yang dilakukan oleh PT Jatim Times Network saat ini hanya melakukan penyerapan dan pengelolaan secara manual. Tidak dilakukan pengembangan karena *knowledge management* yang dimiliki PT Jatim Times hanya dilakukan secara manual.
2. Menurut analisis yang peneliti lakukan di perlukan *knowledge management* yang berbasis komputer. Desain yang diperlukan untuk membangun sistem *knowledge management* pada PT Jatim Times Network adalah desain yang berbentuk waterfall di karenakan *knowledge management* berbasis komputer belum ada maka peneliti mengembangkan menjadi *knowledge management system*.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan kepada PT. Jatim Times Network adalah sebagai berikut:

1. Sistem *Knowledge Management* yang telah didesain oleh peneliti harus dijalankan dan dilakukan pengembangan oleh PT Jatim Times Network.

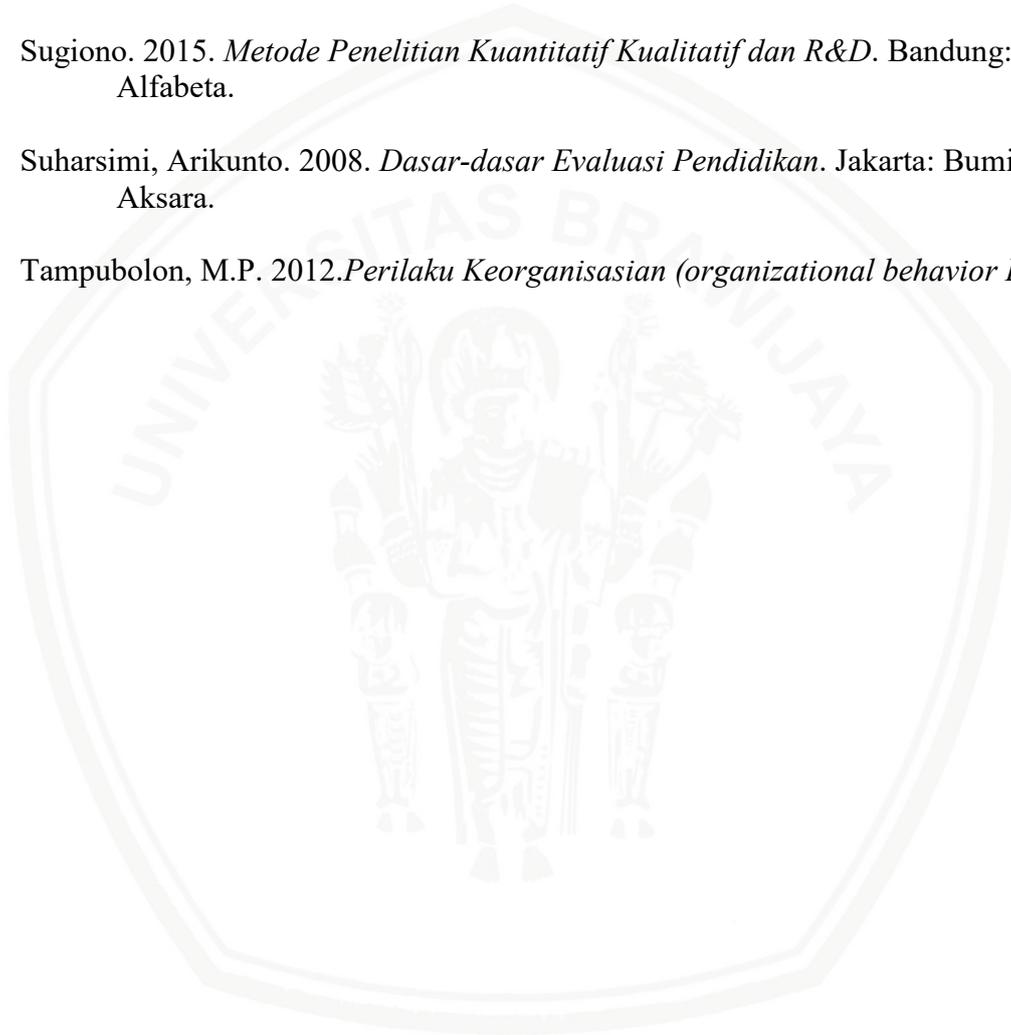
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembuatan sistem aplikasi atau *software*. Dan untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan menjadi berbasis internet atau berbasis web.



DAFTAR PUSTAKA

- Dennis, A., Wixom, B.H., & Roth, R.M. 2012. *System Analysis and Design* (5th ed.). Hoboken, USA: John Wiley & Sons.
- Fatta. A. Hanif, 2007, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Gaol, L, Jimmy. 2008. *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta : Penerbit PT Grasindo.
- Gibson, J.L 2002. *Organisasi* jilid 1
- Gibson, J.L 2002. *Organisasi* jilid 2
- Honeycutt. J. 2000. *Knowledge Management Strategies*
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Kusrini & Andri (2007). *Membangun Sistem Informasi Akutansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Jakarta.
- Ladjamudin, AL Bahra. 2005, *Analisis & Desain Sistem Information*. Tangerang: Graha Ilmu
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2012). *Management Information Systems* (12th ed.). New Jersey:Prentice Hall.
- Masyhuri dan Zainuddin,M. (2008). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Miles, M. B., & Hubberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2nd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publication.
- Moleong, Lexy J., 2005, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Edisi Revisi, Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Nawawi, I. 2012. *Manajemen Pengetahuan (Knowledge Management)*
- O'Brien, James A. 2005. *Intruduction to information Systems 12th Edition*. New York: Mcgraw-Hill.
- O'brien, J., & Marakas, G.M. 2014. *Management Information Systems* (9th ed.)

- Rainey, D. L. 2010. *Enterprise–Wide Strategic Management, Achieving Sustainable Success Through Leadership, Strategies, and Value Creation*. New York: Cambridge University Press.
- Siagian, S.P. 2014. *Sistem Informasi Manajemen Ed. 2*
- Stair, R., & Reynolds, G. (2012). *Fundamentals of Information Systems* (6th ed.). Boston, USA: Course Technology.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tampubolon, M.P. 2012. *Perilaku Keorganisasian (organizational behavior Ed. 3*



Transkrip Wawancara 1

Nama Narasumber : Lazuardi Firdaus

Tanggal : 29 januari 2018

Jam : 12.30- 13.00

Tempat Wawancara : Kantor PT Jatim Times Network

Keterangan : P = Peneliti, N = Narasumber

P : Sistem kerja jatim times itu bagaimana pak?

N : *“Maksudnya sistem kerja itu bagaimana?”*

P : Sistem dari pengambilan data sampai ke publish data.

N : *“masak kamu tidak tahu?”*

P : apa yang dulu itu pak, dari wawancara?

N : *“iya, dari wartawan terus di edit di redaktur lalu di publish”*

P : lalu bagaimana cara jika karyawan memiliki kemampuan lebih dalam suatu hal bagaimana cara sharingnya pak?

N : *“Kemampuan lebih misalnya apa?”*

P : seperti mempunyai kemampuan programmer atau jurnalistik yang tidak dimiliki karyawan lain?

N : *“sharing ilmu atau sharing tenaga?”*

P : Sharing ilmu pak, ini saya soalnya meneliti tentang sharing ilmu pak, Disini tidak ada pak?

N : *“Di sharing kesiapa ilmunya?”*

P : Ke karyawan yang lainnya, supaya biar yang tidak masuk atau sudah keluar kita masih bisa menguasai materi itu.

N : *“ouh kaderisasinya , belum ada.”*

P : kalok lingkup kerja di jatim times di bagi per wilayah masing masing atau terpusat di malang pak?

N : *"Dibagi di wilayah masing masing, seperti di blitar times itu ada sendiri , di pasuruan ada pasuruan times, itu ada sendiri, tulungagung, lumajang."*

P : itu sistemnya terpusat dimalang atau sendiri sendiri pak?

N : *"yang terpusat itu adalah redaksinya, jadi berita-berita itu tetep masuk ke redaksi, kalau marketing, iklan itu tergantung dari wilayah masing."*

P : Berarti tidak terpusat di malang ya pak?

N : *"Redaksinya yang terpusat."*

P : Redaksi itu seperti apa pak?

N : *"Redaksi itu seperti jika ada berita dari blitar tetep harus masuk ke malang dulu, jadi berita ini terverifikasi atau tidak, jadi berita ini over budget atau tidak, berita ini berimbang atau tidak, berita ini perlu konfirmasi atau tidak, seperti itu."*

P : itu ada kelemahannya apa tidak pak dari sistem itu?

N : *"setiap sistem pasti ada kelemahan masing-masing seperti berita tidak di edit langsung datang, itu bisa jadi dapat menimbulkan konflik. Karna kita perusahaan yang ada dibawah naungan dewan pers jadi beritanya harus benar-benar menampilkan berita dengan etika jurnalistik."*

P : bagaimana cara mendapatkan ilmu dari karyawan yang memiliki kelebihan atau kemampuan lebih

N : *"ya kita adakan rapat besar gitu, misalnya dari redaksi ini seperti ini, ada usulan seperti apa? Nanti ada IT, nanti di sinkronkan di rapat besar itu, bisa ngak anak IT seperti ini, caranya seperti apa? Nah itu nanti kita diskusikan."*

P : memakai diskusi online atau langsung ketemu pak?

N : *"Langsung ketemu, itu rapat diadakan setiap hari, kalau rapat besarnya dilakukan 1 minggu sekali dan rapat bagian divisi itu setiap 1 minggu sekali juga, setiap 1 minggu sekali bagian iklan rapat, bagian keuangan rapat ,bagian redaksi rapat, bagian IT rapat ,nah ini rapat harinya apa, ntah kamis jumat sabtu , rapat besarnya senin."*

- P : Jadi bukan by email atau diskusi online itu pak?
- N : *“Sering kalau seperti itu, tetapi kalau seperti itu kelemahannya diskusi online itu kita tidak langsung tatap muka, tidak terlihat emosinya seperti apa, sedangkan kita maksudnya seperti ini kalau di wa, orang yang menyampaikan bisa salah paham. Kalau di rapat kan dapat mengakrabkan.”*

Transkrip Wawancara 2

Nama Narasumber : Aditya Fachril
Tanggal : 9 Oktober 2018
Jam : 10.00-10.30 WIB
Tempat Wawancara : Kantor PT Jatim Times Network
Keterangan : P=Peneliti, N=Narasumber

- P : Permisi mas saya mau wawancara tentang perusahaan PT Jatim Times Network.
- N : *“Iya”*
- P : Pertanyaan pertama dari saya, dari banyaknya cabang apakah perusahaan PT Jatim Times Network saat ini terpusat di malang?
- N : *“Untuk saat ini memang kantor kita yang utama di malang tapi nanti kembangannya kantor pusat kita akan ada di surabaya.”*
- P : Ouh ada di surabaya
- N : *“Iya nantinya masih dalam proses pengembangan.”*
- P : Jadi pindah dari malang ke surabaya ?
- N : *“Sepertinya, tapi tetep nanti yang mengkontrol di malang tapi kita ada kantor lagi di surabaya”*
- P : Lalu, apakah semua organisasi akan terpusat di malang?

- N : *"Nantinya tidak, kan kita manajemen dari beberapa website ya di seluruh Jawa Timur nantinya ada Malang, Banyuwangi dan sebagainya. Nanti itu akan di bagi menjadi kelompok-kelompok misalkan daerah Tapal Kuda, Tapal Kuda itu antara Lumajang, Jember, Banyuwangi, Probolinggo. Nanti ada yang mengontrol disana. Nanti bagian Blitar, Tulungagung dan sisi yang lainnya itu ada yang memimpin juga. Nanti daerah Surabaya yang atas-atas nanti ada yang memimpin juga, nanti dari kelompok-kelompok ini tetep di Malang yang mengontrol."*
- P : *Lalu apa yang dimaksud dengan redaksi?*
- N : *"Ya jadi kita media online kalau bicara masalah redaksi ini ya berbicara masalah konten-konten yang di produksi. Konten-kontennya apa kan berita, redaksi itu mengurus berita-berita itu misalkan berita ketika ada peristiwa, berita yang di ambil itu apa saja itu ranahnya redaksi"*
- P : *Lalu apa ada syarat-syaratnya berita untuk masuk?*
- N : *"Ada, tetep ada."*
- P : *Syarat-syaratnya apa saja?*
- N : *"Jadi berita itu harus bervaluable, kemudian berita itu harus cover both side artinya harus seimbang, kita sebagai media harus netral terus di dalam penulisan berita kita sebagai wartawan kita tidak boleh beropini atau dengan kata lain menyimpulkan sendiri kita harus berdasarkan fakta-fakta dan data. "*
- P : *Yang dimaksud harus berimbang itu berita yang seperti apa?*
- N : *"Yang berimbang ini artinya tidak membela satu pihak artinya benar-benar asli apa adanya sesuai fakta yang ada. Misalkan saya berteman dengan pejabat kemudian gara-gara pejabat itu teman saya, saya nulisnya di bagus-baguskan itu tidak boleh. Harus sesuai dan cover both side, cover both side itu harus seimbang beritanya."*
- P : *Lalu apakah knowledge management yang disimpan itu disimpan sendiri atau ada petugas yang menyimpan seperti notulen?*
- N : *"Yang notulen itu ada terus kemudian jika ada yang berkaitan dengan personalnya disimpan sendiri, tapi tetep di tulis sama notulensi misalnya kalau waktu rapat itu apa yang ditulis di rapat itu akan di bahas di rapat selanjutnya dan itu akan disampaikan."*

P : Jadi notulensi yang merangkum semuanya?

N : *"Iya, ada sendiri."*



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Heryanto
Jabatan : Pimpinan Redaksi

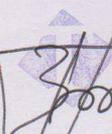
Menerangkan bahwa :

Nama : Akhmad Hikmawan Prayogi
NIM : 115030207111116
Alamat : JL Raya Greenwood Golf No 18 Malang, Jawa Timur
Program Studi : Administrasi Bisnis

Telah melaksanakan penelitian selama 1,5 bulan dari 15 Januari sampai dengan 28 Februari 2018.

Demikian surat keterangan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Malang, 5 Juni 2018

MALANG  **TIMES**
.com

Heryanto

CURICULUM VITAE

Nama : Akhmad Hikmawan Prayogi
NIM : 115030207111116
No. Hp : 081230147721
Tempat, Tgl Lahir : Malang, 18 Oktober 1991
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Pendidikan : 1. Tk. Muslimat Tamat tahun 1998
2. MI Jendral Sudirman Tamat tahun 2004
3. MTsN Malang I Tamat tahun 2007
5. SMK Nasional Malang Tamat tahun 2011
Alamat email : yogiakhmad7@gmail.com

