Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)
Edisi. .. Volume. .., Bulan 20.. ISSN : 2089-9033

PENERAPAN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA PROYEK DI CV. PRIMA GALFINDO SEMESTA

Pipit Adhi Irani[1]
[1] Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
E-mail : pipitadhi93@gmail.com[1]

ABSTRAK

CV. Prima Galfindo Semesta (PGS) merupakan perusahan yang bergerak dibidang jasa konstruksi. Pengerjaan proyek ditangani oleh pegawai dengan status kontrak dan pegawai status tetap. Adanya jenis pegawai berstatus kontrak mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki oleh pegawai selama bekerja di CV. PGS ikut terbawa keluar oleh pegawai yang telah habis kontrak.hal tersebut mengakibatkan hilangnya pengetahuan proyek yang akan digunakan dilain waktu sebagai solusi dalam mengatasi masalah proyek. Kegiatan *sharing knowledge* pegawai yang tidak maksimal karena kurnagnya wadah maupun mekanisme, mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki setiap pegawai tidak terintegrasi.

Hal-hal mengenai kehilangan pengetahuan proyek dan kegiatan *sharing knowledge* pada perusahaan CV. PGS dibutuhkan *Knowledge Management System* (KMS). Sistem KMS ini dibangun menggunakan metodologi fase 1 sampai fase 2 dari tahap 1 sampai tahap 7 dari fase 1 sampai fase 3 dan tahap 1 sampai tahap 10. Metode yang digunakan dalam pencarian solusi teebaikyang dalam mengatas permasalahan proyek adalah metode *case based reasoning* (CBR) dengan tahapan *case based reasoning*, yaitu *retrieve*, *reuses*, *revise* dan *retain* dalam menyelesaikan kerusakan proyek. Perhitungan pendeteksian keruskan proyek menggunakan persamaan similaritas yang memiliki nilai bobot dan nilai similaritas.

Berdasarkan hasil pengujian *black box* dan pengujian beta yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem ini sudah lulus uji fungsionalitas dan mampu membantu pihak pegawai untuk mencari solusi untuk menyelesaikan permasalah proyek dan melakukan kegiatan *sharing knowledge* antar pegawai.

Kata Kunci : *Knowledge management system* (KMS), *10 step KM road map, case based reasoning* (CBR).

1. PENDAHULUAN

CV. Prima Galfindo Semesta (PGS) merupakan perusahaan konstruksi yang berdiri pada tahun 2010 oleh Bapak Parjito selaku manajer mengerjakan jenis pekerjaan *oil & gas service* yang ditangani oleh bagian *welder*, *fitter*, *painter* dan *helper*. CV. PGS menggunakan sistem kontrak untuk para pegawainya dengan perjanjian kontrak masa kerja antara 6 bulan atau per pekerjaan. Pegawai CV. PGS memiliki pengetahuan yang berhubungan dengan proyek berdasarkan bidangnya masing-gmasing yang didapat dari berbagai sumber, yaitu pengalaman kerja, pelatihan dan modul *standard operational procedure* (SOP). Pelatihan diadakan oleh *client* yang diikuti oleh supervisor, *welder*, *fitter* dan *painter* sedangkan pada pegawai baru bagian *welder*, *fitter*, *painter* dan *helper* pengetahuan didapat dari modul SOP yang diberikan secara langsung oleh supervisor. Supervisor memiliki pengetahuan penjadwalan, penyebab dan penanggulangan terhadap kerusakan atau cacat pada bidang pengelasan, penyetingan dan pengecatan serta pengetahuan yang dimiliki oleh *welder*, *fitter*, *painter*. *Welder* memiliki pengetahuan desain proyek, pengetahuan material baja, pipa dan teknik pengelasanya. *Fitter* memiliki pengetahuan desain proyek, pengetahuan material baja, pipa dan teknik penyetingannya. *Painter* memiliki pengetahuan material cat, teknik pengecatan dan *helper* memiliki pengetahuan kebutuhan supervisor, *welder*, *fitter*, *painter*. Pengetahuan yang dimiliki oleh pegawai tidak disimpan dengan baik oleh perusahaan, sehingga membuat pengetahuan tersebut ikut terbawa keluar oleh pegawai yang keluar dari perusahaan.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Parjito selaku pendiri dan manajer CV. PGS, perusahaan belum mengelola dengan baik pengetahuan yang dimiliki pegawai selama bekerja di CV. PGS sehingga menyebabkan pengetahuan tersebut hilang terbawa oleh pegawai yang telah keluar dari perusahaan karena pegawai tersebut tidak menyimpan pengetahuannya di perusahaan. Hal tersebut mengakibatkan pengetahuan berupa solusi untuk mengatasi maslaah proyek harus kembali dicari. Contohnya, cacat *pin hole* pada pengelasan, pegawai *welder* yang tidak memiliki solusi untuk mengatasi masalah yang dialaminya ketika sedang bekerja dilapangan harus bertanya kepada pegawai *welder* berpengalaman atau kepada supervisor untuk mencari solusi dalam mengatasi masalah / kasus tersebut berdasarkan kasus sebelumnya.

Mekanisme maupun media yang kurang memadai dalam kegiatan *sharing knowledge* menyebabkan pegawai tidak memanfaatkan kegiatan *sharing knowledge* secara maksimal, sehingga pengetahuan yang dimiliki setiap pegawai tidak sama rata. Contohnya, pada saat pengembangan proyek yang dialihkan dari pegawai lama kepada pegawai baru dapat membuat pegawai harus mengeluarkan usaha lebih untuk memahami konsep pengembangan proyek tersebut baik dari segi struktur kerangka kerja, metode yang digunakan maupun material yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan aset atau kekayaan penting bagi perusahaan, karena berkembangnya suatu perusahaan tidak lepas dari pengetahuan yang dimiliki oleh pegawainya. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi manajemen pengetahuan yang membantu pegawai mencari solusi terbaik untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan proyek dan membantu pegawai melakukan *sharing knowledge*.

Oleh karena itu maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun *knowledge management system* pada proyek di CV. Prima Galfindo Semesta.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan pembangunan *knowledge management system* adalah:

1. Membantu pegawai mencari solusi terbaik berbasis kasus, berdasarkan kasus proyek sebelumnya untuk mengatasi permasalah proyek saat ini.
2. Membantu pegawai melakukan kegiatan *sharing knowledge* dalam bertukar informasi pengetahuan proyek antar pegawai.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Landasan Teori

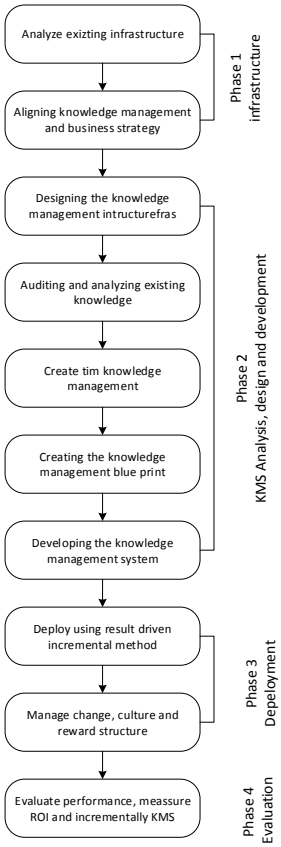
Landasan teori ditegakkan agar penelitian itu mempunyai dasar yang kokoh. Landasan teori pada penulisan tugas akhir ini menerangkan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penerapan *knowledge management system* pada proyek di CV. Prima Galfindo Semesta.

2.1.1 *Knowledge Management System* (KMS)

Sistem manajemen pengetahuan adalah penggunaan teknologi informasi modern untuk sisematisasi, meningkatkan dan mempercepat pengelolaan pengetahuan di dalam dan antar organisasi [1]. Tujuan utama dari *knowledge management system* adalah untuk mendukung dinamika pembelajaran organisasional dan keefektifan organisasi tersebut. sistem manajemen pengetahuan diterapkan untuk mengelola pengetahuan yang dijelaskan sebagai informasi personal terkait dengan fakta, prosedur, konsep, interpretasi, ide, observasi, dan penilaian.

2.1.2 Metodologi 10 *Step Knowledge Management System*

Knowledge Management merupakan kegiatan dalam manajemen pengetahuan. Merumuskan kerangka konseptual serta kerangka penerapan manajemen pengetahuan secara umum pada perusahaan dibutuhkan 10 langkah peta perjalanan dari penerapan manajemen pengetahuan. 10 langkah itu mencakup identifikasi pengetahuan apa yang dibutuhkan organisasi, mendesain, mengembangkan dan menata sebuah sistem manajemen pengetahuan yang terpadu dengan strategi bisnis di atas kapabilitas infrastruktur yang sudah ada, memilih dan melakukan perubahan kultural dan organisasional yang menjadikan manajemen pengetahuan berfungsi dengan baik dalam sebuah organisasi, serta mengevaluasi efektivitas peranan penerapan manajemen pengetahuan dan sumbangannya terhadap *return of investment* (ROI) suatu perusahaan [2]. Metodologi 10 *step knowledge management system* digambarkan melalui gambar 1.



Gambar 1. 10 *Step Knowledge Management Road Map*

2.1.3 *Case Based Reasoning* (CBR)

Case Based Reasoning (CBR) adalah teknik penyelesaian masalah berdasarkan *knowledge* pengalaman yang lalu [3]. Gambaran tipe CBR sebagai suatu proses melingkar yang terdiri dari the *four Res* [4]:

1. *Retrieve*

Mendapatkan kasus-kasus yang mirip dibandingkan dengan kumpulan kasus-kasus dimasa lalu. Dimulai dengan tahapan mengenali masalah dan berkahir ketika kasus yang ingin dicari solusinya telah ditemukan serupa dengan kasus yang telah ada. Tahapan yang ada pada *retrieve* ini antara lain:

a. Identifiksai masalah
b. Memulai pencocokan
c. Menyeleksi

2. *Reuses*

Menggunakan kembali kasus-kasus yang ada dan dicoba untuk menyelesaikan suatu masalah sekarang. *Reuses* suatu kasus dalam konteks kasus baru terfokus pada dua aspek yaitu: perbedaan antara kasus yang ada dengan kasus yang baru dan bagian mana dari *retrieve case* yang dapat digunakan untuk me-*reuses* kasus yang telah ada yaitu: *reuses* solusi dari kasus yang telah ada (*transformatial reuses*) atau *reuses* metode kasus yang ada untuk membuat solusi (*derivtional reuses*).

3. *Revise*

Merubah dan mengadopsi solusi yang ditawarkan jika perlu. Terdapat dua tugas dari tahapan ini, yaitu:

a. Evaluasi solusi adalah bagaimana hasil yang didapatkan setelah membandingkan solusi dengan keadaan yang sebenarnya. Hal ini biasanya tahapan diluar dari sistem CBR. Pada tahapan evaluasi ini sering memerlukan waktu yang panjang tergantung dari aplikasi apa yang sedang dikembangkan.
b. Memperbaiki kesalahan merupakan perbaukan suatu kasus meliputi pengenalan kesalahan dari solusi yang dibuat dan mengambil atau membuat penjelasan tentang kesalahan tersebut.

4. Retain

Tetap memakai solusi yang terakhir sebagai bagian dari kasus baru. Pada tahap ini terjadi suatu proses penggabungan dari solusi kasus yang baru yang benar ke *knowledge* yang telah ada.

Penelusuran pada sistem ini menggunakan teknik *similarity* (*problem,case*) sebagai berikut:

$$Similaritu\,(T,S) = \frac{[(S_1 * W_1) + (S_2 * W_2) + (S_3 * W_3) + \cdots + (S_n * W_n)]}{W_1 + W_2 + W_3 + \cdots + W_n} \quad (1)$$

Dimana:
S = nilai simiaritas
W = nilai bobot

2.2 Metodologi Penelitian

2.2.1 Fase 1 Evaluasi Infrastruktur

Fase 1 evaluasi infrastruktur terdapat 2 tahap kegiatan, yaitu tahap menganalisa infrastruktur dan menyelaraskan *knowledge management* dengan strategi bisnis. Tahap analisis infrastruktur adalah tahapan pertama dalam metodologi 10 *step knowledge management road map* yang melakukan kegiatan indentifikasi infrastuktur yang tersedia, melakukan evaluasi dan mengusulkan infrastruktur yang sesuai untuk penerapan *knowledge management* terdiri dari analisis jaringan, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis pengguna.

a. Tahap 1 Analisis Infrastruktur

Kondisi jaringan, perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna yang ada saat ini di CV. Prima Galfindo Semesta secara umum sudah memenuhi kebutuhan minimum untuk penerapan *knowledge management system*.

b. Tahap 2 Penyelarasan *Knowledge Management* Dengan Strategi Bisnis

Penyelarasan *knowledge management* dengan strategi bisnis menggunakan analisis SWOT. Berdasarkan hasil analisis SWOT yang telah dilakukan, terdapat sejumlah tantangan yang harus dihadapi CV. Prima Galfindo, yaitu:

1. Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat.
2. Pergantian pegawai yang menyebabkan hilangnya aset (modal) perusahaan berupa pengetahuan proyek.
3. Kegiatan *sharing knowledge* tidak dilakukan dengan maksimal.

2.2.2 Fase 2 Analisis *Knowledge Management System,* Desain dan Pengembangan

Fase kedua ini yakni analisis *knowledge management system*, desain dan pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yakni tahap ke 3 sampai tahap ke 7 dari 10 step *knowledge management system*. Tahap ketiga adalah mendesain arsitektur *knowledge management* dan mengintegrasik *knowledge management* pengelolaan pengetahuan proyek dengan infrastruktur. Tahap keempat audit *knowledge* dan analisis pengetahuan Tahap kelima membentuk tim *knowledge management*. Tahap ketujuh, yaitu pengembangan *knowledge management system* dengan memanfaatkan teknologi informasi.

a. Tahap 3 Mendesain Arsitektur *Knowledge Management System* Dan Mengintegrasi *Knowledge Management*

Tahap mendesain arsitektur *knowledge management* dan mengintegrasikan *knowledge managament* pengelolaan pengetahuan proyek dengan infrastruktur dapat dilakukan pembangunan arsitektur model *knowledge management* terhadap usulan infrastruktur yang dihasilkan dari analisis yang sudah dilakukan.

b. Tahap 4 Audit Dan Analisa Pengetahuan

Tahap ini merupakan proses perhitnungan metode CBR. Persamaan yang diguanakn pada metode CBR ini meliputi nilai similaritas dan nilai bobot. Nilai similaritas memiliki nilai 1 untuk faktor kerusakan yang sama dan nilai 0 diberikan untuk faktor kerusakan yang tidak sama. Nilai bobot diberikan sebagai gambaran seberapa penting faktor kerusakan

tersebut dalam penentuan solusi dari kasus yang sama. Nilai bobot yang digunakan adalah *direct weight* atau pemberian nilai bobot secara langsung yang diberikan oleh para ahli dengan interval nilai bobot terdiri dari bilangan ganjil 1, 3 dan 5.

1. *Retrieve*

Pencocokan dilakukan dengan cara memilih faktor kerusakan bagian *welder* (las) dengan memberi tanda *checkbox*. Penelusuranan pada sistem ini menggunakan teknik similaritas (*problem, case*). Perbandingan faktor keruskaan dan nilai bobot pad basis kasus dengan kasus baru. Perihtungan similaritas berdasarkan tingkat kemiripan kasus baru terhadap basis kasus. Hasil analisa yaitu sistem mengeluarkan rekomendasi solusi sesuai dengan faktor kerusakan yang dipilih oleh pengguna. Hasil dari perhitungan pada kasus baru terhadap basis kasus adalah K001 = 0,250, K002 = 1, k003 = 0.250, k004 = 0,125 dan k005 = 0,125.

2. *Reuses*

Kasus yang memiliki bobot kemiripan paling rendah adalah kasus ID k004 dan ID k005, memiliki tingkat kemiripan 0.125 atau 12.5%, kemudian ID k001 dan ID k003 memiliki tingkat kemiripan 0.250 atau 25%. Kasus ID k002, memiliki tingkat kemiripan paling besar yaitu 1 atau 100%.

Kasus ID k002 *wide bead* yang memiliki tingkat kemiripan tertinggi. Hasil perhitugan dengan bobot menunjukkan tingkat similaritas 100% dimana hasil tersebut merupakan tingkat similaritas paling tinggi dengan ID basis kasus lainnya, sehingga solusi untuk kasus baru dilanjutkan ke dapat diberikan secara langsung dengan menggunakan solusi ID k002.

3. *Revise*

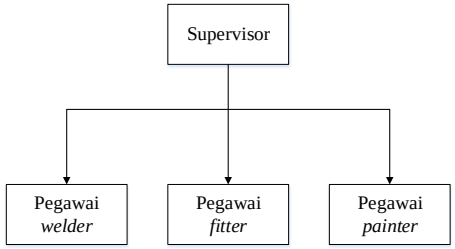
Kasus yang tidak ada pada basis kasus akan diproses dalam tahap *revise* atau revisi dimana kasus baru tersebut direvisi untuk memperbaharui basis kasus yang telah ada yang dilakukan oleh supervisor. Oleh karena itu, kasus ini lolos dari tahap *revise* karena kasus ini telah ada pada basis kasus.

4. *Retain*

Proses *retain* yaitu menyimpan kasus baru, kasus lama maupun basis kasus dimana basis kasus tersebut diperbaiki akan disimpan sebagai data pengetahuan proyek.

c. Tahap 5 Mendesain Tim *Knoweldge Management*

Anggota tim KM terdiri dari 3 orang, dimana setiap bagian diwakili oleh 1 orang pegawai berpengalaman yang paling lama masa kerjanya dengan minimum masa kerja di CV. Prima Galfindo Semesta selama 2 tahun yang dapat diihat pada gambar 2.



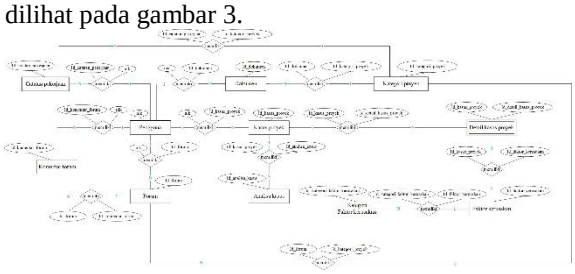
Gambar 2. Tim *Knowledge Management* (KM) CV. Prima Galfindo Semesta

d. Tahap 6 Pembuatan *Blue Print Knowledge Management*

Perancangan *blue print* KMS di CV. Prima Galfindo Semesta meliputi sumber daya manusia, konfigurasi sistem, proses analisis *knowledge* dan arsitektur KMS.

2.3 Basis Data

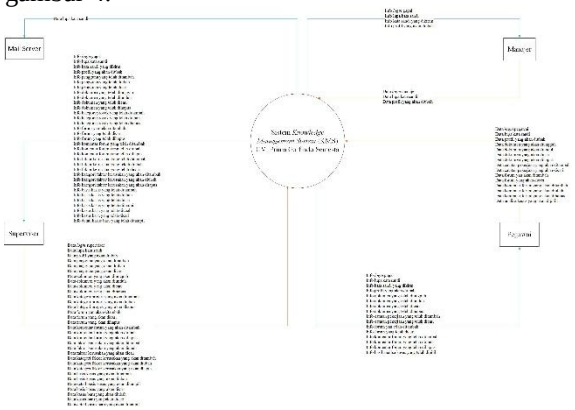
Perancangan data menggunakan *entity relationship diagram*. Relasi antar entitas pada *knowledge management system* pada CV. Prima Galfindo Semesta memiliki 11 entitas yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Entitas Relationship data* KMS CV. Prima Galfindo Semesta

2.4 Diagram Konteks

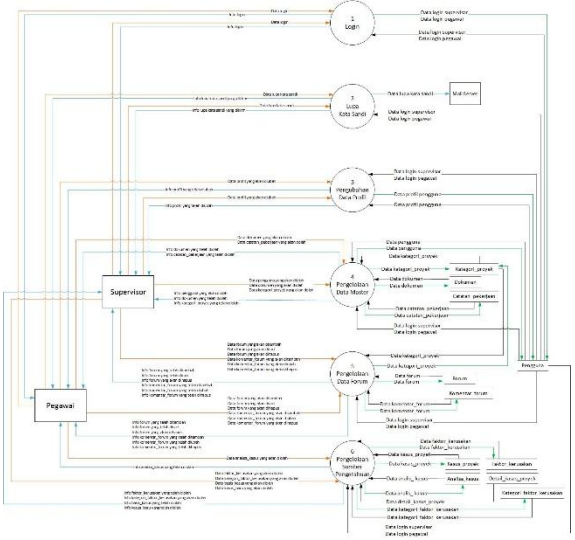
Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses yang menggambarkan ruang lingkup suatu sistem terdapat 2 pengguna dianataranya supervisor dan pegawa. Diagram konteks dari *knowledge management system* CV. Prima Galfindo Semesta yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram Konteks KMS CV. Prima Galfindo Semesta

2.5 *Data Flow Diagram* (DFD)

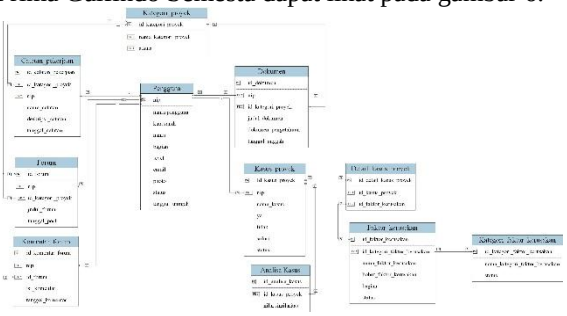
Data flow diagram merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. DFD level 1 CV. PGS dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. DFD Level 1 KMS CV. Prima Galfindo Semesta

2.6 Diagram Relasi

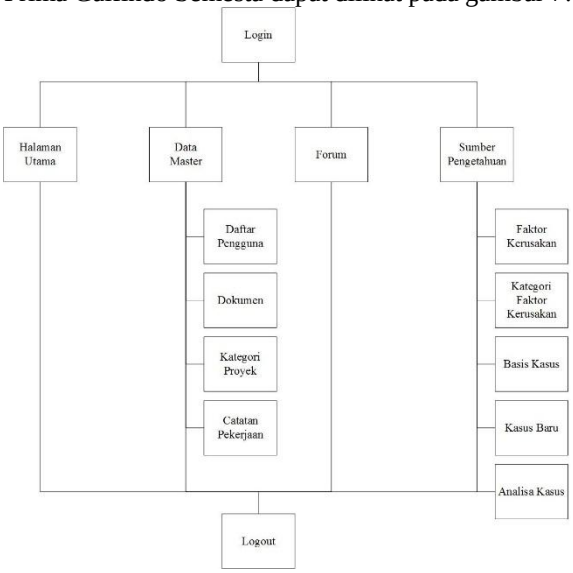
Diagran relasi digunakan sebagai penghubung hubungan dua tabel atau lebih pada sistem. Tabel tersebut menampung atau berisi data-data yang ada pada sistem tersebut. Diagram relasi pada KMS CV. Prima Galfindo Semesta dapat lihat pada gambar 6.



Gambar 6. Diagram Relasi KMS CV. Prima Galfindo Semesta

2.7 Perancangan Struktur Menu

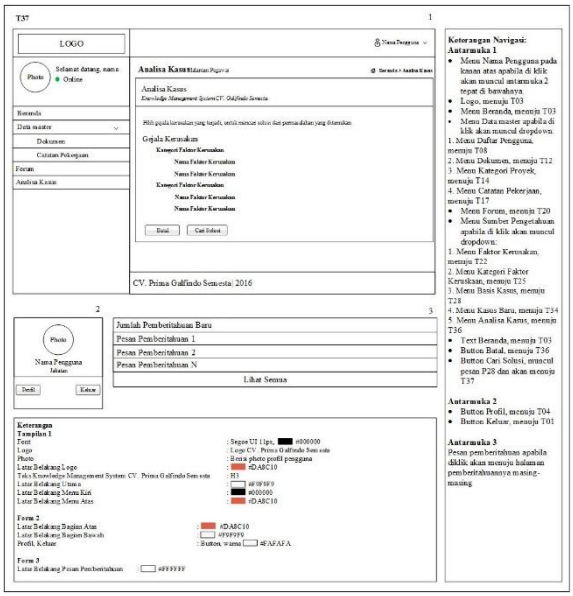
Perancangan struktur menu adalah struktur menu yang dirancang secara umum. Perancangan struktur menu pada *knowledge management system* CV. Prima Galfindo Semesta dapat dilihat pada gambar 7.



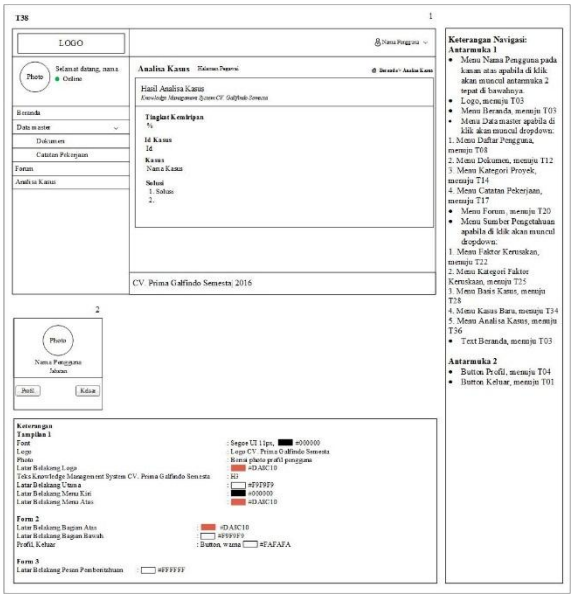
Gambar 7. Perancangan Struktur Menu KMS CV. Prima Galfindo Semesta

2.8 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan interaksi sistem dengan pengguna. Perancangan antarmuka analsa kasus dan hasil analisa kasus dapat dilihat pada gambar 8 dan gambar 9.



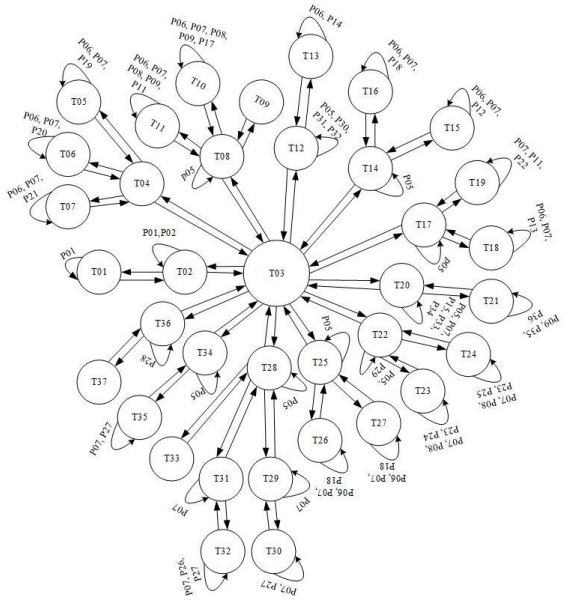
Gambar 8. T37 Perancangan Antarmuka Anlisa Kasus



Gambar 9. T38 Perancangan Antarmuka Hasil Anlisa Kasus

2.9 Perancangan Jaringan Semantik

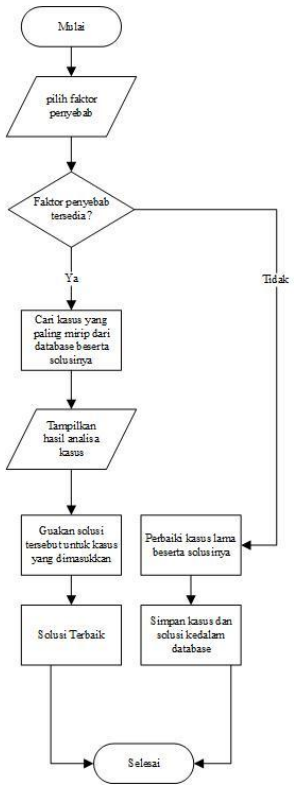
Perancangan jaringan semantik merupakan gambaran dari perancangan antarmuka berdasarkan DFD. Perancangan jaringan semantik KMS CV. Prima Galfindo Semesta dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Perancangan Jaringan Semantik KMS CV. Prima Galfindo Semesta

2.10 Perancangan Prosedural

Perancangan prosedural merupakan bagan yang menggambarkan alur kerja secara prosedur yang saling berkombinasi yang membentuk sistem. Perancangan prosedural terdiri dari prosedural *login*, tambah data, ubah data, hapus data, unggah data dan unduh data. prosedural CBR dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Perancangan Prosedural *Case Based Reasoning* KMS CV. Prima Galfindo Semesta

2.11 Pengujian Sistem

Pengujian yang dipergunakan untuk menguji sistem yang baru adalah metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* terfokus pada pengujian persyaratan fungsional sistem informasi. Pengujian yang akan dilakukan adalah dengan cara menguji sistem yang dibangun secara *black box* dan beta. Pengujian pembangunan *knowledge management system* CV. Prima Galfindo Semesta menggunakan data uji berdasarkan data yang diberikan dari beberapa data yang telah diberikan.

1. Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* difokuskan pada persayaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Pengujian *knowledge management system* CV. Prima Galfindo Semesta dilakukan pada tiap bagian untuk kemungkinan kesalahan terjadi. Pengujian data *login* dapat dilihat pada tabel 1 dan pengujian analisa kasus pada tabel 2.

Tabel 1. Pengujian Data *Login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kseimpulan**

Contoh masukan NIP : 2212008 Kata Sandi : supervisor	Mengisikan data *login* yang sudah terdaftar	Data *login* benar dan pengguna akan masuk ke masing-masing beranda yang telah ditentukan oleh sistem sesuai dengan tipe level pengguna..	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Contoh masukan NIP : 11111 Kata Sandi : abc123	Muncul pesan "NIP dan Kata sandi salah. Silahkan ulangi lagi"	Muncul pesan "NIP atau Kata sandi yang anda masukan salah. Silahkan ulangi lagi"	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukkan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Contoh masukan NIP : Kata Sandi :	Muncul pesan "NIP dan Kata sandi salah. Silahkan ulangi lagi"	Muncul pesan "NIP atau Kata sandi salah. Silahkan ulangi lagi"	[√] diterima [ ] ditolak

Tabel 2. Pengujian Analisa Kasus

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kseimpulan**
Contoh masukan Nama faktor keruskan : lingkungan lembab	Menghasilkan hasil analisa kasus	Menampilkan hasil analisa kasus	[√] diterima [ ] ditolak

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan pada *knowledge management system* CV. Prima Galfindo Semesta ini memberikan kesimpulan bahwa pada proses sudah sesuai dengan yang diharapkan. Penyaringan kesalahan proses dalam bentuk pesan yang muncul sudah cukup maksimal. Secara fungsional sistem sudah dapat dianggap memenuhi kebutuhan yang diharapkan.

2. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang bersifat langsung dilingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian terhadap perangkat lunak menggunakan metode wawancara. Dari hasil wawancara tersebut maka dapat ditarik kesimpulan apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak. Berikut pertanyaan bagi pegawai pada pegawai bagian *welder* Bapak Setiawan Bahar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Wawancara Pegawai

Pertanyaan	**Jawaban**
1. Apakah sistem ini sudah mengelola dokumen dengan baik?	**1. Bapak Setiawan Bahar mengatakan mengolah dokumen pada sistem sudah baik**
2. Apakah sistem ini sudah mengelola forum dengan baik?	2. Bapak Setiawan Bahar mengatakan pengelolaan forum sudah baik
3. Apakah sistem ini sudah mengelola catatan pekerjaan dengan baik?	3. Bapak Setiawan Bahar mengatakan pengelolaan dalam mencatat pekerjaan sudah baik
4. Apakah sistem ini sudah mengelola analisis kasus dengan baik?	4. Bapak Setiawan Bahar mengatakan sistem ini sudah baik dalam mengelola analisa kasus baik.
5. Bagaimana menurut anda penggunaan bahasa pada sistem ini?	5. Bapak Setiawan Bahar mengatakan bahasa yang digunakan mudah dimengerti..
6. Bagaimana pendapat anda mengenai kemudahan dalam penggunaan sistem ini?	6. Bapak Setiawan Bahar mengatakan sistem ini mudah digunakan.
7. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan pada sistem ini?	7. Bapak Setiawan Bahar mengatakan tampilan sistem sudah bagus

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Setiawan Bahar bahwa sistem yang dibangun untuk level pegawai bagian *welder* sudah

cukup baik dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan pengujian beta yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sistem dari segi fungsionalitas sudah memenuhi kebutuhkan pegawai berdasarkan tujuan penelitian. Tampilan sistem secara menyeluruh sudah dikatakan baik.

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan analisis dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan terhadap *knowledge management system* pada proyek di CV. Prima Galfindo Semesta sebagai berikut :

1. *Knowledge management system* pada proyek di CV. Prima Galfindo Semesta sudah cukup membantu pegawai dalam melakukan *sahring knowledge* untuk mendapatkan pengetahuan baru dari pegawai lain dimana pegawai yang kurang memiliki pengetahuan yang berhubungan dengan proyek mendapatkan tambahan pengetahuan sehingga setiap pegawai tidak mengalami kesulitan salah satunya dalam pengerjaan pengembangan proyek.

2. *Knowledge management system* pada proyek di CV. Prima Galfindo Semesta sudah cukup membantu pegawai dalam pencarin solusi terbaik terhadap masalah yang berhubungan dengan proyek, dimana solusi tersebut didapat berdasarkan kasus sejenis yang sebelumnya telah terjadi di perusahaan, sehingga masalah proyek yang dialami pegawai cepat terselesaikan tanpa mengganggu pegawai lainnya.

3.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam membangun *knoweldge management system* pada proyek di CV. Prima Galfindo Semesta, hal yang diharapkan kedepannya dapat dikembangkan lebih luas antara lain:

1. Penggunaan data kasus proyek yang lebih luas pada semua bidang sehingga dapat digunakan oleh semua bidang serta dapat meningkatkan keakuratan proses pencarian solusi terbaik.
2. Keterhubungan forum dengan analisa kasus, sehingga pembahasan pada forum dapat menjadi solusi terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ahlawat, S. S., & Ahlawat, S. *(2006). Competing in the Global Knowledge Economy ; Implication for Business Education.* Journal of American Academy of Business , 8 (1).

[2] Tiwana, Amrit *(1999) . The Knowledge Management Toolkit.* New Jersey: Prentice Hall PTR

[3] Armengol, E., Onta, S., dan Plaza, E., *Explaining similarity in CBR Eva Armengol,* Artificial Intelligence Research Institute (IIIA-CSIC). Campus UAB, 08193 Bellaterra, Catalonia.

[4] Aamodt A., & Plaza, E., *1994, Case Based Reasoning: Foundation Issues, Methodological Variations, and System Approaches, AI Com – Artifcial Intelligence Communication,* IOS *Press, Vol 7*: *1, pp 39-59.*