BAB I
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

CV. Metric Design merupakan salah satu *startup company* di Bandung yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan perangkat lunak. Mayoritas perangkat lunak yang dibuat oleh CV. Metric Design berupa perangkat lunak *mobile* dan *website*. Banyaknya permintaan pembuatan perangkat lunak *mobile* dan *website* ini tentunya tidak lepas dari pesatnya perkembangan perangkat *mobile* (IDC : 2013) baik dalam konteks penggunaan individu sehari-hari maupun dalam untuk memenuhi kebutuhan internal dan eksternal perusahaan.

Data proyek CV. Metric Design tahun 2011-2012 menggambarkan adanya peningkatan permintaan pembuatan perangkat lunak *mobile* lebih dari 100% (CV. Metric Design: 2013). Hanya saja peningkatan kebutuhan perusahaan terhadap pembuatan aplikasi *mobile* dan *website* tidak bisa tertutupi dengan sumber daya manusia yang ada. Untuk menutupi kekurangan dalam hal sumber daya manusia, selain melakukan rekrutmen pegawai baru, CV. Metric Design juga menggunakan jasa pihak ketiga sebagai tenaga kontrak baik secara personal maupun perusahaan. Namun dengan adanya penggunaan jasa pihak ketiga tidak jarang menyebabkan kerugian bagi perusahaan berupa hilangnya *knowledge* pada saat kontrak selesai. Hal tersebut terjadi dikarenakan tenaga kontrak tidak menyimpan *knowledge* yang berkaitan dengan proyek yang dikerjakan. Sebagai contoh, perusahaan tidak mengetahui solusi apa saja yang telah dilakukan oleh pegawai kontrak dalam mengatasi permasalahan pada saat pengerjaan proyek. Sehingga solusi-solusi untuk mengatasi permasalahan sejenis dalam proyek pengembangan perangkat lunak

berikutnya harus kembali dicari. Kondisi tersebut tentu saja tidak efektif mengingat waktu pengerjaan proyek yang sangat singkat.

Kerugian lain yang dirasakan atas hilangnya *knowledge* pegawai kontrak adalah pada saat akan dilakukan transfer proyek dari pegawai sebelumnya kepada pegawai baru. Pegawai baru yang akan meneruskan pengembangan perangkat lunak harus mengeluarkan usaha lebih untuk memahami perangkat lunak yang dikembangkan baik dari segi kerangka kerja secara umum maupun permasalahan-permasalahan spesifik yang terdapat pada perangkat lunak yang bersangkutan. Pemahaman yang dilakukan oleh pegawai baru tentu akan memakan waktu yang cukup lama dikarenakan tidak adanya informasi yang memadai mengenai permasalahan dan solusi yang dilakukan oleh pegawai sebelumnya.

Selain permasalahan transfer *knowledge* yang terjadi pada saat keluar masuk pegawai kontrak, dampak yang ditimbulkan dari kurangnya sumber daya manusia yang dimiliki oleh perusahaan, yaitu seorang manajer proyek dituntut harus membawahi lebih dari satu proyek dengan anggota tim yang berbeda. Kesulitan yang dirasakan oleh manajer proyek adalah tidak terintegrasinya informasi yang berkaitan dengan perkembangan pengerjaan proyek yang dibawahinya. Apalagi ketika anggota tim terdiri dari pegawai kontrak yang bekerja diluar kantor sehingga sangat sulit untuk dilakukan pemantauan terhadap pencapaian target yang sudah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan pengetahuan pada perusahaan sangat perlu untuk dilakukan. Diharapkan dengan adanya pengelolaan pengetahuan maka perusahaan dapat mengatasi permasalahan hilangnya *knowledge* sebagai aset penting perusahaan dapat diatasi. Selain itu dengan adanya pengelolaan pengetahuan diharapkan para

manajer proyek dapat dengan mudah melakukan pemantauan pencapaian proyek dengan mengintegrasikan informasi yang berkaitan dnegan pengelolaan proyek.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka permasalahan-permasalahan yang muncul adalah :

1. Bagaimana membuat perancangan *knowledge management system* untuk mengelola *knowledge* pegawai kontrak yang masih menjadi aset individu?
2. Bagaimana membuat perancangan *knowledge management system* untuk membantu manajer proyek dalam melakukan pemantauan terhadap proyek pengembangan perangkat lunak?

1. 3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penerapan *knowledge management system* adalah :

1. Melakukan identifikasi kebutuhan dasar *knowledge management system* yang akan digunakan untuk mengelola pengetahuan para pegawai.
2. Membuat perancangan *knowledge management system* untuk mengelola pengetahuan pegawai sekaligus membantu manajer proyek dalam melakukan pemantauan terhadap proyek pengembangan perangkat lunak.

1. 4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tentang *knowledge management system* adalah :

1. Membantu perusahaan dalam membangun *knowledge management system* yang didasarkan pada hasil perancangan dalam penelitian ini.

2. Membantu perusahaan dalam melakukan pengelolaan pengetahuan individu pegawai kontrak sehingga dapat mempermudah pengembangan perangkat lunak.
3. Membantu perusahaan dalam melakukan pengelolaan pengetahuan sehingga dapat mempermudah transfer proyek pengembangan perangkat lunak.
4. Membantu perusahaan dalam melakukan pengelolaan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kinerja manajer proyek dalam mengelola proyek pengembangan perangkat lunak.

1. 5 Batasan Masalah

Mengingat luasnya pembahasan terkait manajemen pengetahuan maka dilakukan beberapa batasan masalah dalam tesis ini diataranya :

1. Penelitan yang dilakukan terbatas pada ruang lingkup pengembangan perangkat lunak dan pengelolaan proyek pengembangan perangkat lunak.
2. Penelitian ini menggunakan metode 10-*Step Knowledge Management Roadmap*. Namun dari sepuluh langkah yang ada pada metode tersebut, penelitian ini hanya sampai pada langkah keenam, yaitu pembuatan *blueprint knowledge management system*.

1. 6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulitsan memberikan gambaran dari setiap pokok bahasan yang ditulis dalam laporan. Berikut ini adalah sajian gambaran umum dari setiap pokok pembahasan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, indentifikasi masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan didalam penulisan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan didalam penelitian. Teori yang digunakan adalah mengenai *knowledge management* beserta teori-teori pendukung lainnya.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan tentang objek penelitian berupa perusahaan yang diteliti dan metodologi penelitian yang digunakan untuk meneliti *knowledge management* di perusahaan tersebut.

BAB IV ANALISIS

Bab ini berisikan analisis *knowledge management* yang ada saat ini pada perusaahaan yang diteliti yang nantinya akan menjadi dasar untuk perancangan *knowledge management system*.

BAB V PERANCANGAN

Bab ini berisikan perancangan dari *knowledge management system* yang akan menjadi prototipe atau *blueprint* untuk pembangunan sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang *knowledge management system* yang telah dilaksanakan.