BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. SINERGY CIPTA GRAFIKA merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang garment yang berdiri pada tahun 2010. Keberhasilan suatu perusahaan tidak luput dari peran sumber daya manusia yang dimilikinya .Sumber daya manusia (SDM) adalah salah satu aset penting yang dimiliki perusahaan untuk kelangsungan roda bisnis perusahaan. Perusahaan harus memiliki sumber daya manusia yan berkualitas baik agar dapat bersaing menghadapi persaingan global yang semakin ketat. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan kinerja suatu perusahaan dan menjadikan perusahaan dapat berkembang pesat serta menguasai pasar garment yang dapat diakui.

CV. SINERGY CIPTA GRAFIKA memiliki dua bagian yaitu bagian produksi dan bagian marketing. Penelitian ini dilakukan pada bagian produksi yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pegawai terdapat keluhan bahwa tidak adanya dokumentasi yang dibuat oleh bagian produksi terhadap penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pekerjaan yang dilakukan oleh para pegawai bagian produksi. Contohnya ketika terjadi *printing* (bagian dalam sering menabrak *printhead*) pegawai bertanya kepada rekan kerja atau Kepala Bagian yang lebih berpengalaman untuk mendapatkan solusi yang tepat pada permasalahan tersebut. Akibatnya pegawai harus menunggu rekan kerjanya terlebih dahulu untuk mendapatkan solusi yang mengakibatkan bertambahnya waktu pekerjaan yang dilakukan sehingga produksi barang menjadi terhambat.

Berdasarkan data pada tahun 2015 jumlah pegawai yang masuk sekitar 15 orang pegawai dan 13 orang pegawai diantaranya mengundurkan diri dari perusahaan. Akibat dari keluar masuknya pegawai, perusahaan menjadi kehilangan

pegawai yang berpengalaman dalam memecahkan sebuah masalah yang terjadi dalam hal pekerjaan. Kehilangan pegawai berakibat juga pada terhambatnya proses pekerjaan,

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi manajemen pengetahuan untuk menampung materi pembelajaran dan berbagi pengalaman yang dimiliki pegawai tersebut agar dapat berguna bagi seluruh pegawai dan juga memudahkan pegawai untuk melakukan pencarian data pengalaman berdasarkan isi dari data pengalaman tersebut dengan tepat, yaitu dengan penggunaan *text mining*, sedangkan untuk pengukuran tingkat similaritas isi data pengalaman dengan kata kunci *(keyword)* yang dicari digunakan algoritma TF/IDF*(Term Frequency-Inversed Document Frequency)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang terjadi yaitu bagaimana mendokumentasikan pengalaman dan pencarian solusi terhadapa masalah dibagian produksi bagi pegawai dari suatu permasalahan dengan menggunakan *knowledge management system*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah Menerapkan Knowledge Management System pada CV. SINERGY CIPTA GRAFIKA. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, yaitu membantu pegawai di bagian produksi dalam mendokumentasi dan mencari solusi penyelesaian masalah yang terjadi di perusahaan bagian produksi melalui forum dan pencarian pengalaman tentang penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pekerjaan di bagian produksi.

1.4 Pembatasan Masalah

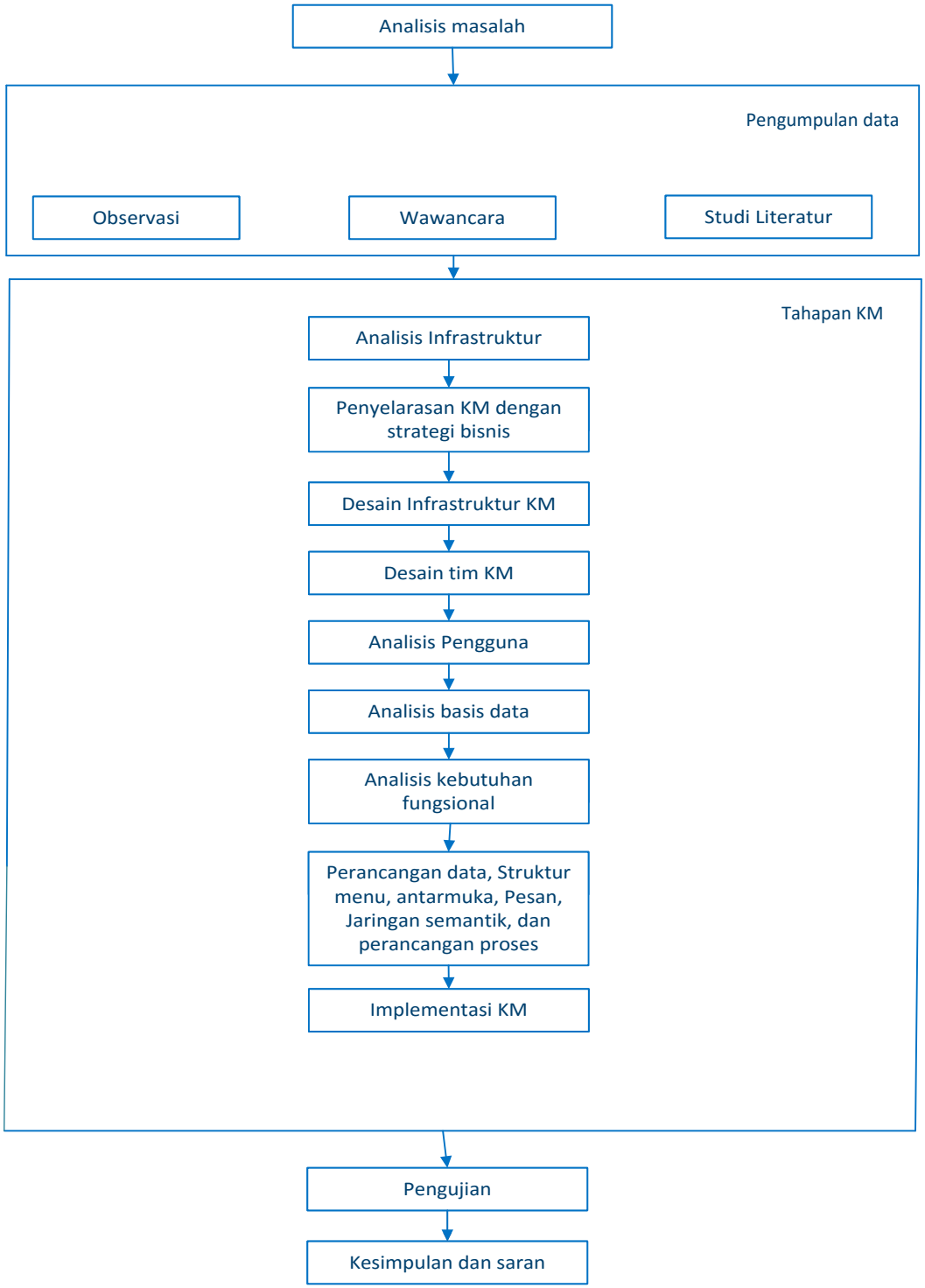
Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Pembuatan *Knowledge Management System* hanya untuk bagian produksi.
2. Sistem dapat digunakan oleh para pegawai bagian produksi diperusahaan .

3. Sistem yang akan dibuat berbasis web.
4. Proses *knowledge conversion* menggunakan metode SECI(Socializatio-Externalization-Internalization-Combination).
5. Sistem yang akan dibangun memfokuskan pada *explicit* berupa materi baik itu materi SOP tentang menggunakan mesin dan *tacit* berupa pengalaman untuk menemukan solusi dalam memecahkan masalah.
6. Pembuatan pengalaman untuk menemukan solusi dalam memecahkan masalah harus menggunakan bahasa Indonesia.
7. Kata yang digunakan dalam pencarian pengalaman hanya dapat menggunakan bahasa Indonesia.
8. Metode pencarian pengalaman solusi penyelesaian masalah menggunakan algoritma TF-IDF (*Term Frequency-Inversed Document Frequency*) untuk menghitung bobot antara data pengalaman dengan *keyword* berbahasa indonesia.
9. Proses *stemming* menggunakan algoritma Nazief & Adriani untuk mengubah kata yang sudah tercampur kembali menjadi kata dasar karena mempunyai keakuratan yang lebih baik dengan algoritma lainnya.
10. Materi hanya dapat diupload oleh para Kepala Bagian saja dan Ekstensi file modul yang dapat diupload adalah .doc, .pdf, .xls, .ppt.
11. Sistem yang akan dibangun menggunakan pendekatan terstruktur.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah langkah yang telah ditentukan dalam melakukan sebuah penelitian yang menjadi sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Metode penelitian dapat dilihat di gambar 1.1



Gambar 1. 1 Metode Penelitian pembangunan sistem informasi *Knowledge Management System*

1. **Analisis Masalah**

   Pada tahap kedua, analisis masalah yang dimaksud adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi pada CV. SINERGY CIPTA GRAFIKA.

2. **Pengumpulan Data**

   Pada Tahap Pertama, Pengumpulan ini terbagi menjadi tiga yaitu observasi, wawancara dan kajian literatur.

   A. Observasi

      Observasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi berupa data sekunder. Data ini adalah hasil dari studi lapangan ke CV. Sinergy Cipta Grafika berupa data yang berkaitan dengan profil perusahaan seperti visi, misi dan struktur Organisasi.

   B. Wawancara

      Mengadakan sesi wawancara dengan para pegawai dan manager bapak Momon terkait masalah yang akan dijadikan penelitian.

   C. Studi Literatur

      Studi literatur ini merupakan mencari dan mempelajari literatur yang berkaitan dengan *knowledge management system,* melalui buku, jurnal, dan internet.

3. **Analisis Infrastruktur**

   Pada langkah pertama yang akan dilakukan dalam tahapan KMS adalah menganalisis infrastruktur yang berada di CV. Sinergy Cipta Grafika. Hasil dari analisis ini dapat mengindentifikasi dan mengetahui sebuah infrastruktur yang akan menjadi bagian dari sebuah KMS yang akan digunakan.

4. **Penyelarasan KM dengan strategi bisnis**

   Langkah ini menyesuaikan *Knowledge Management* dengan strategi bisnis yang ada di CV. Sinergy Cipta Grafika. Penyesuaian *Knowledge* dengan strategi di CV. Sinergy Cipta Grafika yang sudah dicantumkan dalam misi perusahaan yaitu untuk meningkatkan sumber daya manusia, teknologi dan proses secara terus menerus. Hasil yang keluar dari analisis

ini adalah perekomendasian penyelerasan KM dengan strategi bisnis yang digunakan untuk tahap berikutnya. Tool yang digunakan untuk penyelarasan KM ini adalah dengan mengidentifikasi visi dan misi CV. Sinergy Cipta Grafika dan analisis SWOT.

5. **Desain Infrastruktur KM**

   Langkah ini adalah untuk merancang infrastruktu yang akan menjadi bagian arsitektur KMS yang akan dibangun. Infrastruktur KM yang akan dibuat akan disesuaikan dengan hasil dari analisis infrastruktur dan penyelarasan KMS dengan strategi bisnis yang berada di CV. Sinergy Cipta Grafika agar dapat digunakan ditahap berikutnya.

6. **Desain Tim KM**

   Langkah ini adalah tahap dimana membuat sebuah tim KM yang bertugas untuk merancang, membangun, mengimplementasikan dan menjalankan KM ketika sudah dibangun.

7. **Analisis Pengguna**

   Langkah ini adalah tahap menganalisis pengguna yang akan digunakan didalam sistem tersebut.

8. **Analisis Basis Data**

   Langkah ini adalah tahap dimana menganalisis data yang akan digunakana kedalam sistem yang akan dibangun

9. **Analisis Kebutuhan Fungsional**

   Langkah ini adalah tahap analisis kebutuhan fungsional yan dimana didefinisikan sebagai sebuah penggambaran, perencanaan dan pembuatan suatu sistem yang akan dibuat.

10. **Impelementasi *Knowledge Management System***

    Langkah ini adalah dilakukannya sebuah penerapan dalam sistem dari hasil analisis, perancangan dan pembuatan *Knowledge Management System* yang telah dilakukan di langkah-langkah sebelumnya.

11. **Pengujian**

    Langkah ini adalah untuk melakukan pengujian kepada sistem yang telah dibuat untuk dapat mengidentifikasi kapakah hasil ini sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian ini melakukan pengujian beta.

12. **Kesimpulan dan saran**

    Langkah ini adalah untuk memberikan kesimpulan dan saran kepada tim km untuk membuat sistem ini menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang akan dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penlitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk pengembangan penelitian yang dilakukan.