

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Ilmu merupakan sejumlah pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, sedangkan pengetahuan ialah sesuatu yang diketahui melalui pancaindra dan pengolahan oleh daya fikir. Fungsi dari pengetahuan itu sendiri ialah untuk mengubah cara hidup seseorang sehingga lebih selaras dengan gerak hidup dari yang diketahui. Peranan ilmu dan pengetahuan sangat berpengaruh untuk perkembangan kehidupan dimasa sekarang dan untuk masa yang akan datang dan bukan hanya itu pengetahuan sendiri juga membutuhkan keterampilan dan pengalaman.

Berdasarkan keadaan itu, untuk saat sekarang ini dibutuhkan keterampilan, pengetahuan serta pengalaman dan untuk mendapatkan itu semua, maka suatu perusahaan harus mempelajari dan membiasakan terlebih dahulu. Sehingga ini menyebabkan beberapa organisasi atau perusahaan menjadi sangat membutuhkan karyawan yang terampil dan mempunyai pengetahuan yang luas.

Pengetahuan bagi organisasi merupakan model intelektual yang dapat dibedakan menurut jenis pengetahuan yang dimiliki seseorang. Dilihat dari jenis nya ada 2 jenis pengetahuan yaitu pengetahuan explicit dan pengetahuan tacit. Pengetahuan eksplisit dapat diungkapkan dengan kata-kata dan angka, disebarkan dalam bentuk data, rumus, spesifikasi, dan manual. Pengetahuan tacit sifatnya sangat personal, sulit diformulasikan sehingga sulit dikomunikasikan dan disebarkan kepada orang lain. Sehingga dapat dikatakan bahwa Explicit Knowledge atau pengetahuan explicit merupakan bentuk pengetahuan yang sudah terdokumentasi/ terformalisasi, mudah disimpan, diperbanyak, disebarluaskan dan dipelajari. Sedangkan Tacit Knowledge, merupakan bentuk pengetahuan yang masih tersimpan dalam pikiran manusia (Polanyi, 1967).

Dalam suatu perusahaan bukan hanya membutuhkan pengetahuan saja tapi juga keterampilan yang akan selalu bertambah dan menyebabkan kebutuhan perusahaan untuk terus belajar dan melakukan perbaikan secara terus menerus dalam tindakan

memalui pengetahuan yang diperoleh. Oleh karena itu perusahaan harus memahami filosofi Learning Organization (Baets, 2005).

Learning Organization memungkinkan setiap anggotanya untuk terus belajar dan membantu untuk menghasilkan ide-ide dan pemikiran baru. Dengan proses ini, perusahaan terus belajar dari pengalaman mereka sendiri dan perusahaan lain, beradaptasi dan meningkatkan efisiensi mereka terhadap pencapaian tujuan mereka. Di satu sisi, Learning Organization bertujuan untuk mengubah diri menjadi perusahaan "berbasis pengetahuan atau knowledge-based" dengan menciptakan, memperoleh dan mentransfer pengetahuan sehingga dapat meningkatkan perencanaan dan tindakan mereka (Baets, 2005).

Untuk mengubah diri perusahaan harus diadakan sebuah transformasi pengetahuan tentang bagaimana sebuah pengetahuan itu dimanfaatkan, didokumentasikan, di distribusikan dan mengupayakan agar transformasi tersebut terus ada dalam organisasi. Maka dari itu perlu adanya Knowledge Management.

Knowledge Management membantu sebuah Learning Organization dalam transformasi ilmu pengetahuan dari semua bagian dalam perusahaan, termasuk PDII –LIPI (Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah – Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia) sebagai Learning Organization yang ingin membangun Knowledge Management System (KMS).

Berdasarkan keterangan dari website resmi PDII-LIPI disebutkan,

“PDII LIPI mempunyai tugas pokok melaksanakan pembinaan dan pemberian jasa dokumentasi informasi ilmiah sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan ketua LIPI

Untuk merealisasikan tugas pokok tersebut PDII melakukan tiga jenis kegiatan utama yaitu jasa dokumentasi, jasa informasi, pembinaan dan pengembangan di bidang dokumentasi informasi.” (Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah – Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, 2014)

Dari tiga kegiatan utama tersebut, sangat dibutuhkan keterampilan yang harusnya ditransformasikan oleh kalangan tua kepada kalangan muda di PDII, tetapi karena

kesibukan yang ada, sangatlah sulit jika diadakan secara langsung, oleh karena itu melalui pembangunan KMS ini akan sangat membantu PDII dalam transformasi ilmu pengetahuan di kalangan sumber daya manusia(SDM).

Mengenai SDM PDII yang sebagian besar memiliki latar belakang pustakawan. tentunya pustakawan ini harus difungsikan sebagai sumber daya yang efektif dalam menyediakan sumber-sumber informasi ilmiah perpustakaan, sehingga dapat menjadi sandaran ilmiah bagi kalangan masyarakat, ilmuwan dan peneliti di Indonesia (Nashihuddin, 2012). Bisa dibayangkan jika tidak jalannya Learning Organization pada PDII, sehingga informasi-informasi yang dihasilkan nantinya tidak terlalu membantu dan sulit dipahami oleh masyarakat ataupun ilmuan sekalipun, dan juga akan sulit bagi SDM PDII dalam menghasilkan ide-ide baru karena kurangnya sarana dalam perusahaan yang menunjang SDM mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi yang dimiliki oleh SDM tersebut.

Untuk menunjang pengembangan SDM PDII dibutuhkan User Interface yang mendukung dalam mengembangkan dan mentransformasikan pengetahuan yang ada. User Interface, atau UI sendiri yaitu perangkat lunak yang menyediakan media komunikasi antara pengguna dengan sistem. User interface memberikan berbagai fasilitas informasi dan berbagai keterangan yang bertujuan untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan sebuah solusi (Kusrini, 2006). User interface sangat mempengaruhi dalam proses mentransformasikan pengetahuan karena dengan interface yang menarik dan sesuai dengan proses bisnis yang ada maka pengetahuan dan keterampilan yang ada bisa lebih mudah dipahami oleh pengguna di PDII. Dalam membangun sebuah KMS yang handal di PDII juga di butuhkan user experience yang sesuai dengan kebutuhan user di PDII. User Experience atau UX adalah bagaimana sebuah sistem berperilaku terhadap seseorang dan orang tersebut mendapatkan timbal balik seperti rasa senang dan kepuasan dari apa yang telah dilakukan (Roger, 2007). UX bertujuan agar pengguna yang menggunakan KMS yang ada pada PDII akan mendapatkan kepuasan setelah menggunakan nya.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk tampilan Front-End yang mendukung dalam menyampaikan informasi tentang pengetahuan-pengetahuan yang ada di organisasi?
2. Laporan apa saja yang dibutuhkan dan sesuai sebagai feedback kepada pengguna KMS di PDII?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun bentuk tampilan Front-End yang mendukung proses bisnis yang ada pada PDII.
2. Menyajikan informasi yang berguna berupa laporan atau feedback kepada pengguna KMS PDII.

I.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah transformasi dan meningkatkan produktivitas di PDII-LIPI
2. Tempat saling berbagi ilmu, Menyimpan dan melestariakan ilmu yang berguna bagi PDII dan pengguna.
3. Mempermudah dalam melihat perkembangan knowledge management di PDII-LIPI

I.5 Batasan Masalah

Batasan dari pembuatan KMS pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini tidak membahas tentang proses bisnis PDII secara detail
2. Dalam penelitian ini tidak membahas tentang desain jaringan dan infrastruktur untuk KMS pada PDII.