

PERANCANGAN SISTEM *E-ARCHIVE* PADA BUTIK MOETI DENGAN MENGGUNAKAN METODE SECI

DESIGNING E-ARCHIVE SYSTEM ON MOETI BOUTIQUE USING SECI METHOD

Anindhya Aulia Rahmah¹, Luciana Andrawina², Hilman Dwi Anggana³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

¹ anindhyaauliar@student.telkomuniversity.ac.id, ² luciana@telkomuniversity.ac.id,

³ hilmandwianggana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Butik Moeti merupakan salah satu UMKM di Bandung yang bergerak pada bidang fashion yang berdiri sejak tahun 2017. Proses rekapitulasi data pemesanan, data pelanggan, dan data desain baju di Butik Moeti hanya dilakukan oleh satu orang pegawai secara manual dengan ditulis pada buku catatan. Hal ini dapat menyebabkan jika pegawai yang bertugas untuk melakukan rekapitulasi data tidak menyimpan data dengan baik dan cara penulisan kurang dipahami oleh pegawai lain maka data tersebut akan hilang serta bisa terjadi *misscommunication*. Selain itu, apabila pegawai bagian administrasi tidak hadir pada saat bertugas dapat menyebabkan pegawai lain yang menggantikannya ataupun pegawai yang membutuhkan informasi mengenai data pemesanan, data pelanggan, maupun data desain baju mengalami kesulitan untuk mendapatkan. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah yang ada pada Butik Moeti, dibutuhkan sebuah sistem penyimpanan data, informasi, dan knowledge berupa e-archive. Pada perancangan sistem e-archive menggunakan metode SECI (*Socialization, Externalization, Combination, dan Internalization*) memiliki tujuan untuk membantu owner dan pegawai Butik Moeti dalam melakukan dokumentasi data sehingga data tersebut tidak mudah hilang dan dapat dengan mudah diakses secara real time dan update. Hasil dari kajian ini adalah diperoleh rancangan sistem e-archive berbasis website di Butik Moeti supaya data, informasi, dan pengetahuan dapat didokumentasikan pada sistem e-archive

Kata Kunci: *E-Archive, SECI, Knowledge*

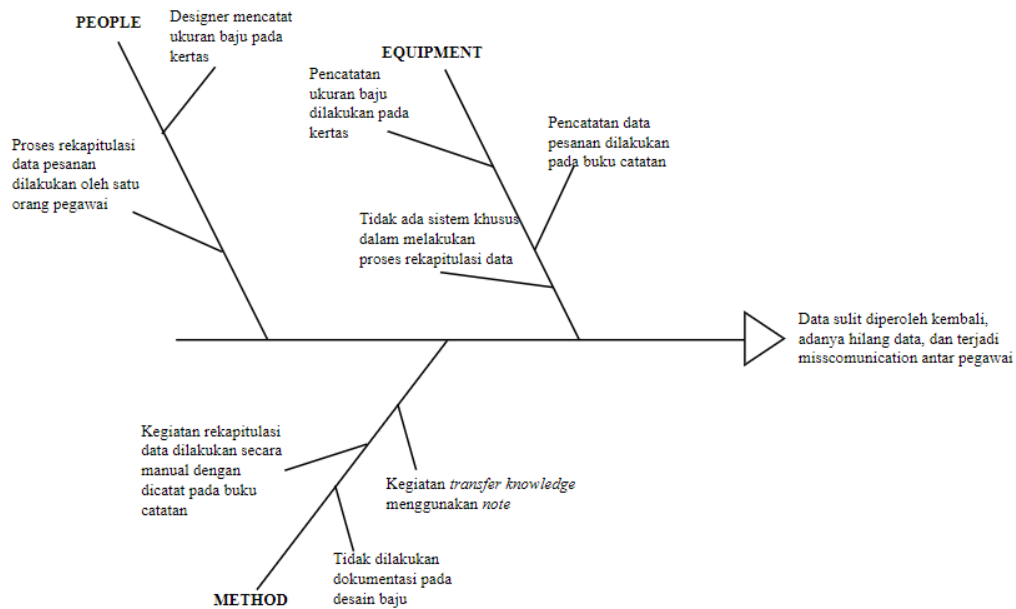
Abstract

Moeti Boutique is one of the UMKM in Banthatwhich is engaged in fashion, was established in 2017. The process of recapitulating order data, customer data, and clothing design data at Moeti Boutique is done manually by one employee by writing in a notebook. It can cause if the employee in charge of data recapitulation does not store data correctly and other employees do not understand the writing methods, the data will be lost, and miscommunication can occur. In addition, if the administrative staff is not present while on duty, it can cause other employees who replace him or employees who need information about ordering data, customer data, and clothing design data to have difficulty getting it. Therefore, to solve the problems that exist in the Moeti Boutique, a data, information, and knowledge storage system is needed in the form of an e-archive. In designing an e-archive system using the SECI (Socialization, Externalization, Combination, and Internalization) method, the goal is to assist Moeti Boutique owners and employees in documenting data so that the data is not easily lost and can be easily accessed in real-time and updated. The result of this research is the design of a website-based e-archive system at Moeti Boutique so that data, information, and knowledge can be documented on the e-archive system.

Keyword: *E-Archive, SECI, Knowledge*

I. Pendahuluan

Butik Moeti merupakan UMKM yang bergerak di bidang *fashion* yang berdiri sejak tahun 2017, berada di Jl. Terusan Jakarta, Kota Bandung. UMKM dapat diartikan sebagai aktivitas ekonomi yang dapat beroperasi secara mandiri yang mempunyai kontribusi besar dalam perekonomian Indonesia [1]. Butik Moeti membuat dan menerima pemesanan pakaian wanita maupun pria seperti celana, kemeja, kebaya, gaun pengantin, dll. Pada Butik Moeti dalam melakukan pemesanan baju terdapat dua cara yaitu dengan menggunakan *platform Whatsapp* atau pelanggan dapat langsung datang ke Butik Moeti.



Gambar I.1 *Fishbone* Pemasalahan pada Butik Moeti

Gambar I.1 merupakan gambaran permasalahan yang terjadi pada Butik Moeti yang diilustrasikan dengan diagram *fishbone*, dapat dilihat bahwa terdapat tiga komponen masalah yakni *people*, *equipment*, dan *method*. Pada *people*, kegiatan rekapitulasi data pemesanan dilakukan oleh satu orang pegawai bagian administrasi. Pada *equipment*, pegawai administrasi mencatat data pesanan di *notebook* serta tidak ada sistem khusus dalam kegiatan rekapitulasi data. Pada *method*, kegiatan rekapitulasi data masih dilakukan secara manual dengan mencatat pesanan pada *notebook*. Hal ini mengakibatkan pegawai yang bertugas untuk melakukan rekapitulasi data jika tidak menyimpannya dengan apik ataupun cara penulisan kurang dipahami oleh pegawai lain maka data tersebut akan hilang dan terjadi *misscommunication*. Data pemesanan merupakan penjelasan mengenai nama pelanggan, jenis baju yang dipesan, desain baju, ukuran baju, tanggal pemesanan, tanggal pengambilan. Penjelasan ini menjadi informasi standar dan lengkap yang harus diterima oleh setiap pegawai. Namun, informasi mengenai data pemesanan hanya didokumentasikan oleh satu pegawai pada bagian administrasi itu sendiri yang dapat mengakibatkan apabila pegawai administrasi tidak hadir pada saat bertugas, maka pegawai lain yang menggantikannya ataupun pegawai yang membutuhkan informasi mengenai data pemesanan, data pelanggan, maupun data desain baju akan mengalami kesulitan untuk mendapatkannya serta dapat menyebabkan *misscommunication* terutama saat proses penjahitan. Maka dari itu, untuk menanggapi masalah yang ada, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat melakukan penyimpanan data, informasi, dan *knowledge* berupa *e-archive* yang dapat diakses secara *real time* dan *update* oleh internal Butik Moeti serta memudahkan proses *transfer knowledge* antara pegawai

	Tanggal Pesan	Nama Pelanggan	No Telepon	Jenis Baju	Quantity	Harga Baju
0	2017-02-09	NaN	879196245.0	NaN	3.0	863869.0
1	2017-02-13	AA	878839270.0	NaN	3.0	NaN
2	2017-02-14	NaN	840308693.0	NaN	NaN	NaN
3	2017-02-15	BB	814131034.0	Gaun	1.0	309608.0
4	2017-02-15	EE	858151352.0	NaN	3.0	362327.0
...
325	2020-05-15	CC	NaN	Kemeja	5.0	NaN
326	2020-05-16	NaN	846433652.0	NaN	1.0	619041.0
327	2020-05-17	CC	852426064.0	Rok	3.0	360357.0

Gambar I. 2 Data Pemesanan Baju di Butik Moeti Tahun 2017-2020
(Sumber: Butik Moeti)

Pada Gambar I.2 merupakan data pemesanan baju di Butik Moeti. Dalam kasus ini terdapat banyak *missing value* pada data pesanan sehingga menyulitkan pegawai butik untuk memperoleh data pesanan terdahulu dengan lengkap. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya kegiatan dokumentasi data dengan benar. Dalam melakukan kegiatan dokumentasi pesanan masih dilakukan secara manual dengan mencatat pesanan pada *notebook* yang dilakukan oleh satu orang pegawai administrasi. Hal ini berdampak terhadap pegawai administrasi yang bertugas untuk melakukan dokumentasi data jika tidak menyimpannya dengan apik maka data tersebut akan hilang dan akan sulit untuk dikembalikan lagi.

Pada Butik Moeti, proses rekapitulasi data hanya dilakukan oleh pegawai di bidang administrasi serta informasi mengenai rancangan busana hanya diketahui oleh *designer* atau disebut dengan *tacit knowledge* sehingga *owner* ataupun pegawai yang lain tidak dapat mengakses secara *real time* dan *update*. *Tacit knowledge* adalah pengetahuan yang ada di benak seseorang yang sulit untuk diinformasikan dengan orang lain secara jelas dan lengkap yang berasal dari kegiatan yang telah dilakukan. *E-archive* atau arsip elektronik adalah penyimpanan dan pengolahan arsip yang diproses, dimanipulasi, atau ditransmisikan oleh komputer dalam suatu format [2]. Dengan pembuatan *e-archive* berbasis *website* dapat memudahkan Butik Moeti untuk mengubah *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge* serta dapat juga berfungsi dalam pengumpulan dokumen berisi informasi yang direkam dan disimpan pada *database* supaya data mudah dilihat, dikelola, ditemukan, dan dipakai kembali oleh *owner* maupun pegawai secara *real time* dan *update*. Adapun keunggulan pembuatan *e-archive* berbasis *website* yaitu tidak membutuhkan instalasi di komputer, dapat dengan mudah untuk diakses secara *real time*, proses distribusi informasi dapat dengan mudah dilakukan.

Perancangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode *SECI* (*Socialization*, *Externalization*, *Combination*, dan *Internalization*) untuk mengumpulkan data seperti data pelanggan, data desain baju, data pemesanan. Pada metode ini diperlukan *socialization* atau transfer *knowledge* antar pegawai di Butik Moeti yang menghasilkan *tacit knowledge*. karena *tacit knowledge* sulit untuk dimanfaatkan oleh perusahaan maka diperlukan proses *externalization* untuk mengubah *tacit knowledge* ke *explicit knowledge*. Lalu pada proses *internalization* dilakukan dokumentasi pengetahuan dalam bentuk dokumen atau cerita sehingga memudahkan pegawai lain dapat mengalami pengalaman secara tidak langsung. Metode *SECI* memiliki tujuan yaitu menggambarkan mengenai terbentuknya pengetahuan dari hasil interaksi antar individu dengan media tertentu pada sebuah organisasi yang dapat berfungsi untuk mengoptimasikan manajemen, aplikasi dan perpindahan pengetahuan [3]. Metode *SECI* digunakan untuk mengubah pengetahuan yang ada di benak manusia (*tacit knowledge*) menjadi pengetahuan yang telah didokumentasikan (*explicit knowledge*).

II. Landasan Teori

II.1 E-Archive

E-archive atau arsip elektronik adalah penyimpanan dan pengolahan arsip yang diproses, dimanipulasi, atau ditransmisikan oleh komputer dalam suatu format [2]. Terdapat beberapa manfaat *e-archive* adalah sebagai berikut [4]:

1. Arsip atau dokumen dapat dengan mudah ditemukan dalam waktu singkat tanpa perlu meninggalkan meja.
2. Dengan prosedur yang sudah dikembangkan arsip atau dokumen mudah untuk dimodifikasi sehingga dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga.
3. Kemungkinan kecil *file* akan hilang.

4. Arsip atau dokumen yang tersimpan secara *digital* dapat meminimalisir risiko rusaknya dokumen kertas karena usia.
5. Dengan jaringan LAN (*Local Area Network*) atau internet memudahkan arsip atau dokumen dibagikan kepada klien atau *partner*.
6. Orang yang tidak mempunyai wewenang akan mengalami kesusahan dalam mengaksesnya sehingga keamanan dokumen atau arsip dapat terjamin.

II.2 SECI

SECI merupakan proses konversi dari *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge* dengan dilakukan empat jenis tahapan, yaitu *socialization*, *externalization*, *combination*, dan *internalization* [3] yang dapat dilihat pada Gambar II.1.

1. *Socialization (from tacit to tacit)*

Socialization didefinisikan sebagai proses transfer *knowledge* atau pengalaman di antara individu yang menghasilkan *tacit knowledge* tanpa menggunakan bahasa yang di dalamnya terdapat aktivitas, yaitu mengumpulkan pengetahuan, membagikan pengetahuan, interaksi diantara pengalaman yang sudah dibagikan, dan *feedback* tanpa dikritisi [3].

2. *Externalization (from tacit to explicit)*

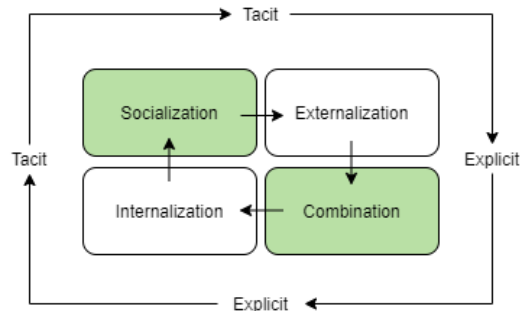
Externalization dapat diartikan sebagai proses transfer atau pertukaran *tacit knowledge* ke dalam bentuk tulisan, model, atau bentuk yang lebih *explicit* [3]. *Externalization* adalah salah satu proses dalam tahapan *knowledge conversion* pada saat individu mengekspresikan sebuah gambar ke dalam bentuk bahasa atau tulisan.

3. *Combination (from explicit to explicit)*

Combination adalah proses penyebaran dan distribusi *knowledge* internal ataupun eksternal antara sekelompok orang dengan cara mengumpulkan menjadi satu dan mengintegrasikan konsep-konsep ke dalam *knowledge system* [3].

4. *Internalization (from explicit to tacit)*

Internalization adalah sebuah proses transformasi *explicit knowledge* menjadi *tacit knowledge* [3]. *Internalization* melakukan dokumentasi pengetahuan dalam bentuk dokumen atau cerita yang bertujuan untuk memudahkan orang lain dapat mengalami pengalaman secara tidak langsung.



Gambar II.1 Metode SECI [5]

II.3 Data

Data merupakan fakta atau kebenaran yang bisa langsung diamati maupun diverifikasi [6]. Data adalah kumpulan dari fakta atau angka-angka yang diperoleh dari pengamatan secara langsung yang belum mengalami proses pengolahan dan belum memiliki makna. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa data merupakan sekumpulan fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan secara langsung bersifat kuantitatif yang dapat disimpan dan diolah menjadi sebuah informasi yang bermanfaat.

II.4 Informasi

Informasi adalah data yang sudah dikonversi menjadi bentuk yang lebih bermanfaat bagi penggunanya yang berfungsi untuk membantu dalam *decision making* [7]. Informasi harus mempunyai maksud dan tujuan yang jelas atau dengan kata lain informasi harus akurat. Informasi yang didapatkan harus berdasarkan data yang sebenarnya yang tidak mengalami perubahan

II.5 Knowledge

Knowledge didefinisikan sebagai hasil konversi dari data dan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. *Knowledge* dapat digolongkan menjadi dua, yaitu *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* [3]. *Tacit knowledge* merupakan pengetahuan yang sulit diungkapkan, diinformasikan dengan orang lain secara jelas dan lengkap yang biasanya berasal dari pengalaman atau kegiatan yang telah dilakukan.

Explicit knowledge dapat diartikan sebagai pengetahuan yang ditransformasikan secara sistematis yang dapat dengan mudah dikomunikasikan.

II.6 Knowledge Management

Knowledge management adalah sebuah pendekatan yang bersifat kolaborasi dan integrasi di sebuah organisasi yang bertujuan untuk menciptakan, menyempurnakan, menyimpan, mengelola, mengakses, dan menggunakan pengetahuan yang berfokus pada sumber daya manusia [8]. *Knowledge management* mengenai tentang mendorong orang untuk berbagi pengetahuan dan ide untuk menciptakan produk dan layanan bernilai tambah [9]. *Knowledge management* adalah strategi pada sistem bisnis di perusahaan dengan cara meningkatkan kinerja karyawan dan daya saing yang tahapannya berupa memilih, menyimpan, menyaring, mengorganisir, menyatukan, dan mengkomunikasikan informasi [10].

III. Metodologi Pemecahan Masalah

Pada perancangan sistem *e-archive* terdapat empat tahapan yang terdiri dari tahap pendahuluan, tahap perancangan sistem terintegrasi, tahap analisis dan evaluasi hasil perancangan sistem, tahap kesimpulan dan saran. Pada tahap pendahuluan membahas mengenai identifikasi masalah yang terjadi pada Butik Moeti dengan dilakukan observasi dan wawancara kepada *owner* dan pegawai Butik Moeti. Selanjutnya, masuk pada tahap perancangan sistem terintegrasi, terdapat kegiatan pengumpulan data dengan menggunakan metode *SECI*. Tahap pertama yakni tahap *socialization* yang menghasilkan dua data yaitu data primer dan data sekunder, lalu tahap *externalization* yang menghasilkan proses bisnis pada kegiatan pemesanan baju menurut pegawai dan pemilik butik. Tahap selanjutnya yaitu tahap *combination*, proses bisnis yang dihasilkan dari tahap *externalization* akan dilakukan *benchmarking* mengenai proses bisnis terbaik, kemudian masuk ke tahap perancangan sistem dimulai pada pembuatan UML seperti *use case diagram*, *entity relationship diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *mockup*. Rancangan sistem yang telah dibuat akan masuk ke proses validasi dengan model *blackbox testing* dan proses verifikasi dengan *user acceptance testing* (UAT). Sistem *e-archive* yang sudah melalui tahap verifikasi dan validasi, maka tahap selanjutnya yakni tahap *internalization*. Pada tahap ini, dilakukan sosialisasi mengenai sistem *e-archive* kepada *owner* dan pegawai Butik Moeti.

IV. Pembahasan

IV.1 Pengumpulan Data

1. Socialization

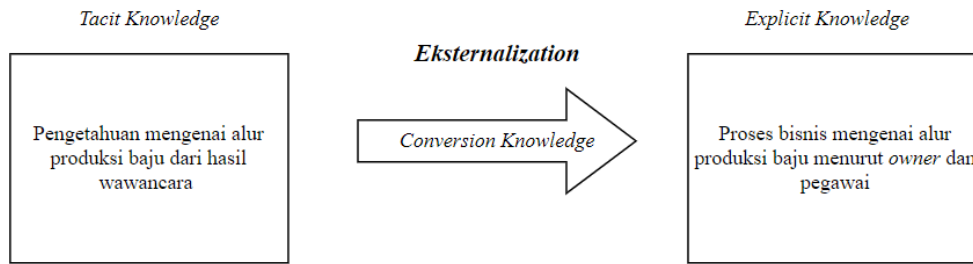
Pada tahap *socialization* bertujuan dalam pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada *owner* dan pegawai Butik Moeti untuk mengidentifikasi *tacit knowledge* yang dimiliki oleh *owner* dan pegawai pada proses dokumentasi pengetahuan dan alur dalam pemesanan baju di Butik Moeti. Pada tahap ini, hasil yang diperoleh berupa *tacit knowledge* yakni pengalaman mengenai proses dokumentasi pengetahuan dan alur dalam pemesanan baju di Butik Moeti. Tabel IV.1 menjelaskan tentang hasil wawancara yang telah dilakukan kepada *owner* dan pegawai.

Tabel IV. 1 Hasil Wawancara kepada *Owner* dan Pegawai Butik Moeti

Tanggal	Narasumber	Keterangan
5 Maret 2021	<i>Owner</i>	Pengalaman mengenai proses dokumentasi pengetahuan dan alur dalam pemesanan baju pada Butik Moeti.
5 Maret 2021	Pegawai Administrasi Butik Moeti	Pengalaman ketika melakukan dokumentasi pengetahuan dan alur pemesanan pada Butik Moeti
5 Maret 2021	<i>Designer</i> Butik Moeti	Pengalaman mengenai proses dokumentasi desain baju.

2. Externalization

Tahap *externalization* merupakan tahap lanjutan dari *knowledge conversion* setelah tahap *socialization*. Hasil dari tahap *socialization* yang berupa *tacit knowledge* yaitu pengalaman mengenai proses dokumentasi pengetahuan dan alur dalam pemesanan baju pada Butik Moeti akan dikonversikan menjadi *explicit knowledge* berupa dokumen seperti proses bisnis yang mudah dimengerti sehingga dapat diolah pada tahap selanjutnya.

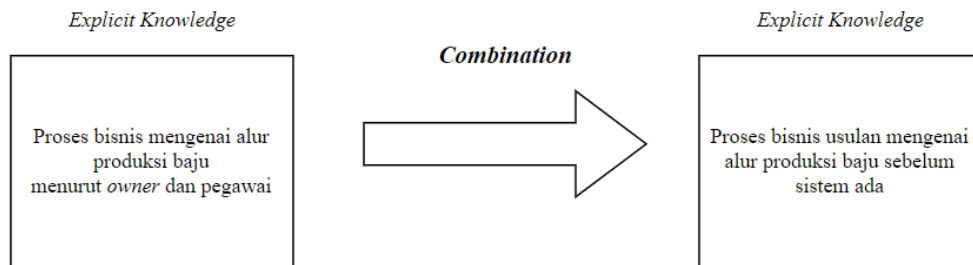


Gambar IV.1 Tahap Externalization

Pada Gambar IV.1 merupakan skema tahapan *externalization*. Hasil yang didapatkan pada tahap *externalization* adalah proses bisnis mengenai alur pemesanan baju menurut *owner* dan pegawai bagian administrasi.

3. Combination

Tahap *combination* merupakan tahap lanjutan pada metode SECI setelah tahap *externalization*. Pada tahap ini, hasil yang didapatkan dari tahap sebelumnya yang berupa proses bisnis mengenai alur dalam pemesanan baju menurut *owner* dan pegawai yang akan dilakukan proses *benchmarking* antara *owner* dan pegawai.



Gambar IV.2 Tahap Combination

Pada Gambar IV.2 merupakan skema tahapan *combination*. Hasil dari tahap *combination* adalah proses bisnis usulan sebelum sistem diimplementasikan. Selanjutnya, dilakukan perancangan sistem *e-archive* dari pembuatan *Entity Relationship*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *mock up interface system*.

IV.4 Perancangan Sistem

1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Perancangan sistem *e-archive* didasarkan oleh kebutuhan pengguna yaitu karyawan pada Butik Moeti yang mempunyai fungsi utama untuk pegawai di Butik Moeti dapat mengakses atau melihat data seperti data pelanggan, data ukuran baju, data desain baju, proses bisnis secara terintegrasi pada satu sistem sehingga dapat memudahkan pegawai dalam proses rekapitulasi data. Hasil wawancara yang dilakukan kepada *owner* dan pegawai Butik Moeti didapatkan kebutuhan pengguna yang dapat dilihat pada Tabel IV.2.

Tabel IV.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

No.	Kebutuhan Pengguna
1	Sistem dapat dengan mudah digunakan oleh semua <i>user</i>
2	Sistem dapat menampilkan data secara jelas, lengkap, dan terintegrasi
3	Sistem dapat menyimpan <i>knowledge</i> dengan baik
4	<i>User</i> dapat melihat data secara <i>real time</i> dan <i>update</i>

2. Identifikasi User

Pada perancangan sistem *e-archive* mempunyai tiga *User*, yaitu *owner* Butik Moeti, pegawai, dan konsumen. Masing-masing *User* mempunyai hak akses yang berbeda-beda pada sistem. Penjelasan akan hal tersebut dapat dilihat pada Tabel IV.3

Tabel IV.3 Identifikasi *User*

<i>User</i>	Hak Akses
<i>Owner</i> Butik Moeti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login 2. Mengakses halaman awal 3. Melakukan CRUD (<i>create</i>, <i>read</i>, <i>update</i>, dan <i>delete</i>) pada data user, data pelanggan, data desain baju, data pegawai, proses bisnis, data pemesanan. 4. Mengunduh <i>report</i> pemesanan.
Pegawai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login 2. Mengakses halaman awal 3. Melakukan CRUD (<i>create</i>, <i>read</i>, <i>update</i>, dan <i>delete</i>) pada data pelanggan, data desain baju, data pemesanan. 4. Mengunduh <i>report</i> pemesanan. <p>Melihat data pegawai dan proses bisnis</p>

3. Pengujian Sistem

Pada pengujian sistem *e-archive* yang dibangun dilakukan dengan dua pengujian yaitu *blackbox testing* yang bertujuan untuk menguji fungsionalitas sistem dan *user acceptance testing* (UAT) untuk menguji kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna.

a. *Blackbox Testing*

Blackbox testing merupakan metode pengujian fungsional perangkat lunak tanpa melihat struktur kode internal perangkat lunak. Hasil pengujian sistem *e-archive* dengan metode *blackbox testing* dapat dilihat pada Tabel IV.4.

Tabel IV. 4 Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem *E-Archive*

No	Deskripsi	Hasil Pengujian (Berhasil/Gagal)
01	Pengujian <i>login</i> dengan beberapa hak akses	Berhasil
02	Pengujian fungsi menu data <i>user</i> khusus admin (menampilkan, menambahkan, mengedit, menghapus data <i>user</i>)	Berhasil
03	Pengujian fungsi menu data pegawai (menampilkan, menambahkan, mengedit, menghapus data pegawai)	Berhasil
04	Pengujian fungsi menu data pelanggan (menampilkan, menambahkan, mengedit, menghapus data pelanggan)	Berhasil
05	Pengujian fungsi menu data desain baju (menampilkan, menambahkan, mengedit, menghapus data desain baju)	Berhasil
06	Pengujian fungsi menu data pemesanan (menampilkan, menambahkan, mengedit, menghapus data pemesanan)	Berhasil
07	Pengujian menu <i>report</i>	Berhasil
08	Pengujian menu ganti <i>password</i>	Berhasil
09	Pengujian fitur grafik	Berhasil

b. *User Acceptance Testing*

Sistem *e-archive* yang telah melalui uji fungsionalitas dengan metode *blackbox testing*, tahap selanjutnya yakni *user acceptance testing*. *User acceptance testing* (UAT) berfungsi untuk proses validasi rancangan sistem yang dibuat apakah sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan mengajukan kuesioner kepada *end user*. Hasil pengujian *user acceptance testing* dapat dilihat pada Tabel IV.5.

Tabel IV. 5 Frekuensi Responden Kuesioner UAT

Parameter	Pertanyaan		Frekuensi Responden			
			STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
<i>Performance</i>	1	Sistem e-archive dapat menyimpan <i>knowledge</i> dengan baik	0	0	1	4
	2	Sistem e-archive dapat menampilkan <i>knowledge</i> dengan baik	0	0	0	5
	3	Alur kerja pada sistem <i>e-archive</i> mudah dipahami	0	0	1	4
	4	Konten pada sistem dapat dengan mudah dipahami	0	0	1	4
	5	Sistem dapat mempercepat proses dokumentasi <i>knowledge</i>	0	0	1	4
<i>Design</i>	6	<i>Font</i> pada sistem <i>e-archive</i> dapat dengan mudah dibaca	0	0	1	4
	7	Warna <i>font</i> pada tampilan sistem kontras	0	0	2	3
	8	Desain menu pada sistem <i>e-archive</i> dapat memberikan informasi yang diperlukan	0	0	0	5
	9	Tata letak menu pada sistem mudah dikenali	0	0	1	4
<i>Responsiveness</i>	10	Respon sistem dapat berjalan dengan cepat pada saat diakses	0	0	0	5
	11	Sistem dapat memberikan respon yang sesuai dari setiap aksi yang dilakukan	0	0	0	5

Berdasarkan Tabel IV.5 mengenai frekuensi responden yang menjawab pertanyaan pada kuesioner UAT, terdapat 11 pertanyaan yang dibagi menjadi tiga parameter dengan skala 4 yang mempunyai arti sangat setuju terhadap pernyataan yang diajukan, didapatkan bahwa nilai persentase penerimaan pada parameter *performance* sebesar 96%. Pada parameter *design* diperoleh persentase penerimaan 95% sedangkan persentase penerimaan pada parameter *responsiveness* sebesar 100%. Semua nilai persentase penerimaan pada tiga parameter berada di rentang nilai 81%-100% maka tingkat penerimaan sistem sudah dapat diterima oleh *user*.

Tabel IV. 6 Kriteria Interpretasi Skor [11]

0% - 19.99%	Sangat Tidak Setuju
-------------	---------------------

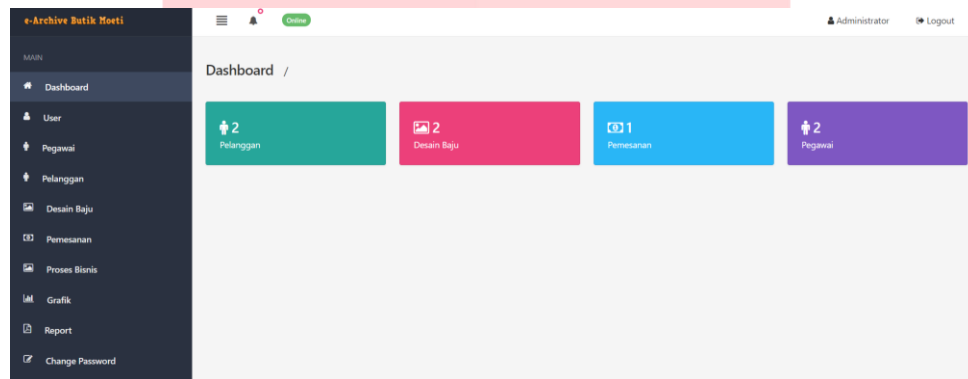
20% - 39.99%	Tidak Setuju
40% - 59.99%	Kurang Setuju
60% - 79.99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

IV.5 Internalization

Tahap *internalization* merupakan tahap keempat dari metode SECI setelah tahap *combination* dilakukan. Sistem *e-archive* yang telah diverifikasi dengan *blackbox testing* dan divalidasi menggunakan *user acceptance testing* (UAT), selanjutnya dilakukan sosialisasi mengenai sistem *e-archive* kepada *owner* dan pegawai Butik Moeti. Sosialisasi kepada *owner* dan pegawai Butik Moeti dilaksanakan selama dua hari. Pada hari pertama, program yang disampaikan yakni penjelasan mengenai sistem *e-archive* yang telah dirancang lalu pada hari kedua, kegiatan yang dilakukan adalah tata cara pengoperasian sistem *e-archive*.

IV.6 Analisis Fungsionalitas Sistem

Pada analisis fungsionalitas menjelaskan tentang fungsionalitas sistem *e-archive* yang sudah dirancang dengan memaparkan gambar sistem serta penjelasan alur fungsinya.



Gambar IV.3 Halaman *Dashboard*

Tampilan dari halaman *dashboard* ditunjukkan pada Gambar IV.3. Halaman *dashboard* untuk setiap *user* secara umum sama untuk menyajikan informasi secara ringkas mengenai jumlah data pelanggan, data pemesanan, data desain baju, dan data pegawai. Pada sisi kiri halaman *dashboard* ditampilkan daftar menu sesuai dengan *role* dari setiap *user*.

IV.7 Analisis Perbandingan Kondisi Saat Ini dan Usulan

Pada saat melakukan implementasi sistem, diperlukan analisis untuk mengidentifikasi perbedaan terkait kondisi saat ini terhadap kondisi usulan sehingga dapat mengetahui dampak atau konsekuensi dari sistem yang akan diimplementasi, terdapat tiga aspek yang perlu dilakukan analisis perbandingan yakni *people*, *technology*, *equipment*, dan *business process* yang dapat dilihat pada Tabel V.1.

Tabel V.1 Perbandingan Kondisi Saat Ini dan Usulan

Aspek	Kondisi Saat Ini	Kondisi Usulan	Konsekuensi
<i>People</i>	Kondisi saat ini tidak terdapat pegawai yang berperan sebagai admin sistem karena belum adanya sistem yang diimplementasikan.	Sistem <i>e-archive</i> membutuhkan pegawai yang berperan sebagai admin sistem.	- Diperlukan pegawai yang bertugas menjadi admin sistem untuk mengoperasikan sistem. - Dibutuhkan <i>training</i> kepada pegawai dalam pengoperasian sistem secara baik dan benar.
<i>Equipment</i>	-Belum ada sistem khusus yang digunakan pegawai untuk melakukan proses rekapitulasi data	-Disediakan sistem khusus untuk membantu pegawai dalam melakukan	-Diperlukan pegawai yang memiliki pemahaman dalam pengoperasian sistem

Aspek	Kondisi Saat Ini	Kondisi Usulan	Konsekuensi
	-Butik Moeti belum menyediakan perangkat komputer dan akses internet.	proses rekapitulasi data -Diperlukan infrastruktur berupa <i>software</i> dan <i>hardware</i> untuk menjalankan sistem.	-Diperlukan biaya untuk membeli perangkat keras (perangkat komputer, modem, <i>keyboard</i> , <i>mouse</i>) dan perangkat lunak (<i>hosting</i> , <i>domain</i> , jaringan internet).
<i>Business Process</i>	Proses bisnis pemesanan baju pada Butik Moeti masih sama dengan kondisi aktual.	Terdapat penyesuaian proses bisnis setelah dilakukan implementasi sistem dan proses bisnis saat ini.	Desain proses bisnis baru pada pemesanan baju dengan menyesuaikan dari implementasi sistem dan proses bisnis saat ini.

V. Kesimpulan dan Saran

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari Tugas Akhir terhadap perancangan sistem *e-archive* pada Butik Moeti yaitu Tugas Akhir ini menghasilkan sebuah sistem yang mempunyai tujuan untuk dapat membantu owner dan pegawai Butik Moeti dalam melakukan proses dokumentasi pengetahuan maupun *sharing knowledge* di dalam kegiatan butik terutama pada bagian pemesanan baju sehingga dapat tercapai kriteria capaian seperti tacit knowledge dapat semakin terdokumentasikan dengan baik dan mudah diakses secara *real time*, waktu yang dibutuhkan dalam transfer knowledge dan waktu proses pencarian data terdahulu semakin singkat.

V.2 Saran

Pada Tugas Akhir yang dilakukan tidak menutup kemungkinan akan adanya keterbatasan ataupun kekurangan sehingga diperlukan beberapa saran yang dapat diberikan untuk Tugas Akhir selanjutnya yakni sebagai berikut:

1. Sistem *e-archive* dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan maupun perkembangan dari Butik Moeti seperti penambahan fitur pada sistem yang sudah ada.
2. Desain *interface* pada sistem dapat dilakukan pembaruan lebih menarik sehingga *user* dapat menggunakan sistem dengan lebih mudah dan nyaman.
3. Penambahan fitur *invoice* pada sistem *e-archive* yang berfungsi untuk dapat mengirimkan *invoice* pemesanan ataupun pembayaran ke email pelanggan Butik Moeti secara langsung.
4. Hak akses pada sistem dapat dikembangkan berdasarkan *jobdesk* yang ada di Butik Moeti.

Referensi

- [1] UU No. 20 Tahun 2008, "UU No. 20 Tahun 2008," *UU No. 20 Tahun 2008*, no. 1, pp. 1–31, 2008.
- [2] M. Rifauddin, "Pengelolaan Arsip Elektronik Berbasis Teknologi," *Khazanah Al- Hikmah J. Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, vol. 4, no. 2, pp. 168–178, 2016.
- [3] A. S. Nisaa, A. Kurniawati, and D. Pratami, "Knowledge Conversion Pada Proses Perencanaan Proyek Di Pt. Len Railway System Untuk Standardisasi Proses Dengan Metode Seci," *J@Ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 8, no. 1, pp. 27–36, 2013, doi: 10.12777/jati.8.1.27-36.
- [4] M. Rauf, "Politik Hukum Pembentukan Desa Adat Dalam Sistem Pemerintahan Di Indonesia," *Lega Lata*, vol. 1, no. 2, pp. 413–429, 2017, doi: 10.31219/osf.io/nmv8y.
- [5] E. Siswanto, "Implementasi Knowledge Management System Dalam Upaya Peningkatan Pengetahuan Sumber Daya Manusia Dengan Metode Seci," vol. 4, no. 1, pp. 27–35, 2021.
- [6] K. Dalkir, *Knowledge management in theory and practice*. 2013.
- [7] R. Machmud, "Peranan penerapan sistem informasi manajemen terhadap efektivitas kerja pegawai lembaga masyarakat narkotika (lapastika) bollangi kabupaten gowa," *J. Capacit. STIE AMKOP Makassar*, vol. 9, no. 3, pp. 409–421, 2013.
- [8] K. Dalkir, *Knowledge Management In Theory And Practice*. 2005.
- [9] R. L. Chase, "Knowledge Management Benchmarks," *J. Knowl. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 83–92, Jan. 1997, doi: 10.1108/EUM0000000004583.
- [10] B. Bergeron, *Essentials of Knowledge Management*. 2003.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.