

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pengetahuan merupakan keahlian, keterampilan, pemahaman atau pengertian yang diperoleh dari pengalaman, latihan atau melalui proses belajar bahkan keahlian yang diperoleh melalui usaha dan bakat seseorang. Pengetahuan juga diperoleh dari individu-individu atau kelompok orang-orang yang mempunyai pengetahuan dalam suatu rutinitas organisasi. Pentingnya suatu pengetahuan membuat cara perolehan dan pemanfaatannya perlu dikelola dengan baik. Dalam menjaga eksistensi organisasi, dibutuhkan *knowledge management* dalam mengembangkan organisasi. *Knowledge management* adalah suatu cara untuk mengelola pengetahuan kepada seluruh lapisan organisasi atau perusahaan bertujuan menciptakan inovasi dan perubahan guna meningkatkan efisiensi dan proses pengambilan keputusan serta menjaga stabilitas proses bisnis berkesinambungan dengan menggunakan teknologi (Maulana, 2021). Melalui *knowledge management*, pengetahuan dapat dengan mudah *dishare* kepada orang lain. Proses *sharing* tersebut dinamakan *knowledge sharing*. *Knowledge sharing* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk membagi pengetahuan yang dimiliki karyawan di dalam perusahaan baik yang berupa *tacit* maupun *explicit* sehingga membantu penyelesaian pekerjaan di perusahaan (Heri Siswanto, 2019).

Dalam beberapa tahun belakangan *knowledge management* menjadi bagian penting dari suatu organisasi atau perusahaan untuk meningkatkan produktivitas suatu organisasi atau perusahaan. *Knowledge Management* adalah perasaan manusia untuk melakukan proses berbagi pengetahuan, serta belajar dan bekerja sama secara lebih efektif, sebagai sebuah proses yang secara mental menyenangkan (*fung mentality*) (Gurteen, 2012). *Knowledge management* adalah suatu proses penerapan pendekatan sistematis untuk menangkap, menstruktur, mengelola dan menyebarkan pengetahuan di seluruh organisasi agar dapat digunakan untuk bekerja lebih cepat, menggunakan kembali “*best practice*”, dan dapat mengurangi biaya mahal dari proyek ke proyek yang sudah dikerjakan (Kusumadmo, 2013).

Salah satu perusahaan yang akan menerapkan penggunaan *knowledge management* adalah Jovem Studio. Jovem Studio merupakan bisnis yang bergerak di bidang *fashion Industry* khususnya adalah penghasil sepatu dengan bahan dasar kulit sapi dan kambing yang didirikan pada awal tahun 2020. Gambar I.1 merupakan logo dari Jovem Studio.

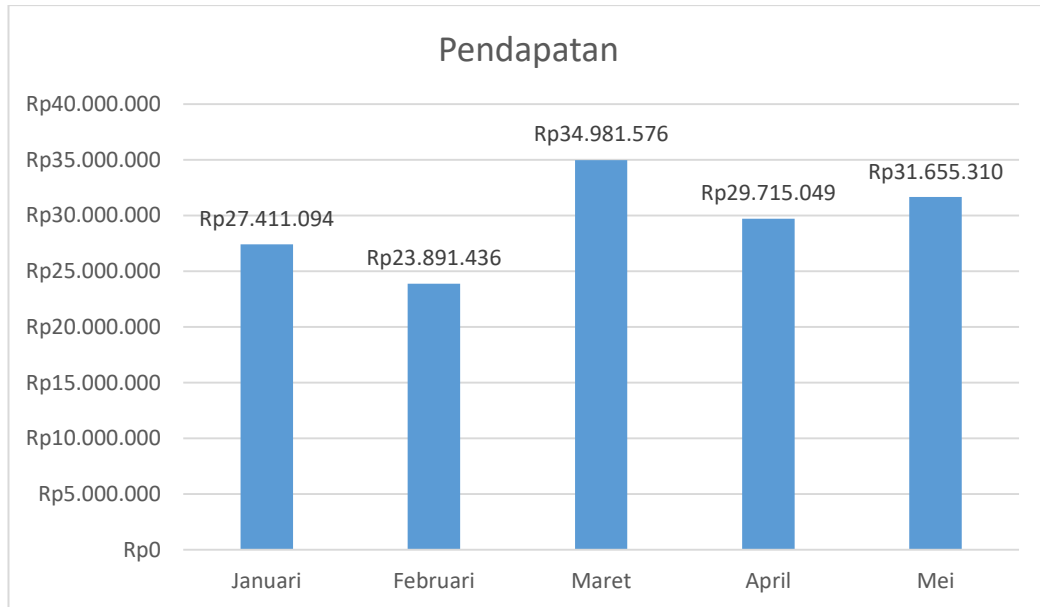


Gambar I. 1 Logo Jovem Studio

Sumber: *Owner* Jovem Studio

Dalam memasarkannya produknya Jovem Studio menggunakan bantuan *social media* yaitu *Instagram*, *Whastapp* dan menggunakan *marketplace* yaitu *Shopee* dan *Tokopedia*. Bisnis ini memiliki 1 orang *owner* dan 7 karyawan yang terdiri dari 4 orang bagian produksi, 2 orang bagian *marketing*, 1 orang bagian admin *Shopee*, *Tokopedia*, *Instagram*, *Whastapp* dan merangkap juga sebagai bagian pengemasan.

Penjualan di Jovem Studio dengan bantuan *social media* maupun *marketplace*, dapat dilihat pada Gambar I.2.



Gambar I. 2 Data Penjualan Jovem Studio

Sumber: *Owner Jovem Studio*

Berdasarkan Gambar I.2 dapat dilihat bahwa data yang terekapitulasi setiap bulannya mencapai puluhan juta. Pendapatan yang didapatkan Jovem Studio dari bulan Januari hingga Mei 2021 mengalami naik turun. Rekapitulasi data yang setiap bulannya mencapai puluhan juta membuat karyawan bagian admin pada saat melakukan pembuatan laporan menjadi kesusahan karena tiap bulannya karyawan bagian admin harus memasukan data sepatu yang terjual.

Rekapitulasi data hanya dilakukan oleh karyawan bagian admin dan semua pengetahuan cara membuat laporan hingga pengiriman laporan kepada *owner* hanya diketahui oleh karyawan bagian admin. Hal ini bisa berdampak jika karyawan pada bagian admin tidak masuk, karyawan lainnya yang menggantikan akan kesulitan dalam merekapitulasi data.

Berdasarkan Gambar I.2 Diatas dapat dilihat bahwa pendataan yang terekapitulasi. Pada Jovem Studio proses rekapitulasi laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan stok barang yang sedang berjalan masih kurang baik. Hal itu disebabkan karena belum adanya media penyimpanan yang mengelola dokumentasi tersebut sehingga pendokumentasian yang dilakukan masih dilakukan secara manual menggunakan *spreadsheet*, tidak terintegrasi dan

struktur penyimpanan yang tidak jelas. Penyimpanan seluruh laporan masih disimpan dalam laptop *owner*. Jika karyawan ingin mencari informasi mengenai laporan pemasukan dan stok barang akan menjadi sulit. Menurut *owner* pendataan laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan stok barang menggunakan *spreadsheet* masih kurang efektif, dikarenakan adanya proses menunggu laporan pemasukan dari bagian admin kepada *owner*.

Adanya berbagai masalah yang muncul seperti sulitnya menyimpan suatu laporan, kesulitan dalam berbagi laporan antara karyawan kepada *owner* atau antar karyawan dan kesulitan dalam melakukan pencarian suatu laporan diperlukannya *e-archive* sebagai media penyimpanan yang mengelola dokumentasi dan terintegrasi agar laporan dapat direkapitulasi secara *real time*. Dengan pembuatan *e-archive* ini diharapkan *owner* dan para karyawan memiliki *knowledge* yang baru pada Jovem Studio. Tabel I.1 adalah contoh *tacit knowledge* yang dimiliki Jovem Studio saat ini dalam hal penyimpanan laporan.

Tabel I. 1 Contoh *Tacit Knowledge*

Sumber: *Owner* Jovem Studio

Informasi	<i>Tacit Knowledge</i>
Laporan Pemasukan	Cara mendokumentasikan laporan pemasukan perminggunya hanya diketahui oleh <i>owner</i> dan karyawan bagian admin Jovem Studio
Laporan Pengeluaran	Cara mendokumentasikan laporan pengeluaran perminggunya hanya diketahui oleh <i>owner</i> dan karyawan bagian admin Jovem Studio.
Stok barang	Cara mendokumentasikan laporan stok barang perminggunya hanya diketahui oleh <i>owner</i> dan karyawan bagian admin Jovem Studio

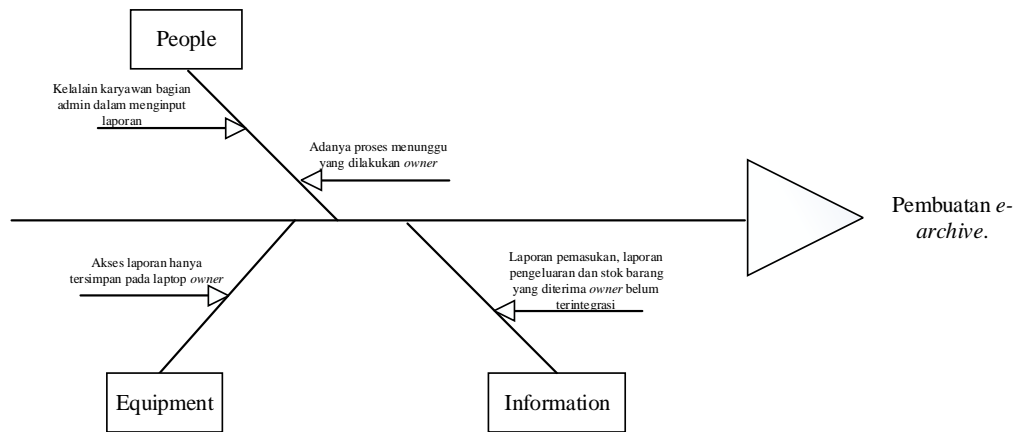
Secara garis besar, *e-archive* ini dapat melakukan *input data*, *delete data*, *edit data*, dapat menampilkan dan mencari data serta mampu menyimpan data-data yang suatu saat dibutuhkan kembali. Oleh sebab itu dengan adanya *e-archive* ini dapat memfasilitasi dalam mengatasi masalah pendokumentasian serta

meningkatkan kualitas kerja karyawan di Jovem Studio. Selain itu tujuan dari *e-archive* ini adalah agar *knowledge* yang dimiliki setiap karyawan tidak hilang begitu saja dan juga dapat dibagikan dengan karyawan lain, serta terciptanya sarana dalam mendiskusikan dan mendistribusikan permasalahan maupun *knowledge* yang masih tersimpan dalam setiap karyawan agar tidak terjadinya pengulangan kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan.

Konsep lain dikemukakan oleh Von Krogh, Ichijo Nonaka dan Chue Wei Choo dalam (Nawawi, 2012) menyampaikan bahwa suatu ringkasan gagasan yang mendasari pengertian pengetahuan (*knowledge*) adalah pengetahuan (*knowledge*) merupakan kepercayaan yang dapat dipertanggungjawabkan (*justified true believe*), sehingga dapat diketahui bahwa pengetahuan merupakan kepercayaan dipertanggung jawabkan, pengetahuan merupakan suatu *explisit* sekaligus *tacit*, beberapa pengetahuan dapat dituliskan, dikerjakan dan namun ada pula pengetahuan yang terkait erat dengan pengalaman fisik, menciptakan inovasi yang meliputi berbagi pengetahuan, menciptakan konsep baru. Dari konsep yang dikemukakan tersebut pengetahuan dibagi menjadi 2 yaitu *tacit knowledge* yang merupakan pengetahuan yang ada di dalam otak atau pikiran seseorang dan *eksplisit knowledge* yang merupakan pengetahuan yang dikumpulkan serta diterjemahkan ke dalam bentuk dokumentasi.

Dari Tabel I.1 diketahui bahwa setiap data laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stock barang memiliki *tacit knowledge*. Permasalahan yang ada pada Jovem Studio yaitu karyawan yang mengetahui informasi laporan pemasukan dan ketersediaan stok barang hanya karyawan pada bagian admin dan informasi laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan stok barang hanya *owner* yang mana jika salah satu tidak hadir, karyawan lain akan kesulitan mencari informasi tersebut.

Gambar I.3 merupakan *fishbone* permasalahan yang ada pada Jovem Studio.



Gambar I. 3 *Fishbone* permasalahan pada Jovem Studio

Dapat dilihat dari gambar *fishbone* Diatas terdapat elemen dalam sistem yang terintegrasi. *People*, *equipment* dan *information*. Pada elemen *people* dituliskan bahwa kelalaian karyawan bagian admin dalam menginput laporan. Dengan adanya media penyimpanan yang terintegrasi, nantinya jika ada laporan yang harus diubah akan dengan mudah *owner* mengubah laporan tanpa karyawan bagian admin mengirim kembali laporan tersebut. Pada elemen *equipment* dituliskan bahwa akses laporan hanya tersimpan pada laptop *owner*. Dengan adanya media penyimpanan terintegrasi, nantinya untuk mengakses laporan tidak harus menggunakan laptop *owner*. Pada elemen *information* laporan pemasukan yang diterima *owner* belum terintegrasi. Dengan adanya media penyimpanan terintegrasi, *information* laporan pemasukan yang diterima *owner* akan terintegrasi.

Untuk menanggapi masalah yang ada dibutuhkan media penyimpanan elektronik atau *e-archive* untuk memudahkan penyimpanan laporan. *E-archive* dibutuhkan untuk memudahkan penyimpanan laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan stok barang yang masih dilakukan secara manual menggunakan *spreadsheet* dan belum terintegrasi diubah menjadi terintegrasi. Dalam perubahan bentuk *knowledge* dibutuhkan *knowledge conversion*. *Knowledge conversion* merupakan proses konversi data menjadi informasi dan informasi menjadi *knowledge* agar sebuah pengetahuan yang ada pada seseorang di dalam sebuah perusahaan

tersebut diakuisisi dan disimpan, sehingga nantinya orang lain dapat melihat pengetahuan tersebut (Poernomo, 2017).

Arsip elektronik atau *e-archive* menurut NARA (*National Archives an Record Administration*) adalah arsip yang disimpan dan diolah dalam suatu format, dimana hanya *computer* yang dapat memprosesnya. Arsip elektronik disebut juga dengan *machine readable records* (arsip yang hanya bisa dibaca melalui mesin). Adanya *e-archive* ini diharapkan dapat memudahkan karyawan lain dalam mendapatkan informasi mengenai laporan penjualan, laporan pembelian dan ketersediaan stok barang serta *e-archive* ini merupakan media yang digunakan untuk mengubah *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge*. *E-archive* merubah *tacit knowledge* yang dimiliki karyawan bagian admin dalam menggunakan *spreadsheet*. *E-archive* memiliki *user manual* aplikasi yang akan mengubah kebiasaan karyawan bagian admin dalam menyimpan laporan, begitu juga dengan *owner* dalam menerima laporan.

Perancangan ini dilakukan dengan mengumpulkan data laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stok barang di Jovem Studio. Dengan adanya perancangan *e-archive* diharapkan laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stok barang tiap bulannya dapat disimpan dengan baik dan aman serta dapat diupdate secara *real time* oleh *owner* dan karyawan Jovem Studio.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan untuk penelitian tugas akhir ini akan dilakukan perancangan *e-archive* untuk mendokumentasikan pengetahuan karyawan di Jovem Studio.

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media penyimpan laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan stok barang yang terintegrasi berupa *e-archive* pada Jovem Studio.

I.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat *e-archive* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan waktu respons dan pelayanan.
2. *Eco-friendly*, mengurangi penggunaan kertas.
3. Lebih efektif dan efisien.

Manfaat dengan adanya *e-archive* bagi Jovem Studio adalah sebagai berikut :

1. Dokumentasi laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stok barang pada Jovem Studio tidak hilang.
2. Memudahkan karyawan lain dalam mencari informasi laporan pemasukan, laporan pengeluaran, dan ketersediaan stok barang pada Jovem Studio.
3. Data laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stok barang dapat diakses secara *real time* pada sistem *e-archive*.

I.5 Batasan Tugas Akhir

1. Penelitian ini memiliki lingkup bahasan tentang proses dokumentasi pengetahuan berupa laporan penjualan, laporan pembelian dan ketersediaan stok barang pada Jovem Studio.

I.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang terdapat pada Jovem Studio, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, serta sistematika penulisan

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan metode SECI dan teori yang digunakan, *knowledge*, jenis *knowledge*, *knowledge conversion*, SECI, *e-archive*, dan manfaat *e-archive*.

Bab III Metodologi Penyelesaian Masalah

Bab ini menjelaskan gambaran mengenai metode SECI yang akan digunakan di dalam Tugas Akhir. Diawali dengan sistematika penyelesaian masalah lalu dilanjutkan dengan tahap pendahuluan, tahap pengumpulan data, identifikasi sistem integral, tahap pengolahan data, tahap analisis dan usulan dan tahap kesimpulan dan saran. Pada tahap pengolahan data, data diolah menggunakan metode SECI.

Bab IV Perancangan Sistem Terintegrasi

Bab ini menjelaskan kegiatan pengumpulan data yang digunakan didalam pembuatan Tugas Akhir dan melakukan pengolahan data. Pengumpulan dan pengolahan data dibantu dengan metode SECI serta penjelasan sistem terintegrasi.

Bab V Analisis Hasil dan Evaluasi

Bab ini menjelaskan menjelaskan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian tugas akhir ini dilakukan analisis struktur menu pads *e-archive* dan fungsi dari atribut *dashboard owner* dan *dashboard* karyawan.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil usulan rancangan *e-archive* di Jovem Studio.