

PERANCANGAN *E-ARCHIVE* PADA BISNIS *FASHION INDUSTRY* JOVEM STUDIO DENGAN MENGGUNAKAN METODE SECI

Rizky Hamdani¹ Agustina Asih Rumasih² Nurdhinintya Athari S³

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

rizkyhamdani@student.telkomuniversity.ac.id¹ agustinaar@telkomuniversity.ac.id²

nurdinintya@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Manajemen pengetahuan adalah suatu pengorganisasian pengetahuan yang dimiliki oleh individu dalam sebuah organisasi. Dengan manajemen pengetahuan, suatu pengetahuan yang dimiliki individu akan dapat menjadi pengetahuan organisasi sehingga bermanfaat bagi organisasi terutama dalam meningkatkan daya saing bisnis organisasi. Jovem Studio merupakan bisnis di bidang *fashion industry* yang menghasilkan sepatu kulit. Dalam penyimpanan laporan, Jovem Studio masih dilakukan secara manual menggunakan *spreadsheet* dan hanya dapat diakses menggunakan laptop pribadi *owner* hal ini menyebabkan jika ada karyawan ingin mencari laporan akan kesulitan mendapatkannya. Untuk mengelola dan menyimpan laporan terintegrasi diperlukan penyusunan dan penerapan sistem *e-archive* yang tepat. Untuk mengatasi masalah ini, dirancang sistem *e-archive* yang dibuat dalam bentuk sistem pemrograman berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework MySQL. Sistem *e-archive* memiliki fasilitas pencarian laporan, penyimpanan laporan dan informasi stok barang serta fitur download dari setiap laporan yang ada.

Kata Kunci : *e-archive, knowledge, SECI*

Abstract

Knowledge management is an organization of the knowledge possessed by the individual in an organization. With knowledge management, a knowledge of the individual will be the knowledge of the organization so that it is beneficial for the organization primarily in improving the competitiveness of the business organization. Jovem Studio is business in the field of fashion industry that produces leather shoes. In the storage report, Jovem Studio still done manually using spreadsheets and can only be accessed using a personal laptop owner of this cause if any employee want to find the report will be difficulty to get it. To manage and save the report integrates the necessary preparation and application of a system of e-archive right. To overcome this problem, designed a system of e-archive is created in the form of system programming web-based using the programming language PHP with Framework MySQL. System e-the archive has a search facility reports, daily reports and information stock items as well as the download feature of any report is there.

Keywords: *e-archive, knowledge, SECI*

1. Pendahuluan

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. Salah satu perusahaan yang akan menerapkan penggunaan *knowledge management* adalah Jovem Studio. Jovem Studio merupakan bisnis yang bergerak dibidang *fashion Industry* khususnya adalah penghasil sepatu dengan bahan dasar kulit sapi dan kambing. Pada Jovem Studio proses rekapitulasi laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan stok barang yang sedang berjalan 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. Oleh sebab itu, 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*. 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. Arsip elektronik atau *e-archive* menurut NARA (*National Archives and 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). 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 di *update* secara *real time* oleh *owner* dan karyawan Jovem Studio.

2. Studi Terkait

2.1 Knowledge

Knowledge adalah kebiasaan, keahlian, kepakaran, keterampilan, pemahaman, atau pengertian yang diperoleh dari pengalaman atau melalui proses belajar. Definisi *knowledge* sering disamakan dengan definisi data dan informasi padahal data, informasi dan *knowledge* memiliki definisi yang berbeda, namun sulit dipisahkan dari ketiganya. *Knowledge* adalah informasi yang sudah diberikan *understanding patterns*. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu dan pengetahuan didapat melalui proses edukasi maupun pengalaman yang dialami atas suatu subjek.

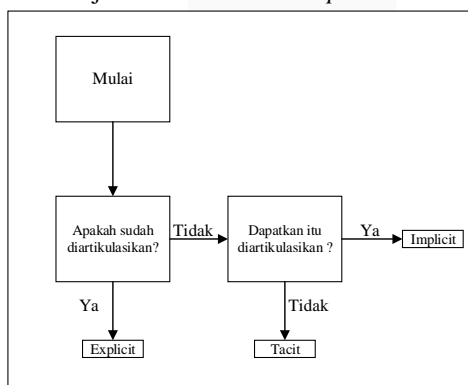
2.2 Knowledge Management

Knowledge management sebagian besar berkaitan dengan menangkap, mengkodifikasi dan berbagi pengetahuan yang dimiliki oleh orang-orang dalam berorganisasi. Kehadiran *knowledge management* dalam sebuah organisasi membawa dampak yang signifikan dalam mensukseskan sebuah organisasi dalam menjalankan fungsinya. Faktanya, dipraktikannya *knowledge management* ini dapat mendorong sebuah organisasi menjadi lebih produktif, lebih efektif dan lebih sukses, dapat juga dikatakan bahwa *knowledge management* ialah suatu rangkaian kegiatan yang digunakan oleh organisasi atau perusahaan untuk mengidentifikasi, menciptakan, menjelaskan dan mendistribusikan pengetahuan untuk digunakan kembali, diketahui, dan dipelajari di dalam organisasi. *Knowledge management* mengubah pengalaman dan informasi

menjadi hasil. Dengan demikian, *knowledge management* merupakan sistem untuk menciptakan, mendokumentasikan, menggolongkan dan akhirnya menyebarkan pengetahuan, agar mudah digunakan sesuai dengan tingkat otoritas dan kompetensinya.

2.3 Jenis-Jenis Knowledge

Knowledge dibagai menjadi tiga bentuk yaitu *tacit knowledge*, *explicit knowledge* dan *implicit knowledge*. *Tacit knowledge* adalah pengetahuan yang dikumpulkan dari pengalaman pribadi. *Eksplisit knowledge* adalah bentuk pengetahuan yang paling mudah diteruskan dan dapat diakses. *Implicit knowledge* adalah aplikasi praktis dari *eksplisit knowledge*, misal meminta anggota tim bagaimana melakukan tugas. *Implicit knowledge* hampir sama dengan *tacit knowledge* tapi yang membuat berbeda adalah *implicit knowledge* sebagai pengetahuan yang dapat diamati dalam kinerja pendekatan / baik profesionalnya, metode, atau tindakan. Namun, belum diartikulasikan dan disajikan dalam bentuk *explicit*.



Gambar 1 Perbedaan Tacit, Eksplisit dan Implicit

Sumber : Nickols, 2000

Gambar II.1 menjelaskan perbedaan dari *tacit knowledge*, *explicit knowledge*, dan *implicit knowledge*.

2.4 SECI

1. Socialization

Yaitu transfer pengetahuan antar sesama anggota organisasi dalam lingkungannya secara *tacit* atau secara tanpa disadari keberadaanya sehingga hal ini sering terjadi dalam keseharian aktivitas dalam perusahaan dan sifat keterbukaan dari masing-masing

anggota dan rasa ingin tahun yang tinggi dan selalu ingin mendapatkan informasi terbaru serta saling tukar informasi menjadikan dimensi ini lebih cepat berkembang, dan perhatian dimulai dari informasi group terkecil.

2. Externalization

Yaitu transfer pengetahuan dari individu kepada saluran media yang biasa disebut *eksplisit*, dalam era digital saat ini mendukung dimensi ini terjadi dan tumbuh pesat yang difasilitasi oleh berbagai program *software* pada gadget dan media komputer lainnya, bahkan dalam kondisi perubahan lingkungan dan perubahan informasi yang begitu cepat membuat adanya kemudahan dan ketertinggalan informasi jika tidak memiliki fasilitas *up to date* dalam mengikuti perkembangan teknologi dan informasi di era *bigdata* revolusi industri 4.0.

3. Combination

Yaitu transfer pengetahuan gabungan pengetahuan *eksplisit* ke dalam satu media yang jauh lebih sistematis melalui proses penambahan pengetahuan baru. Hal ini sudah banyak dibutuhkan dan dipraktikkan yang difasilitasi oleh media oleh banyak lembaga dan perusahaan dalam kebutuhan *google-meeting*, *webinar*, *e-learning*, *google-class-room*, *zoom-meeting*, dan program *software* lainnya yang memudahkan gerak aktivitas perusahaan.

4. Internalization

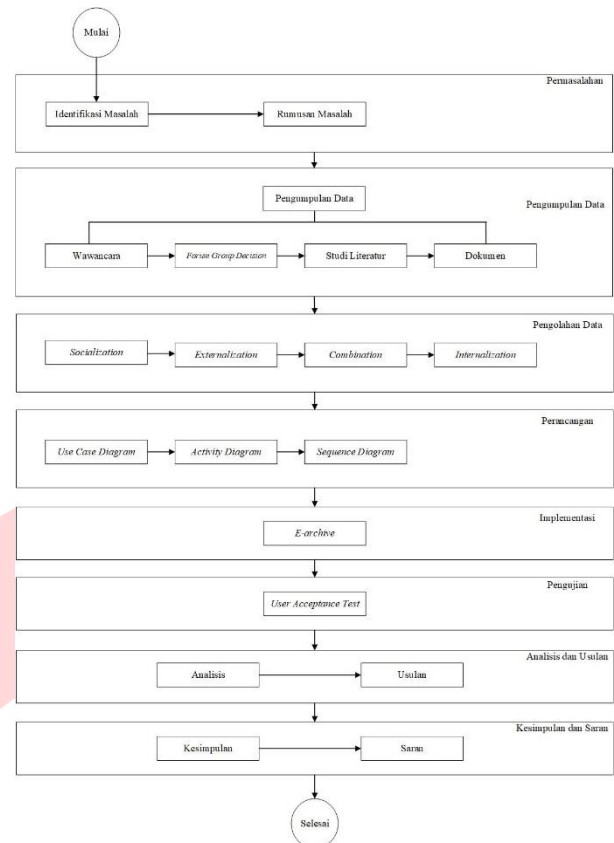
Yaitu transfer pengetahuan dari *eksplisit* menjadi *tacit* artinya dari informasi luar menjadi informasi individu yang kemudian dirubah menjadi pengetahuan baru dengan cara yang disebut *learning by doing*, hal ini dapat dilakukan dengan dukungan motivasi yang kuat dan kemampuan daya serap dan daya nalar yang tinggi bagi anggota organisasi serta memiliki rasa ingin tahu dan ingin maju yang kuat sehingga jarang ada anggota organisasi yang seperti ini dan

sulit untuk menumbuhkan dimensi ini, karena didalamnya termasuk menumbuhkan pengetahuan baru bagi karyawan. Grafik pertumbuhan dimensi *internalization* ini biasanya lambat dan cenderung anggota organisasi mengorbankan biaya dari kantong pribadi.

2.5 E-archive

Arsip elektronik atau *electronic archive (e-archive)* adalah sistem atau tata cara pengumpulan informasi berupa dokumen yang direkam dan disimpan menggunakan teknologi komputer berbentuk dokumen elektronik (*Document Management System / e-documents*) dengan tujuan agar dokumen mudah dilihat, dikelola, ditemukan dan dipergunakan kembali. Pengertian arsip elektronik atau *e-archive* menurut NARA (*National Archives and Records Administration*) adalah arsip yang disimpan dan diolah dalam suatu format, dimana hanya komputer yang dapat memprosesnya. Arsip elektronik dinamakan juga dengan *amchine readable records* (arsip yang hanya bisa dibaca melalui mesin). Menurut Australian Archives dalam buku *Managing Electronic Records* arsip elektronik adalah arsip yang dicipta dan dipelihara sebagai bukti dari transaksi, aktifitas, dan fungsi lembaga atau individu yang ditransfer dan diolah di dalam dan diantara sistem komputer. Sedangkan definisi arsip elektronik atau *e-archive* menurut *Standards of Electronic Record Filing and Management China* yaitu sebagai dokumen yang diciptakan oleh perangkat digital, dalam lingkup digital dan format digital, dan dapat didistribusikan melalui jaringan komunikasi.

3. Metode Penelitian



Gambar 2 Metode Penelitian

Tahapan metode penelitian sebagai berikut:

1. Permasalahan
Pada tahap ini dilakukan analisis kondisi eksisting pada media penyimpanan laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan stok barang di Jovem Studio.
2. Pengumpulan Data
pengumpulan data menggunakan metode wawancara yang dilakukan terhadap *owner* dan karyawan bagian admin di Jovem Studio, selanjutnya ada *Focus Group Decision (FGD)* yang dilakukan terhadap *owner* dan karyawan bagian admin di Jovem Studio, pengumpulan dokumen dan studi literatur yang berkaitan dengan rumusan masalah.
3. Pengolahan Data
Hasil wawancara dan *Focus Group Decision (FGD)* pada tahap sebelumnya menjadi input pada tahap ini, kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan metode SECI yang meliputi *socialization*, *externalization*, *combination* dan *internalization*.
4. Perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan perancangan sistem yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*

5. Implementasi

Pada tahap ini, penulis melakukan percobaan *e-archive* pada objek perusahaan khususnya kepada *owner* dan karyawan bagian admin Jovem Studio yang akan menggunakan *e-archive*. Hasil dari percobaan *e-archive* ini dijadikan sebagai data yang mendukung pada tahap selanjutnya.

6. Pengujian

Pada tahap pengujian, proses tahap pengujian dilakukan terhadap sistem menggunakan metode *user acceptance test* sebagai uji validitas. Menggunakan metode *black box testing* sebagai uji fungsionalitas pada sistem *e-archive*.

7. Analisis dan Usulan

Pada tahap ini, dilakukan kegiatan analisis masalah yang dihadapi pada tahap sebelumnya, proses analisis dilakukan mengenai hasil perancangan *e-archive*. Hasil dari analisis tersebut akan dijadikan bahan untuk peningkatan kualitas konten *e-archive*, analisis mengenai kelebihan dan kekurangan sistem

8. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini didapatkan kesimpulan dari analisis yang dilakukan sebelumnya, serta pada tahap ini juga diperoleh saran untuk menambah opsi agar kegiatan dokumentasi data laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stock barang di Jovem Studio dapat berjalan lebih baik lagi dan lebih optimal.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada sehingga mendapatkan suatu hasil dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan *Focus Group Decision* (FGD) dapat diidentifikasi permasalahan penyimpanan laporan yang terdapat pada Jovem Studio. Antara lain :

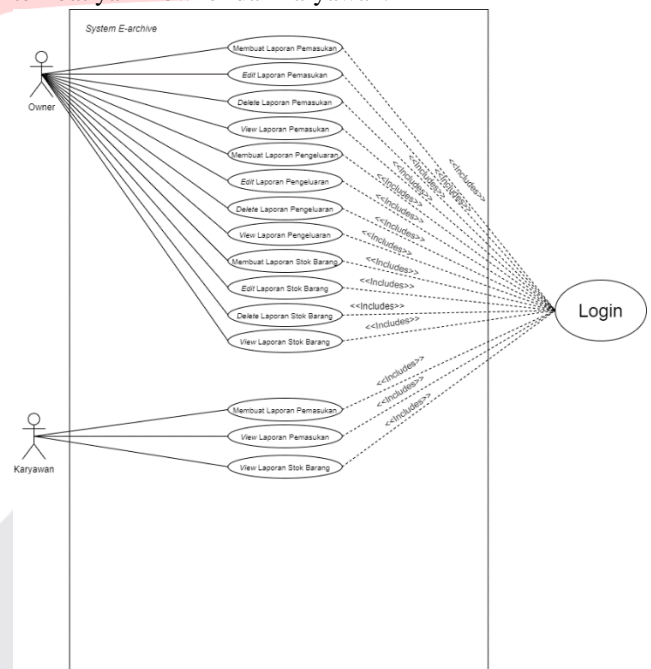
1. Penyimpanan laporan masih dilakukan secara manual menggunakan *spreadsheet* menyebabkan sulitnya mencari data-data yang diperlukan karena banyaknya laporan yang tidak terstruktur.

2. Rekapitulasi laporan hanya dapat diakses pada laptop pribadi *owner* menyebabkan karyawan kesulitan jika ingin mencari laporan yang lampau.

Penyimpanan laporan hanya dilakukan oleh karyawan bagian admin, hal ini menyebabkan jika karyawan bagian admin tidak masuk karyawan yang menggantikan akan kesulitan untuk melakukan penyimpanan laporan.

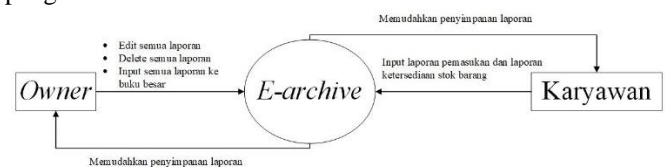
4.2 Desain Sistem

Untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam penyimpanan laporan, maka diusulkan pembuatan sistem *e-archive* yang dapat diakses melalui website. Gambar 3 berikut memperlihatkan use case diagram dari sistem yang akan dikembangkan. Dalam use case diagram tersebut ada 2 jenis actor yang terlibat yakni *owner* dan karyawan.



Gambar 3 Use Case Diagram

Gambar 4 berikut memperlihatkan hak akses yang dimiliki oleh *owner* dan karyawan dalam pengaksesan *e-archive*.



Gambar 4 Hak Akses E-archive

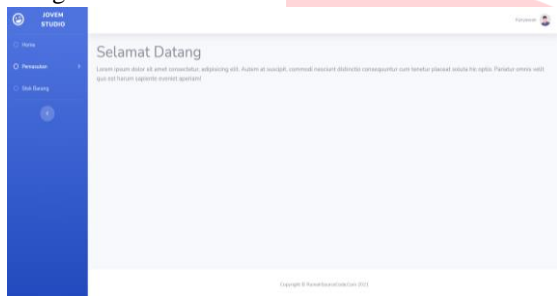
4.3 Pembuatan Sistem

Gambar 5 berikut memperlihatkan tampilan halaman login dari sistem *e-archive* yang diakses menggunakan XAMPP pada web.

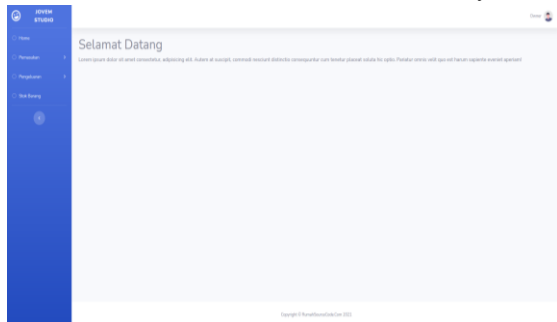


Gambar 5 Tampilan Login

Setelah user berhasil login, maka akan keluar tampilan awal seperti terlihat pada gambar dibawah ini. Terdapat perbedaan antara halaman *owner* dengan karyawan yang dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7 berikut ini.



Gambar 6 Halaman Utama Dashboard Karyawan



Gambar 7 Halaman Utama Dashboard Owner

4.4 Pengujian

Tahap pengujian dilakukan pengujian pada sistem *e-archive*. Dilakukan 2 tahapan yaitu *black box testing* dan *user acceptance test*. Gambar 8 merupakan hasil dari *black box testing*.

No.	Test Case	Hasil yang diharapkan	Status
1	Pengujian Register User	Proses Register User berhasil.	Berhasil
2	Pengujian Log In User	Proses Log In User berhasil.	Berhasil
3	Pengujian Fungsi Menu Data Laporan Pemasukan	Fungsi menu pemasukan berhasil.	Berhasil

4	Pengujian Fungsi Tambah Data Laporan Pemasukan	Fungsi tambah pemasukan berhasil.	Berhasil
5	Pengujian Fungsi Resume Data Laporan Pemasukan	Fungsi tambah download pemasukan berhasil.	Berhasil
6	Pengujian Fungsi Menu Data Laporan Pengeluaran	Fungsi menu pengeluaran berhasil.	Berhasil
7	Pengujian Fungsi Tambah Data Laporan Pengeluaran	Fungsi tambah pengeluaran berhasil.	Berhasil
8	Pengujian Fungsi Resume Data Laporan Pengeluaran	Fungsi tambah download pengeluaran berhasil.	Berhasil
9	Pengujian Fungsi Menu Data Ketersediaan Stock Barang	Fungsi menu stok barang berhasil.	Berhasil
10	Pengujian Fungsi Tambah Data Ketersediaan Stock Barang	Fungsi tambah stok barang berhasil.	Berhasil
11	Pengujian Fungsi Resume Data Ketersediaan Stock Barang	Fungsi tambah download stok barang berhasil.	Berhasil

Gambar 8 Hasil Black Box Testing

Black Box Testing dilakukan dengan narasumber *owner* Jovem Studio. Gambar 9 merupakan hasil dari *user acceptance test*.

Parameter	Jawaban			
	Ya	Presentase	Tidak	Presentase
Reliability	4/4	100%	0/4	0%
Responsiveness	3/3	100%	0/3	0%
Design	2/3	67%	1/3	33%

Total	9/10	90%	1/10	10%
-------	------	-----	------	-----

Gambar 9 Hasil *User Acceptance Test*

5. Kesimpulan

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang media penyimpanan elektronik atau *e-archive* pada Jovem Studio sebagai media penyimpanan laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stok barang. Konten pada *e-archive* dihasilkan melalui tahapan *Focus Group Decision* (FGD), wawancara. Dihasilkan *e-archive* dapat digunakan *owner* dan karyawan Jovem Studio sebagai media *knowledge sharing* di dalam aktivitas penyimpanan laporan pemasukan, laporan pengeluaran dan ketersediaan stok barang

Referensi

- (t.thn.). Diambil kembali dari
<https://www.iise.org/Home/>:
<https://ui.customsearch.ai/hosted?q=industrial%20engineering&customConfig=4165927293&market=en-us&safesearch=moderate>
- Ade Irma, H. S. (2020). PENGARUH TANGIBLE DAN RESPONSIVENESS TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA GARUDA PLAZA HOTEL. *p-ISSN : 2301-7775 e-ISSN : 2579-8014 NIAGAWAN Vol 9 No 3*, 164-171.
- Aderonke O. Adesiana, D. N. (2020, March 25). The SECI Model in Knowledge Management Practices: Past, Present and Future. hal. 3.
- Agus Sugiarto, T. W. (2005). *Manajemen Kearsipan Modern*. Yogyakarta: Gava Media.
- Amalia, D. R. (2020). Perancangan E-archive Menggunakan Metode SECI.
- Atikah Sayyidatu, A. K. (2013). Knowledge Conversion Pada Proses Perencanaan Proyek di PT. LEN RAILWAY SYSTEM Untuk Standarisasi Proses Dengan Metode SECI. *J@TI Undip, Vol VIII, No 1*, 27-36.
- Bhatt, D. (2000). EFQM Excellence Model and Knowledge Management Implications.

Debowski, S. (2006). *Knowledge Management*. Milton, QLD : John Wiley & Sons Australia Ltd.

Desi Putri Wijayanti, D. S. (2017). Pengaruh Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan . *DeReMa Jurnal Manajemen Vol. 12 No. 1*, 69-85 .

Donni Juni Priansa, A. G. (2013). *Manajemen Perkantoran*. Bandung: Alfabeta.

Elisabet Yunaeti Angraeni, R. I. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.

Fajar Nyfantoro, T. A. (2019). Perkembangan Pengelolaan Arsip Elektornik di Indonesia: Tinjauan Pustaka Sistematis. *DIPLOMATIKA: JURNAL KEARSIPAN TERAPAN VOL 3, NO 1*, 1-15.

Gurteen, D. (2012). Knowledge Management and Creativity. *Journal of Knowledge Management Volume 2, Number 1*, 1-10.

Heri Siswanto, E. H. (2019). POLA KNOWLEDGE MANAGEMENT PADA UMKM EKONOMI KREATIF. *ISSN-P : 2580-4138 ISSN-E 2579-812X Volume 3*, 369-378.

Iswara, D. P. (2019). Perancangan E-learning Untuk Kegiatan Perbaikan Motor di Bengkel XYZ.

Jawad Abbas, M. S. (2019). Impact of Knowledge Management Practices on Green Innovation and Corporate Sustainable Development : A Structural Analysis. *Journal of Cleaner Production*, 1.

Kusumadmo, E. (2013). *Manajemen Strategic Pengetahuan*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka.

Maulana, A. (2021, June 20). Diambil kembali dari www.researchgate.net:
https://www.researchgate.net/publication/352372563_Knowledge_Management

Nawawi, I. (2012). *Manajemen Pengetahuan*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Nickols, F. (2010, May 29). The Knowledge in Knowledge Management. hal. 3.

- Poernomo, D. W. (2017). The Role of Knowledge Absorption in The Mediation in The Mediation of the Effect of Social Network on the Competitive Advantages of Batik Micro Company. *Business Research* , 89-90.
- Ribka Aprilia M, A. Y. (2020). Efektivitas Pengelolaan Arsip Elektronik di Indonesia. *Jurnal Syntax Transformation Vol. 1 No. 3*, 47-55.
- Rifda Ilahy Rosihan, H. A. (2019). Analisis Sistem Reliability dengan Pendekatan Reliability Block Diagram. *ISSN 2089-6131 VOLUME 9 No. 1*, 57-67.
- Rini Agustina, D. S. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT). *ISSN 2087-0256 , E-ISSN: 2580-6939 Volume 08 Nomor 02*, 67-73.
- Safrizal. (2020). KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS MIND MAP UNTUK PROSES KNOWLEDGE SHARING DI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA JAKARTA. 1-10.
- Simarmata, J. (2020). Pengantar Sistem Manajemen Informasi. Dalam J. Simarmata, *Pengantar Sistem Manajemen Informasi* (hal. 17). Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Pranogyo, A. B. (2017). PENERAPAN KNOWLEDGE MANAGEMENT UNTUK PENCAPAIAN VISI DAN MISI PADA PT PERTAMINA. *Jurnal Akuntansi dan Manajemen, Vol 13 No. 01*, 1-20.