Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

*Knowledg*e memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terlebih dalam era globalisasi yang berkembang dengan sangat cepat, seseorang dituntut untuk memiliki *Knowledge* agar dapat bersaing dengan keadaan teknologi yang semakin maju ((Dalkir, 2011). *Knowledge* juga merupakan suatu kumpulan data dan informasi yang diolah dan diproses kembali sehingga memberikan pengertian serta pengalaman agar dapat meningkatkan ilmu dan kemampuan User dalam menyelesaikan suatu masalah (Rainer. K. R., 2013). Saat ini pengkajian terhadap *knowledge management* sudah dilakukan utamanya untuk implementasi terhadap organisasi-organisasi atau divisi-divisi pada suatu universitas. Dalam sebuah organisasi di universitas terbagi menjadi beberapa bagian seperti di bidang akademik, kemahasiswaan dan sebagainya, yang membutuhkan suatu *knowledge*. Menurut (Widayanti, 2012). Knowldege management menjadi bidang yang penting dalam proses pembelajaran sebuah organisasi. Pengetahuan yang dimiliki oleh organisasi harus mampu memberikan kemajuan bagi organisasi itu sendiri. Agar organisasi dapat bertahan hidup, maka diwajibkan agar setiap orang yang ada di dalam organisasi sharing pengetahuan. Untuk itu dibutuhkan manajemen yang kuat agar pengetahuan tersebut mengakar di setiap individu dalam organisasi dan tidak hilang begitu saja dengan didukung infrastruktur untuk penyebaran informasi di lingkungan organisasi (Rainer. K. R., 2013).

Knowledge Management System..., Jamaludin, FTI UMN, 2018

Pada bidang akademik juga membutuhkan *Knowledge Management System* (KMS) untuk memberikan informasi yang sebelumnya diketahui. KMS yang akan dibuat dengan menggunakan platform *Content Management System* (CMS) MediaWiki dimana sebagian databasenya sudah dibuat oleh CMS tersebut.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan di kalangan mahasiswa Fakultas Teknik Informatika (FTI) dengan jumlah responden sebanyak 68 dapat di simpulkan bahwa masih ada responden di Universitas Multimedia Nusantara membutuhkan suatu *Knowledge Management System* yang dapat membantu mahasiswa untuk mencari informasi-informasi terkait akademik yang ada di UMN.

Gambar 1.1 Hasil Survey Awal

Oleh karena itu dengan berkembangnya kemajuan teknologi ini, maka penulis membuat suatu *website* yang berbasis media Wiki yang berkaitan dengan *knowledge management system* di divisi akademik yang ada di Universitas Multimedia Nusantara, website ini dapat merangkumkan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas-aktivitas yang ada di Universitas Multimedia Nusantara sendiri.

Dengan adanya website ini pihak eksternal maupun internal akan terbantu dalam melakukan pencarian aktivitas-aktivitas, panduan-panduan dan peraturan-peraturan yang akan tampil di dalam website tersebut. Dengan adanya *knowledge* Management yang berbasis mediawiki ini, data-data dapat ditampilkan secara terorganisir melalui website, sehingga divisi akademik akan mudah dalam mencari definisi aktivitas yang ada di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam melakukan penyusunan penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana memberikan informasi terkait Universitas Multimedia Nusantara yang terintegrasi di dalam divisi akademik melalui *website*?
2. Bagaimana mengatur pembaharuan informasi organisasi di MediaWiki dibidang akademik?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan diruang lingkup akademik yang ada di Universitas Multimedia Nusantara
2. Penelitian ini sengaja dibatasi di divisi BAAK dan juga fakultas FTI yang meliputi kurikulum, kalender akademik, magang, skripsi, yudisium dan informasi tambahan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan penelitian

1. Menyajikan informasi terkait akademik UMN dengan menggunakan KMS yang dibantu dengan *portal* berbasis *website*
2. Menyediakan informasi yang terstruktur yang mudah untuk digunakan dan memberikan tampilan sehingga bisa memenuhi kebutuhan KMS yang handal.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Dapat memudahan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam mencari berbagai informasi-informasi yang berkaitan dengan akademik.
2. Memperbaharui informasi yang ada didalam *Knowledge Management System*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi *Knowledge Management System* di Bidang Akademik Universitas Multimedia Nusantara terdiri dari 5 bab, untuk memahami lebih jelas mengenai skripsi ini. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing bab.

Bab 1 Pendahuluan, pada bab ini Pendahuluan ini akan terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan dan Manfaat dari penelitian, serta Sistematika Penulisan laporan skripsi.

Bab 2 Landasan Teori, pada bab Landasan Teori akan membahas mengenai *Knowledge Management System*, tipe-tipe *knowledge*, metodologi. Selain itu juga

lampiran mengenai penelitian dahulu yang berhubungan langsung dengan *Knowledge Management System.*

Bab 3 Metodologi Penelitian, pada bab Metodologi penelitian akan menjelaskan mengenai teori, metode dalam pencarian dara pada penelitian ini.

Bab 4 Pembahasan, pada bab Pembahasan ini akan dibahas mengenai hasil-hasil penelitian ini yang berawal dari pengumpulan data dan juga memasukkan konten ke dalam sistem *Knowledge Management System* ini lebih lanjut serta sampai Knowledge ini selesai dan dapat digunakan.

Bab 5 Penutup, pada bab ini akan membahas dimulai dari memberikan kesimpulan dari hasil penelitian ini dan juga akan ada saran untuk pengembangan *Knowledge Management System* ini lebih lanjut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA