



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.

***KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* BIDANG
KEMAHASISWAAN
(STUDI KASUS: UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA)**

SKRIPSI



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Rico Saniar
14110310029

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan / penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah skripsi yang telah saya tempuh dan status kesarjanaan strata satu yang sudah diterima akan dicabut.

Tangerang, 13 Juli 2018



Rico Saniar

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

“KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM BIDANG KEMAHASISWAAN

(STUDI KASUS: UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA)”

oleh

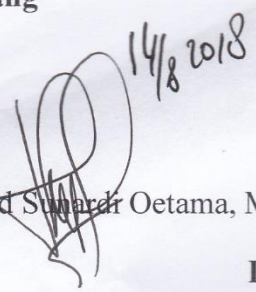
Rico Saniar

telah diujikan pada hari Senin, 30 Juli 2018,

pukul 14.00 s.d. 16.00 dan dinyatakan lulus

dengan susunan penguji sebagai berikut.

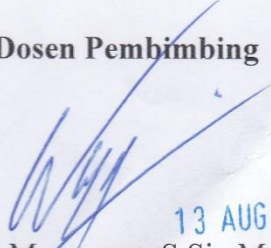
Ketua Sidang


Ir. Raymond Sunardi Oetama, M.C.I.S.

Penguji



Wella, S.Kom, M.MSI

Dosen Pembimbing


13 AUG 2018
Wira Mungguna, S.Si., M.Sc.

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Sistem Informasi – UMN


15/8'18
Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.

***KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM DI BIDANG
KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA***

ABSTRAK

Oleh: Rico Saniar

Berdasarkan survei yang dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa UMN mengalami kesulitan untuk menemukan informasi terkait kemahasiswaan yang ada di UMN.

Tujuan dari dibangunnya *Knowledge Management System* ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sebuah instansi untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh orang-orang yang ada di dalamnya, terutama untuk seluruh instansi dan mahasiswa yang ada di UMN, serta mengelola informasi agar tidak ada yang tertinggal.

Penelitian ini dilakukan dengan metode *Human-Centered Distributed Information Design* untuk mendesain dan membangun sebuah *platform Knowledge Management System* yang bisa membantu mahasiswa UMN dalam hal mencari informasi untuk masalah perkuliahan yang mereka hadapi.

Hasil penelitian ini berbentuk *platform* KMS yang bisa digunakan oleh mahasiswa, staff, dan dosen yang ada di UMN apabila mereka ingin mencari informasi ataupun berkontribusi dalam mengisi informasi seputar akademik dan kemahasiswaan UMN.

Kata kunci: *Human Centered Distributed Information Design*, Informasi, *Knowledge Management System*, UMN

UMMN

*KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM IN STUDENT AFFAIRS AT
MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY*

ABSTRACT

By: Rico Saniar

Based on the result of the surveys that had been done, it was revealed that most of Multimedia Nusantara University students were having a hard time finding the right information for student affairs matters.

This Knowledge Management System (KMS) was built with one purpose, was to give an organization several capabilities to share information for the people that were involved, including students, and lecturers as well.

This research was done with *Human-Centered Distributed Information Design* method which was designed to put humans at the center of KMS, making it reliable for its *users*.

The result of this research would be in a form of platform that could provide information for the students as well as lecturers in student affairs.

Keywords: Information, Knowledge Management System, Multimedia Nusantara University

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya penulis hanturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih serta karunia yang telah diberikan-NYA. Atas berkat-NYA lah, penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini, sebagai salah satu syarat kelulusan yang harus ditempuh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam mengerjakan laporan skripsi ini banyak pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara
2. Ibu Ririn Ikana Desanti, S. Kom, M. Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Wira Mungguna, S.Si., M.Sc., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan berbagai masukan serta arahan dalam mengerjakan laporan skripsi ini.
4. Keluarga penulis, yang selalu setia memberikan semangat serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi.
5. Untuk pacar, Jully Angelica, yang sedia membantu pengeditan skripsi ini dari awal hingga akhir, serta selalu memberikan motivasi kepada penulis.
6. Teman-teman seperjuangan sedari awal perkuliahan yang selalu memberi dukungan pada penulis.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca yang dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca

Tangerang, 22 Januari 2018

Rico Saniar

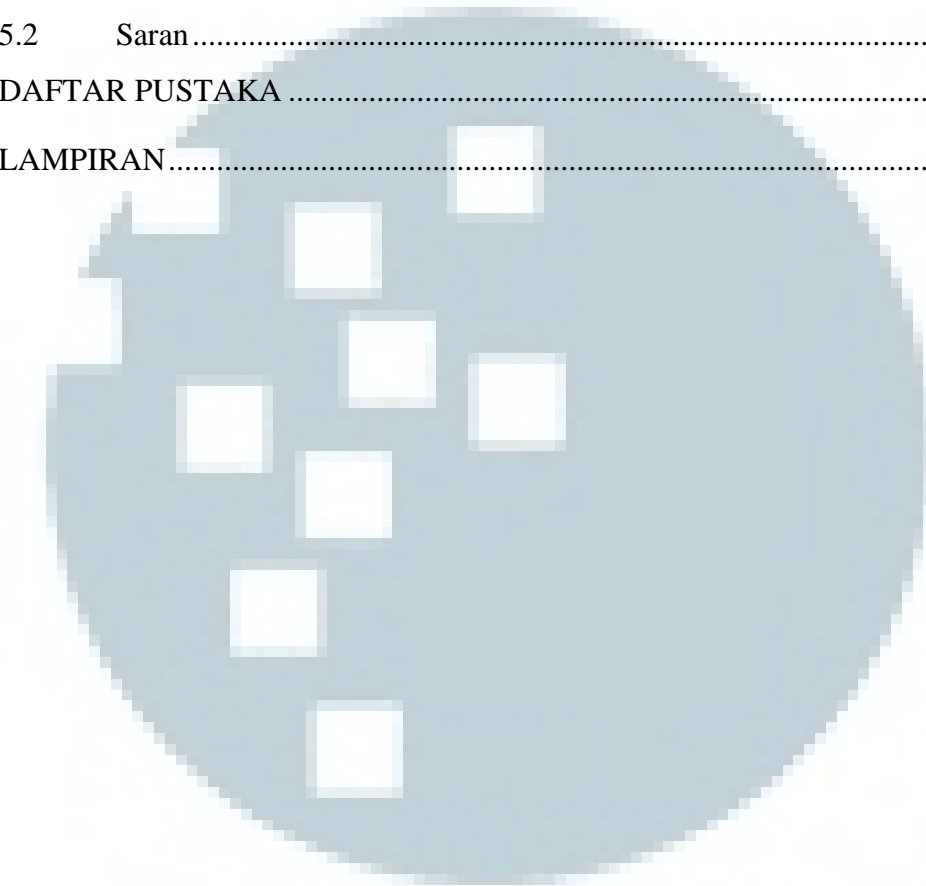
UMMN

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	8
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Hasil Keluaran.....	9
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. <i>Knowledge Management</i>	7
2.1.1. <i>Tacit Knowledge</i>	7
2.1.2. <i>Explicit knowledge</i>	7
2.1.3. <i>SECI Knowledge</i>	8
2.2. Human-Centered Distributed Information Design (HCDID).....	8
2.2.1. <i>User Analysis</i>	9
2.2.2. <i>Functional Analysis</i>	11
2.2.3. <i>Task Analysis</i>	11

2.2.4. <i>Respresentational Analysis</i>	12
2.3. Jenis Data	12
2.4 MediaWiki.....	15
2.5 Knowledge Management System.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Objek Penelitian	25
3.1.1. Sejarah Universitas Multimedia Nusantara.....	25
3.1.2. Visi dan Misi UMN.....	27
3.2. Metode Penelitian.....	28
3.2.1. <i>User Analysis</i>	28
3.2.2. <i>Functional Analysis</i>	29
3.2.3. <i>Task Analysis</i>	29
3.2.4. <i>Representational Analysis</i>	30
3.3 Teknik <i>Data Sampling</i>	30
3.4 Penelitian Terdahulu	31
3.5 Pengukuran Kesuksesan Wiki UMN.....	33
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN	30
4.1. <i>User Analysis</i>	30
4.2. <i>Functional Analysis</i>	32
4.3. <i>Task Analysis</i>	33
4.2.1. Klasifikasi Data.....	39
4.2.2. Rancangan Navigasi Menu <i>Website</i>	41
4.2.3. <i>Tata Cara Pengkinian Konten</i>	43
4.4. <i>Representational Analysis</i>	47
4.4.1. Pembagian <i>User Access</i>	47
4.3.2. Registrasi <i>User</i>	49
4.3.3. Pengukuran Kesuksesan Wiki UMN	49
4.3.4. <i>Update Rules</i>	51
4.3.5. <i>Rules Guide</i>	51
4.5. Rancangan <i>Blueprints</i>	53

4.6. Justifikasi Wiki UMN	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram HCDID	9
Gambar 2. 2 Logo MediaWiki	16
Gambar 4. 1 Design <i>mind map</i> Kemahasiswaan Versi Pertama	32
Gambar 4. 2 Design <i>mind map</i> Versi Kedua.....	34
Gambar 4. 3 Design <i>mind map</i> Versi Ketiga	38
Gambar 4. 4 <i>Handbooks</i> Panduan Akademik dan Kurikulum.....	40
Gambar 4. 5 <i>Handbooks</i> untuk penggunaan MyUMN	40
Gambar 4. 6 <i>Handbooks</i> untuk penggunaan Gapura	41
Gambar 4. 7 <i>Design Site Map</i> Versi Pertama	42
Gambar 4. 8 <i>Design Site Map</i> Versi Kedua	42
Gambar 4. 9 <i>Design Site Map</i> Versi Ketiga.....	43
Gambar 4. 10 Seven Layer Blueprints Architecture	53
Gambar 4. 11 Perencanaan Wiki.....	53

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	31
Tabel 4. 1 Tabel User Access Wiki UMN	48
Tabel 4. 2 Hasil Survey dari pengukuran kesuksesan WikiUMN	49



UMN