



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan data Divisi Marketing UMN, jumlah mahasiswa yang ada di UMN berjumlah 3593 orang, yang terbagi ke dalam 4 Fakultas, yaitu Fakultas FTI, Bisnis, Desain, dan juga Komunikasi, sehingga bisa disimpulkan bahwa jumlah mahasiswa UMN termasuk banyak ketika dibandingkan dengan data tahun 2014 dimana mahasiswa aktif UMN berjumlah 2.790 orang. Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan Program Studi Sistem Informasi UMN sebagai sampel populasi.

Pada saat mahasiswa baru mengikuti program Orientasi Mahasiswa Baru yang diadakan oleh BEM, banyak informasi-informasi mengenai prosedur-prosedur terkait kegiatan-kegiatan di UMN yang belum disampaikan kepada mahasiswa, contoh saja prosedur peminjaman ruangan apabila kita ingin meminjam ruangan untuk sebuah keperluan tertentu, atau ketentuan pengambilan KRS untuk mahasiswa seiring berjalannya semester mereka. Hal ini menjadi hambatan bagi para mahasiswa yang tentunya ingin menjadi mahasiswa yang aktif dan juga berkembang di bidang kemahasiswaan.

KM *System* merupakan sebuah sistem IT yang menyimpan dan mengambil informasi, meningkatkan kolaborasi di dalam organisasi, yang nantinya bisa meningkatkan kinerja orang-orang di dalam organisasi tersebut (Alan Frost, 2007)

Platform Knowledge Management System ini dibangun menggunakan *Content Management System* MediaWiki yang berbasis *web*, yang bisa diakses melalui

browser, yang sudah menyediakan sebagian besar desain *database*. Data yang didapatkan akan dirancang, dan disusun, serta dikonversi data ke dalam format yang bisa digunakan untuk mempermudah penampilan data. KMS ini dikerjakan bersama dengan dua orang kolega lainnya. Disini penulis akan fokus dalam bidang kemahasiswaan dan studi kasus UMN.

Dengan mempertimbangkan masukan-masukan dari mahasiswa dan juga dosen, maka dari itu penulis melakukan sebuah survey dengan melibatkan mahasiswa dan dosen sebagai *stakeholder*.

Survey dilakukan dengan menggunakan cara perhitungan berupa skala linier dan pilihan ganda. Untuk skala linier, skala 1 berarti Tidak Baik hingga skala 5 yang berarti Baik. Responden terdiri dari 45 orang, dengan sebagian besar responden yaitu 41 orang berasal dari Program Studi Sistem Informasi UMN.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil survey diatas, bisa disimpulkan bahwa kebutuhan informasi mahasiswa yang meliputi banyak aspek, terutama di bagian kemahasiswaan, terbukti bahwa UMN membutuhkan sebuah *Knowlegde Management System* yang bisa memberikan informasi terkait kemahasiswaan UMN kapanpun dan dimanapun mahasiswa UMN membutuhkannya.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyajikan informasi terkait UMN yang terintegrasi di dalam kategori kemahasiswaan UMN, yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja melalui *mobile* dan *desktop*?

2. Bagaimana cara memastikan bahwa pengkinian informasi pada *platform* sistem *Knowledge Management* dilakukan secara berkala sehingga datanya merupakan data yang terkini?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan di ruang lingkup kemahasiswaan, mengingat bahwa data mengenai kemahasiswaan berjumlah banyak dan besar, sehingga nantinya informasi yang akan dikelola juga berjumlah besar. Penelitian ini sengaja dibatasi dalam lingkup kemahasiswaan Program Studi Sistem Informasi UMN agar bisa lebih mendalam dan mendetail. Nantinya *platform* ini akan bisa diakses melalui *web browser* yang ada di *smartphone* dan juga laptop dan desktop PC, namun belum tersedia dalam bentuk aplikasi *mobile*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

1. Menyediakan informasi-informasi yang terstruktur yang mudah untuk dinavigasikan dan ditampilkan sehingga bisa memenuhi kebutuhan KMS yang handal.
2. Menyajikan informasi terkait UMN dengan menggunakan KMS yang dibantu dengan *portal* berbasis *website*
3. Memperbaharui informasi yang ada di dalam KMS sehingga datanya merupakan data yang terkini

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adanya satu konten yang lengkap dan terstruktur yang bisa memenuhi kebutuhan informasi untuk sebuah *Knowledge Management*, yang nantinya bisa digunakan oleh mahasiswa dan dosen untuk mendapatkan informasi terkait kemahasiswaan UMN.

1.5 Hasil Keluaran

Adapun hasil keluaran penelitian yang diharapkan adalah informasi lengkap mengenai kemahasiswaan untuk sebuah *platform* KMS berbasis *Web* yang siap digunakan untuk menyediakan informasi terkait masalah kemahasiswaan bagi mahasiswa UMN, yang bisa diakses dimana saja melalui *smartphone* dan kapan saja serta diperbaharui di setiap periode.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, skripsi ini terdiri dari 6 (enam) bab dengan beberapa sub bab. Agar mendapat arah dan gambaran mengenai hal yang tertulis, berikut ini sistematika penulisannya secara lengkap:

- Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, *studi review* terdahulu, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

- Bab II Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan tentang konsep *Knowledge Management System* dan database; Konsep Jenis *Knowledge* yang mungkin ada di dalam sebuah KM System.

Serta penulis menjelaskan tentang konsep SECI Model, MediaWiki, dan juga Metodologi Penelitian.

- Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini dijelaskan tentang cara penulis yang akan mengumpulkan data untuk memenuhi penelitian ini.

- Bab IV Biaya dan *Schedule*

Pada bab ini dijelaskan tentang biaya dan juga target waktu penyelesaian penelitian dari penulis.

- Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti

