

Knowledge Management Solution Mengidentifikasi Solusi KM yang Tepat Studi Kasus: Sistem Informasi Perpustakaan Digilib

Abdul Fatah Rahanar¹, Alwan Abiyu Putra², Muhammad Fatikhul Amal³, Tasya Setyowardhani⁴

Sistem Informasi, Universitas Esa Unggul

Riya Widayanti, S.Kom, MMSI

Universitas Esa Unggul

Jl. Harapan Indah Boulevard No.2, Pusaka Rakyat, Kec.

Tarumajaya, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17214

Abstrak (Indonesia)

Perpustakaan merupakan organisasi yang memiliki pengetahuan yang sangat berharga. Pengetahuan tersebut dapat berupa pengetahuan eksplisit, seperti buku, jurnal, dan dokumen, maupun pengetahuan implisit, seperti pengalaman dan keterampilan karyawan. Manajemen pengetahuan (KM) merupakan proses pengelolaan pengetahuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi organisasi. KM dapat membantu perpustakaan untuk meningkatkan layanan, mengurangi biaya, dan meningkatkan inovasi. Proses identifikasi solusi KM yang tepat merupakan proses yang penting untuk dilakukan oleh perpustakaan. Proses ini dapat membantu perpustakaan untuk memilih solusi KM yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam jurnal ini, penulis menggunakan studi kasus Sistem Informasi Perpustakaan Digilib untuk menunjukkan bagaimana proses identifikasi solusi KM dapat dilakukan. Penulis menemukan bahwa proses identifikasi solusi KM terdiri dari tiga tahap, Tahap analisis kebutuhan, Tahap evaluasi Solusi, dan Tahap pemilihan Solusi. Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyimpulkan bahwa proses identifikasi solusi KM yang tepat merupakan proses yang kompleks dan membutuhkan keterlibatan berbagai pihak. Namun, proses ini penting untuk dilakukan agar perpustakaan dapat memilih solusi KM yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhannya.

Sejarah Artikel

Submitted: 15 January 2024

Accepted: 24 January 2024

Published: 25 January 2024

Kata Kunci

manajemen pengetahuan, perpustakaan, solusi KM, analisis kebutuhan, evaluasi solusi, pemilihan solusi

Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, manajemen pengetahuan atau Knowledge Management (KM) menjadi kunci penting dalam mengoptimalkan kinerja organisasi. KM membantu organisasi dalam mengumpulkan, mengorganisir, dan mendistribusikan pengetahuan yang ada dalam organisasi. Salah satu aplikasi KM yang menarik untuk diteliti adalah pada sistem informasi perpustakaan, khususnya pada sistem Digilib.

Perpustakaan memiliki peran penting sebagai pusat pengetahuan. Dengan bantuan teknologi informasi, perpustakaan dapat menyediakan akses yang lebih luas dan cepat kepada pengguna. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengelola pengetahuan yang ada dalam perpustakaan secara efektif dan efisien. Solusi KM dapat menjadi jawabannya.

Studi kasus ini akan membahas tentang bagaimana solusi KM dapat diidentifikasi dan diterapkan pada sistem informasi perpustakaan Digilib. Tujuan dari studi

kasus ini adalah untuk menunjukkan bagaimana KM dapat membantu perpustakaan dalam meningkatkan layanan mereka kepada pengguna. Diharapkan, studi kasus ini dapat menjadi referensi bagi perpustakaan lain yang ingin mengimplementasikan KM dalam sistem mereka.

Studi kasus ini akan menjadi panduan dalam mengidentifikasi solusi KM yang tepat untuk sistem informasi perpustakaan Digilib. Dengan demikian, perpustakaan dapat lebih optimal dalam memberikan layanan kepada pengguna. Selain itu, studi kasus ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan KM, khususnya dalam konteks perpustakaan.

Tinjauan Pustaka

1. Knowledge

Knowledge atau pengetahuan adalah informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang secara Probabilitas Bayesian adalah benar atau berguna. Pengetahuan dapat diperoleh melalui berbagai cara, seperti pengalaman, pembelajaran, dan penelitian. Pengetahuan dapat berupa pengetahuan eksplisit, yaitu

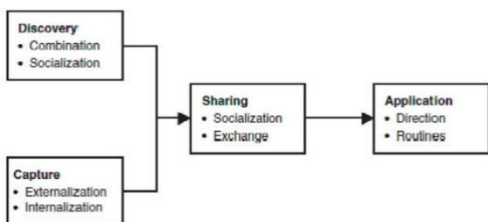
pengetahuan yang dapat diekspresikan secara formal dan dapat dibagikan dengan mudah, maupun pengetahuan implisit, yaitu pengetahuan yang sulit diekspresikan secara formal dan sulit dibagikan.

Pengetahuan memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia. Pengetahuan dapat digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan meningkatkan pemahaman. Pengetahuan juga dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas, inovasi, dan daya saing.

Berikut adalah beberapa contoh pengetahuan:

- Pengetahuan tentang cara mengendarai mobil
 - Pengetahuan tentang rumus matematika
 - Pengetahuan tentang sejarah Indonesia
 - Pengetahuan tentang cara memasak
- Pengetahuan dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai cara, seperti:
- Berdasarkan sumbernya: Pengetahuan dapat berasal dari pengalaman, pembelajaran, atau penelitian.

- Berdasarkan sifatnya: Pengetahuan dapat berupa pengetahuan eksplisit atau pengetahuan implisit.
- Berdasarkan cakupannya: Pengetahuan dapat berupa pengetahuan umum atau pengetahuan khusus.
- Berdasarkan tingkat keakuratannya: Pengetahuan dapat



berupa pengetahuan yang benar atau pengetahuan yang salah.

Pengetahuan adalah aset yang berharga bagi manusia. Pengetahuan dapat membantu manusia untuk mencapai tujuannya dan meningkatkan kualitas hidupnya.

2. Konsep Knowledge Management

Konsep knowledge management (KM) berfokus pada pengelolaan pengetahuan secara strategis dalam sebuah organisasi atau komunitas. Terdapat empat proses dalam knowledge management yaitu discovery capture, sharing dan application.

beberapa aspek kunci dari konsep KM:

1) Pengetahuan sebagai aset: KM mengakui bahwa pengetahuan merupakan aset organisasi yang berharga, sama seperti aset finansial atau fisik. Pengetahuan dapat berupa:

- Pengetahuan eksplisit: Informasi yang mudah diartikulasikan dan didokumentasikan, seperti laporan, manual, dan data.
- Pengetahuan implisit: Keahlian, pengalaman, dan intuisi individu yang sulit untuk diungkapkan secara formal.

2) Siklus pengetahuan: KM berfokus pada siklus pengetahuan yang berkelanjutan, meliputi:

- Penciptaan pengetahuan: Mengidentifikasi, menangkap, dan menyimpan pengetahuan baru.
- Penyebaran pengetahuan: Membagikan pengetahuan dengan orang lain melalui berbagai saluran.
- Penerapan pengetahuan: Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan meningkatkan inovasi.

3) Teknologi dan proses: KM memanfaatkan berbagai teknologi dan proses untuk mendukung manajemen pengetahuan, seperti:

- Sistem manajemen pengetahuan: Platform untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses pengetahuan.
- Komunitas berbagi pengetahuan: Forum dan jaringan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.
- Proses pembelajaran organisasi: Strategi untuk mendorong pembelajaran dan berbagi pengetahuan di seluruh organisasi.

4) Manfaat KM: Organisasi yang menerapkan KM secara efektif dapat memperoleh berbagai manfaat, seperti:

- Peningkatan kinerja: Meningkatkan produktivitas, inovasi, dan daya saing.
- Pengurangan biaya: Mengurangi duplikasi pekerjaan dan meningkatkan efisiensi.
- Peningkatan pengambilan keputusan: Membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan informasi yang lebih lengkap.

- Peningkatan kepuasan pelanggan: Menyediakan layanan pelanggan yang lebih baik.
- Peningkatan retensi karyawan: Memastikan pengetahuan tidak hilang ketika karyawan meninggalkan organisasi. Konsep KM terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan teknologi dan lingkungan bisnis. Namun, prinsip-prinsip dasar KM tetap relevan untuk organisasi yang ingin memanfaatkan aset pengetahuannya secara efektif.

3. Knowledge Management Solution

Solusi Manajemen Pengetahuan adalah cara untuk mengumpulkan, menyimpan, dan berbagi pengetahuan dalam suatu organisasi. Solusi ini menggunakan teknologi dan metode untuk mendukung empat aspek Manajemen Pengetahuan, yaitu menemukan pengetahuan yang relevan, menangkap pengetahuan baru, berbagi pengetahuan dengan orang lain, dan menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah.

Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metodologi yang dikembangkan oleh

Fernandez untuk mendapatkan rancangan Knowledge Management Solution dan Unified Software Development Process (USDP) sebagai metodologi untuk mengembangkan prototipe KMS. Tahapan pada metodologi untuk mendapatkan rancangan Knowledge Management Solution berdasarkan Fernandez, adalah:

1. Menganalisa faktor kontingensi Pada tahapan ini faktor kontingensi yang mempengaruhi perusahaan akan dianalisa. Faktor-faktor kontingensi yang mempengaruhi proses KM telah dibahas pada sub bab sebelumnya.
2. Mengidentifikasi proses KM Berdasarkan setiap faktor kontingensi, selanjutnya proses KM yang mendukung faktor kontingensi akan dipilih pada tahapan ini.
3. Memprioritaskan proses KM Pada tahapan ini akan dilakukan scoring untuk setiap KM proses faktor kontingensi. Nilai 1.0 akan diberikan jika proses KM mendukung faktor kontingensi dan 0.0 jika tidak. Nilai 0.5 akan diberikan jika proses KM mendukung setiap faktor kontingensi.
4. Mengidentifikasi proses KM yang telah diterapkan sebelumnya Pada tahapan ini akan dilakukan identifikasi terhadap proses KM yang ada diperusahaan.
5. Mengidentifikasi proses KM tambahan Setelah mendapatkan hasil dari tahap 3 dan 4 maka akan dibandingkan proses KM yang didapatkan pada tahap 4 dengan tahap 3, jika terdapat perbedaan maka akan diidentifikasi apakah perlu ditambahkan atau tidak proses KM tersebut.
6. Menganalisa infrastruktur KM dan mengidentifikasi urutan proses KM Kultur organisasi, struktur organisasi dan kondisi lingkungan akan dinilai untuk mengetahui infrastruktur KM.
7. Mengembangkan sistem KM yang dibutuhkan. Pada tahapan terakhir ini, sistem KM akan dikembangkan sesuai dengan hasil yang didapatkan dari tahapan 1 sampai dengan 6 Tahapan pengembangan prototipe KMS dengan teknik USDP menggunakan model-model UML berikut :
 1. Model Analisis Memperhalus dan merinci

definisi-definisi masing-masing use case.

2. Model Perancangan Mendefinisikan struktur statis sistem seperti subsistem, kelas-kelas dan antarmuka pengguna yang ada hubungannya masing-masing dalam kerangka sistem / perangkat lunak yang sedang dikembangkan.
3. Model Implementasi Memuat komponen - komponen (merepresentasikan kode - kode dalam bahasa pemrograman tertentu yang dipilih) dan melakukan pemetaan kelas-kelas ke komponenkomponen.
4. Model Deployment Mendefinisikan simpul-simpul komputer secara fisik dan melakukan pemetaan masing-masing komponen ke setiap simpul komputer yang ada.
5. Model Pengujian Mendeskripsikan kasus-kasus dan prosedurprosedur pengujian yang tujuannya adalah melakukan verifikasi terhadap perangkat lunak

yang dihasilkan dengan cara melihat dan memastikan apakah masing-masing use case telah diimplementasikan dengan cara yang sesuai dengan fungsionalitas utama yang tercakup di dalamnya.

KM Proses	Contingency fac
	Task Interpendence
Combination	low
Socialization for knowledge discovery	high
Socialization for knowledge Sharing Exchange	High
Externalization	Low
Internalization	High

Hasil dan pembahasan

1. Knowledge management Solucion

A. Analisa faktor Kontingensi

Tiga faktor kontingensi yang menentukan rancangan solusi knowledge management, yaitu analisa karakteristik tugas, karakteristik pengetahuan dan analisa karakteristik organisasi dan lingkungan

a. Analisa Karakteristik Tugas

a) Taks Uncertainty

KM Proses	Contingency fac
	Task Uncertainty
Combination	Low
Sosializion for knowledge discovry	High
Sosializion for knowledge Sharing	High
Exchange	Low
Externallization	High/low
internallization	Low

Tingginya tingkat ketidakpastian tugas mengindikasikan bahwa Tugas-tugas rutin dan berulang yang melibatkan pengetahuan dapat Diintegrasikan dengan baik ke dalam aktivitas organisasi.

b) Taks Interdependence

Hal ini karena digilib masih melibatkan koordinasi antara berbagai Tugas atau unit organisasi, seperti umum, pengajar, mahasiswa, dan administrator Sehingga independensi tugas dapat cenderung tinggi.

c) Tacit vs Explicit

KM Proses	Contingency fac
	Explicit(E) Or Tacit (T) Knowledge
Combination	T
Sosializion for knowledge discovry	T
Sosializion for knowledge Sharing	T
Exchange	T
Externallization	T
internallization	T

Pengetahuan Tacit (pengetahuan yang didapatkan dari sebuah sumber)

Lebih relevan dalam mengembangkan prosedur rutin. Hal ini karena tacit knowledge dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses Pembelajaran dan hasil pembelajaran

e) Procedural vs Declarative

KM Proses	Contingency facto
	Procedural (P) Or Declarative(D) Knowledge
Combination	P
Sosializion for knowledge discovry	P
Sosializion for knowledge Sharing	P
Exchange	P
Externallization	P
internallization	P

Pengetahuan prosedural (bagaimana cara melakukan sesuatu) masih Dibutuhkan pada tahap routines. Hal ini karena procedural knowledge Dapat digunakan untuk mengoperasikan sistem e-library.

B. Identifikasi Proses KM

Dari proses sebelumnya faktor kontingensi yang didapat, dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Karakteristik Tugas

- Task Uncertainty : Rendah
- Task Interdependence : Tinggi

b. Karakteristik Pengetahuan

KM Process	Contingency factors						
	Task Uncertainty	Task Interdependence	Explicit (E) Or Tacit (T) Knowledge	Procedural (P) Or Declarative (D) Knowledge	Organizational size	Business Strategy	Environmental Uncertainty
Combination	Low	low	T	P	Large	D	High
Socialization for knowledge discovery	High	high	T	P	Large	D	High
Socialization knowledge Sharing Exchange	Low	High	T	P	Large	LCD	Low
Externalization	High/low	Low	T	P	Large/Small	LCD	High
Internalization	Low	High	T	P	Large/Small	LCD	High

Keterangan :

1. Combination

Combination (Tacit to explic), yaitu merupakan proses yang menggabungkan berbagai pengetahuan explicit dalam suatu organisasi kemudian diolah menjadi suatu pengalaman baru yang explicit sehingga mudah dipahami dan ditransfer kepada individu lain dalam organisasi. Dalam studi kasus digilib didalam sistem edigilib sudah pasti Tacit to explicit dikarenakan pengetahuan seseorang atau organisasi dikumpulkan menjadi satu.

2. Socialization for knowledge discovery

Socialization for knowledge discovery dalam manajemen pengetahuan merujuk pada proses dimana individu atau kelompok berbagi pengetahuan dan pengalaman secara langsung melalui interaksi sosial dalam studi kasus Digilib ini, masing masing mengumpulkan pemahamannya dalam bentuk tulisan jurnal, Tesis, dan gambar dll

3. Socialization for knowledge sharing

"Socialization for knowledge sharing" dalam manajemen pengetahuan mengacu pada proses di mana individu atau

kelompok berinteraksi secara sosial untuk berbagi dan mentransfer pengetahuan antara satu sama lain. Ini melibatkan komunikasi, diskusi, dan kolaborasi untuk memfasilitasi aliran pengetahuan dalam suatu organisasi.

Dalam studi kasus Digilib dapat dijelaskan bahwa merujuk pada bagaimana mahasiswa dapat mengakses informasi yang disediakan oleh digilib.

4. Externalization (Tacit) Task Uncertainty high/low Externalization fokus dalam mengubah pengetahuan individu menjadi pengetahuan yang dapat dibagikan oleh anggota organisasi Pada studi kasus ini Jadi, apakah Digilib dalam eksternalisasi manajemen pengetahuan memiliki sebuah tingkat ketidakpastian tugas yang tinggi atau rendah tergantung pada informasi yang tersedia pada Digilib. Misal jika kita mencari sebuah informasi tentang sebuah karya tulismempunya dua kemungkinan yaitu tersedia atau tidak tersedia.

b. Task Interdependence, termasuk low Hubungan antara tugas atau pekerjaan yang harus dikerjakan dalam suatu organisasi atau team. Dalam situasi di mana digilib digunakan untuk mengembangkan pengetahuan pribadi yang tidak diperlukan untuk kolaborasi tim atau tugas berkelompok, tingkat ketergantungan tugas mungkin lebih rendah.

c. Explicit (E) or Tacit (T) knowledge

Ini merujuk pada tacit yang dimana pengetahuan yang sulit diungkapkan secara eksplisit dan lebih terkait dengan pengalaman, intuisi, dan pemahaman seseorang yang membagikannya digilib. Dan juga konteks eksternalisasi, digilib dapat membantu menggali pengetahuan tacit yang dimiliki oleh individu atau kelompok dan mengubahnya menjadi pengetahuan eksplisit yang dapat disebarluaskan kepada anggota organisasi.

d. Procedural (P) or Declarative (D) Knowledge P/D

Karena Pengetahuan Prosedural (P): Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang “bagaimana melakukan sesuatu.” Ini mencakup prosedur, langkah-langkah, keterampilan, dan tindakan yang diperlukan untuk mengeksekusi tugas atau aktivitas tertentu. Digilib dapat digunakan sebagai sumber referensi atau rujukan. Contoh digilib menyediakan dokumen seperti gambar, skripsi, jurnal, materi pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai referensi.

e. Organizational Size Small/Large

Penggunaan Digilib dalam eksternalisasi manajemen pengetahuan tidak bergantung pada ukuran organisasi, tetapi lebih pada kebutuhan, strategi, dan sumber daya yang tersedia. Kedua organisasi besar dan kecil dapat memanfaatkan Digilib untuk

mengoptimalkan eksternalisasi pengetahuan mereka, mengingat bahwa pendekatan dan skala implementasinya mungkin berbeda.

f. Business Strategy LC/D Karena

Pada Biaya Rendah: Penggunaan digilib untuk mengurangi biaya pelatihan dan yang dapat menghemat waktu dan biaya. sedangkan pada Diferensiasi: Penggunaan digilib untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang unik dan berkualitas tinggi kepada mahasiswa.

g. Environmental Uncertainty High/Low

Ketidakpastian lingkungan yang tinggi dalam konteks Manajemen Pengetahuan (KM) pada sistem informasi perpustakaan (SIP) dapat menciptakan tantangan yang memerlukan pendekatan yang fleksibel dan responsif.

5. Exchange

"exchange" atau pertukaran merujuk pada proses di mana individu atau kelompok berbagi, mentransfer, atau menukar informasi, pengetahuan, atau pengalaman satu sama lain. Dalam studi kasus digilib dapat dijelaskan bahwa merujuk pada proses di mana mahasiswa dan pengelola digilib berinteraksi untuk berbagi informasi dan pengetahuan terkait materi pembelajaran

6. Internalization (Eksplisit)

Dalam tahap internalization, pengetahuan yang telah diubah menjadi pengetahuan eksplisit melalui proses eksternalisasi sebelumnya, sekarang dimasukkan kembali kedalam individu atau kelompok. pada studi kasus ini

a. Task Uncertainty Low. Fokus pada pemahaman, belajar, dan penggunaan pengetahuan eksplisit setelah proses eksternalisasi. Kompleksitas belajar, kemampuan peserta, desain instruksional, dan struktur organisasi menjadi faktor penting.

b. Task Interdependence High/Low. Bergantung pada konteks organisasi. Dalam tugas yang sangat tergantung satu sama lain, digilib dapat memastikan semua anggota tim memiliki pengetahuan yang diperlukan. Dalam tugas mandiri, digilib memungkinkan individu memahami dan menginternalisasi pengetahuan secara mandiri.

Explicit (E) or Tacit (T) knowledge:

Eksplisit. Fokus utama pada bagaimana mahasiswa menginternalisasi pengetahuan yang diberikan dalam bentuk jurnal, tesis, dan materi lainnya.

d. Procedural (P) or Declarative (D) Knowledge

P/D. Internalisasi melibatkan kedua jenis pengetahuan. Peserta dapat menginternalisasi pengetahuan prosedural (cara melakukan sesuatu) dan deklaratif

(apa yang kita tahu), sesuai dengan konten pembelajaran e. Organizational Size:

Large. Organisasi besar mungkin memiliki sumber daya dan infrastruktur yang lebih besar untuk mendukung inisiatif digilib, termasuk platform canggih, tim pengembangan konten, dan dukungan teknis.

f. Business Strategy LC/D:

Bergantung pada strategi bisnis: Low Cost (LC): Mengurangi biaya pelatihan dan pengembangan karyawan, meningkatkan efisiensi operasional. Differentiation (D): Memberikan pelatihan berkualitas tinggi dan pengalaman pembelajaran unik kepada pelanggan dan karyawan

g. Environmental Uncertainty:

Bergantung pada faktor-faktor eksternal: High: Jika perubahan teknologi, regulasi, atau pasar terjadi dengan cepat.

Low: Jika organisasi telah mengadopsi teknologi digilib yang stabil dan perubahan lingkungan terkendali. Pilihan Sistem Informasi (Perpustakaan atau Digilib) Bergantung pada tingkat ketidakpastian lingkungan organisasi: High: Jika perpustakaan atau digilib mengalami perubahan teknologi, regulasi, atau kebutuhan pengguna yang cepat. Low: Jika sistem informasi telah stabil dan perubahan lingkungan dapat diprediksi dengan baik. Pemilihan antara high atau low tergantung pada dinamika dan kebutuhan spesifik dari

sistem informasi perpustakaan atau digilib dalam organisasi. Perubahan teknologi, regulasi, dan kebutuhan pengguna perlu dinilai untuk menentukan tingkat ketidakpastian lingkungan.

7. Direction (Direksi)

Langkah ini mencakup penetapan pedoman, aturan, dan regulasi yang akan diikuti oleh anggota organisasi untuk memperoleh, menciptakan, dan berbagi pengetahuan. Cocok untuk situasi di mana organisasi menghadapi tingkat ketidakpastian yang tinggi, tugas yang kompleks, dan perlunya memberikan instruksi yang jelas. a. Task Uncertainty = Low rendahnya tingkat ketidakpastian menunjukkan bahwa tugas tersebut memiliki parameter yang jelas, tujuan yang terdefinisi dengan baik, dan lingkungan yang relatif stabil. Para pelaksana tugas memiliki informasi yang cukup untuk merencanakan dan melaksanakan pekerjaan dengan keyakinan tinggi terkait aspek-aspek tertentu dari tugas tersebut.

b. Task Interdependence = High

Digilib sering melibatkan banyak orang, seperti pengajar, peserta didik, dan administrator. Keberhasilan digilib juga bergantung pada kerja sama dan koordinasi yang baik antar pihak yang terkait. Hal ini membuat digilib menjadi sangat

bermanfaat untuk beberapa kalangan yang ingin mencari buku.

c. Explicit (E) or Tacit (T) knowledge = (T) Dalam digilib, pengetahuan tentang cara membaca secara online dan berinteraksi dengan peserta didik lebih bersifat tacit, karena Pengetahuan ini biasanya diperoleh melalui pengalaman dan keterampilan dalam berinteraksi dengan beberapa kalangan yang ingin mencari buku.

d. Procedural (P) or Declarative (D) Knowledge = D digilib perpus, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi dasar dan fakta-fakta yang terkait dengan koleksi perpustakaan digital tersebut. Ini membantu pengguna dalam mencari, memahami, dan menggunakan sumber daya informasi yang tersedia di dalam perpustakaan secara efektif. Organizational Size = Large

Dengan skala organisasi yang besar, perpustakaan mungkin memiliki sumber daya yang melimpah, berbagai koleksi yang luas, dan kapasitas untuk menyediakan layanan yang kompleks. Ini bisa berarti lebih banyak opsi sumber daya informasi, program, dan layanan yang dapat diakses oleh pengguna yang menggunakan website digilib perpus tersebut. Ukuran organisasi yang besar juga dapat memengaruhi tingkat kompleksitas manajemen dan pengelolaan sumber daya di perpustakaan tersebut. f. Business Strategy LC/D = D

Digilib berfokus pada menyediakan layanan atau sumber daya yang unik dan berbeda dari yang ditawarkan oleh perpustakaan lain, bukan hanya bersaing berdasarkan biaya rendah.

Namun, tanpa informasi lebih lanjut, interpretasi ini bersifat spekulatif dan dapat bervariasi tergantung pada konteks spesifik dari pernyataan tersebut.

g. Environmental Uncertainty = Low

Digilib merujuk pada faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi operasi dan pengelolaan perpustakaan, seperti perubahan teknologi, kebijakan pemerintah, atau preferensi pengguna.

Dengan tingkat ketidakpastian lingkungan yang rendah, perpustakaan mungkin beroperasi dalam kondisi yang relatif stabil. Hal ini dapat mempermudah perencanaan, pengembangan strategi, dan pengelolaan sumber daya karena faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kinerja perpustakaan memiliki tingkat kepastian yang tinggi atau dapat diprediksi.

8. Routines (Rutinitas)

Tahap ini melibatkan pembuatan dan implementasi prosedur rutin, standar, dan kegiatan yang terstruktur dalam pengelolaan pengetahuan untuk pembentukan kebiasaan. Cocok untuk situasi di mana organisasi menghadapi tingkat ketidakpastian tugas yang rendah,

tugas-tugas bersifat rutin atau berulang, dan ada kebutuhan untuk mengintegrasikan pengetahuan ke dalam operasi sehari-hari. Pada studi kasus ini a) Task Uncertainty = High

Tingginya tingkat ketidakpastian tugas mengindikasikan bahwa Tugas-tugas rutin dan berulang yang melibatkan pengetahuan dapat Diintegrasikan dengan baik ke dalam aktivitas organisasi.

b) Task Interdependence = High

Hal ini karena digilib masih melibatkan koordinasi antara berbagai Tugas atau unit organisasi, seperti umum, pengajar, mahasiswa, dan administrator Sehingga independensi tugas dapat cenderung tinggi.

c) Explicit (E) or Tacit (T) knowledge = T

Pengetahuan Tacit (pengetahuan yang

Contingency Factors	Task Uncertainty: High	Task Interdependence: High	Tacit Knowledge	Procedural Knowledge	Organizational size: Small	Business Strategy: Low Cost	Environmental Uncertainty: High	Number of "Yes"	Number of "OK"	Number of "No"	Cumulative Priority Score
Combination	No	No	Yes	Yes	No	No	Yes	3	0	4	3.0
Socialization for knowledge discovery	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No	Yes	5	0	2	5.0
Socialization for knowledge Sharing	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No	Yes	5	0	2	5.0
Exchange	No	Yes	Yes	Yes	No	Ok	No	3	1	3	3.5
Externalization	Ok	No	Yes	Yes	Ok	Ok	Yes	3	3	1	4.5
Internalization	No	Yes	Yes	Yes	Ok	Ok	Yes	4	2	1	5.0
Direction	No	Yes	Yes	Yes	No	No	No	3	0	4	3.0
Routines	yes	Yes	Yes	Yes	No	NO	No	4	0	3	4.0

didapatkan dari sebuah sumber) Lebih relevan dalam mengembangkan prosedur rutin.

Hal ini karena tacit knowledge dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses Pembelajaran dan hasil pembelajaran. d) Procedural (P) or Declarative (D) Knowledge = P

Pengetahuan prosedural (bagaimana cara melakukan sesuatu) masih Dibutuhkan pada tahap routines. Hal ini karena procedural knowledge Dapat digunakan untuk mengoperasikan sistem e-library.

e) Organizational Size = Large Organizational size besar pada tahap routines.

Hal ini karena digilib diterapkan di organisasi yang besar.

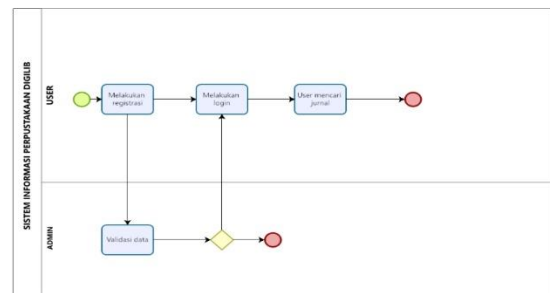
f) Business Strategy LC/D = D Business strategy masih differentiation pada tahap routines. Hal ini karena Digilib masih digunakan untuk membedakan produk atau layanan organisasi dari pesaing.

g) Environmental Uncertainty = Low Lingkungan yang lebih terstruktur dan dapat diperkirakan memungkinkan Organisasi untuk mengembangkan prosedur rutin yang efektif dalam Mengelola pengetahuan.

C. Menilai Prioritas Proses KM

Pada tahap ini akan dilakukan pembobotan pada KM proses.

2. BPMN Process Sistem Informasi Perpustakaan Digilib



Keterangan alur proses pada sistem informasi perpustakaan digilib:

- a. Pada dashboard digileb user memilih butoon `member register` untuk melakukan pendaftaran akun
- b. Pada tampilan member register user mengisi data seperti email, full name, address, city, country, institution, job, password, security code.

Jika sudah terisi user menekan button `send`.

- c. Admin akan menerima data user dan memvalidasinya.
- d. User melakukan login akun digieleb

- e. User sudah dapat mengakses dan mendapatkan informasi dari digilib.

User melakukan pencarian di `search bar` dengan memakai keyword yang ingin dicari.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian Knowledge Management untuk website digilib UEU, maka dapat disimpulkan yaitu : Knowledge Management System merupakan salah satu solusi untuk website Digilib dalam memberikan kontribusi tata kelola serta sumber daya manusia dalam organisasi. Kesiapan dalam menerapkan Knowledge management turut berpengaruh pada proses perancangan dan pengembangan knowledge management system. Website digilib ini layak diterapkan secara fitur yang dirancang memungkinkan menjadi alat bantu bagi staff, dosen, dan mahasiswa untuk menyimpan, membagikan dan menyebarkan pengetahuannya.

Referensi

- [1] Darudiato, S. and Setiawan, K. 2013. "Knowledge management: konsep dan metodologi". *ULTIMA InfoSys. Vol. IV, No.1 Juni 2013*, 11-17.
- [2] Jeffrey, L., Kevin, C. (2004). *Fundamentals of systems analysis and design methods*. Boston: McGraw-Hill Irwin.
- [3] Kandou, Y. L., Lengkong, V. P. K., and Sendow, G. 2016. "Pengaruh knowledge management, skill dan attitude terhadap kinerja karyawan (studi pad apt. bank sulutgo kantor pusat di manado)". *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi. Volume 16 No.01 Tahun 2016, 147-158*.
- [4] Kendal, K., and Kendal, J. (2001). *Systems Analysis and Design Fifth Edition*. New York: Prentice Hall.
- [5] McLeod, R., and Schell, G. (2007). *Management Information Systems, 10th Edition*. New York: Prentice Hall.
- Nonaka, I., and Takeuchi, H. (1995). *The knowledge creating company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. Jepang: Oxford University Press.
- [6] Retnoningsih, Endang. 2013. "Knowledge management system(kms) dalam meningkatkan inovasi lppm perguruan tinggi". *Evolusi. Vol. 1 No.1 September 2013. 76-85*.
- [7] Sari, W. K., and Tania K. D. 2014 "Penerapan knowledge management system (kms) berbasis web studi kasus bagian teknisi dan jaringan fakultas ilmu komputer universitas sriwijaya". *Jurnal Sistem Informasi (JSI). Vol. 6, No. 2 oktober 2014. 681-688*.

[8] Wijaya, A. E. 2014. “*Model penerapan knowledge management system untuk penyusunan tugas akhir berbasis teknologi mobile*

menggunakan j2me (studi kasus stmik subang)”. Seminar Nasional Informatika 2014 (semnasIF 2014). 190-195.