

Knowledge Management System untuk Meningkatkan Berbagi Pengetahuan Produk Ekonomi Kreatif

Knowledge Management System to Increase Sharing of Knowledge of Creative Economy Products

¹Debby Ummul Hidayah*, ²Tyas Pratama Puja Kusuma, ³Septi Nurhayati, ⁴Fajri Aulia Rachmandha, ⁵Astriditiya Laila Nur Fadilah

^{1,2,4,5}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

³Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

^{1,2,3,4,5}Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Watumas, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53127, Indonesia

*e-mail: debbyummul@amikompurwokerto.ac.id

(received: 10 October 2024, revised: 24 October 2024, accepted: 29 October 2024)

Abstrak

Salah satu program PKK yakni pengembangan kehidupan berkoperasi merupakan suatu program yang bertujuan untuk memajukan koperasi sehingga bisa meningkatkan perekonomian di suatu desa. Salah satu kegiatan yang tergolong pada program tersebut adalah seperti kegiatan ekonomi kreatif melalui teknologi informasi. Dengan harapan mampu menghasilkan produk ekonomi kreatif yang memiliki nilai tambah ekonomi. Dalam rangka mengelola pengetahuan pada suatu organisasi dibutuhkan mekanisme yang tepat sehingga tujuan organisasi dapat tercapai. Penerapan *knowledge management system* dapat menjadi *tools* yang berguna dalam pengelolaan pengetahuan bagi organisasi. Pada penelitian ini, peneliti berfokus terhadap permasalahan pengelolaan pengetahuan yang ada di PKK Desa Pamijen. Permasalahan penelitian terletak pada pengelolaan pengetahuan produk ekonomi kreatif yang dinilai masih belum optimal. Oleh sebab itu implementasi *knowledge management system* dapat menjadi solusi tepat guna khususnya dalam pengelolaan pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. Sistem yang dibangun nantinya dapat memberikan kemudahan seperti akses informasi, mampu menangkap dan menyimpan pengetahuan, serta membagikan pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan teknologi informasi berupa *knowledge management system* sebagai media untuk berbagi pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif guna mencapai program pengembangan kehidupan berkoperasi. Metode penelitian yang diterapkan mengacu pada siklus hidup pengembangan sistem manajemen pengetahuan (KMSLC) yang memiliki tahapan terstruktur. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem manajemen pengetahuan yang dapat diakses melalui alamat link <http://www.kms-pkcpamijen.com>.

Kata kunci: Knowledge management system, PKK, berbagi pengetahuan, produk ekonomi kreatif, KMSLC

Abstract

One of the PKK programs, namely the development of cooperative life, is a program that aims to advance cooperatives so that they can improve the economy in a village. One of the activities included in the program is creative economic activities through information technology. With the hope of being able to produce creative economic products that have added economic value. In order to manage knowledge in an organization, an appropriate mechanism is needed so that organizational goals can be achieved. The application of a knowledge management system can be a useful tool in managing knowledge for organizations. In this study, researchers focused on the problem of knowledge management in the PKK of Pamijen Village. The research problem lies in the management of knowledge of creative economic products which is considered still not optimal. Therefore, the implementation of a knowledge management system can be an appropriate solution, especially in managing knowledge about creative economic products. The system that is built later can provide convenience such as access to information, be able to capture and store knowledge, and share knowledge about creative economic products. The purpose of this study is to apply information

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

technology in the form of a knowledge management system as a medium for sharing knowledge about creative economic products in order to achieve the cooperative life development program. The research method applied refers to the knowledge management system development life cycle (KMSLC) which has structured stages. This research produces a knowledge management system that can be accessed via the link address <http://www.kms-pkkpamijen.com>.

Keywords: *Knowledge management system, PKK, sharing knowledge, creative economy products, KMSLC*

1 Pendahuluan

PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga) adalah salah satu organisasi di masyarakat yang berguna untuk mendukung dalam pembangunan Indonesia. Salah satu program PKK yakni pengembangan kehidupan berkoperasi merupakan suatu program yang bertujuan untuk memajukan koperasi sehingga bisa meningkatkan perekonomian di suatu desa. Contoh kegiatan PKK adalah pelatihan usaha ekonomi kreatif melalui teknologi informasi. Ekonomi kreatif merujuk pada kegiatan perekonomian yang mengutamakan kreativitas dan informasi. Beberapa contoh dari produk ekonomi kreatif seperti kerajinan, desain, *fashion*, musik, seni, periklanan, film, video, fotografi, dan lain sebagainya. Dengan demikian sudah seharusnya PKK mampu menggerakkan anggotanya untuk memiliki pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif tersebut.

Dalam rangka mengelola pengetahuan pada suatu organisasi dibutuhkan mekanisme yang tepat dengan harapan visi dan misi organisasi bisa dicapai. Pada konteks ini, *knowledge management* dapat menjadi *tools* yang berguna dalam pengelolaan pengetahuan bagi organisasi. Manajemen pengetahuan dapat mempengaruhi organisasi seperti penghematan waktu dan biaya, meningkatkan aset pengetahuan, memudahkan dalam beradaptasi, dan meningkatkan produktifitas [1]. Di samping itu *knowledge management* juga dapat mendukung daya saing organisasi bersangkutan [2]. *Knowledge management* memiliki proses sistematis yang terdiri dari proses *capture*, *discovery*, *sharing*, dan *application*. Dengan *knowledge management*, suatu organisasi dapat mempertahankan pengetahuan yang dimilikinya meskipun anggota organisasi telah keluar dari organisasi bersangkutan. Di samping itu, *knowledge management* dapat memudahkan dan mempercepat pengaksesan informasi serta mampu mengurangi risiko hilangnya pengetahuan.

Seiring dengan perkembangan era digital, seperti saat ini, penerapan *knowledge management* dapat diintegrasikan melalui teknologi informasi yang dikenal dengan sebutan *knowledge management system* atau disingkat dengan KMS. Dengan adanya KMS pengaksesan informasi akan lebih mudah dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Selain itu, KMS juga dapat mendokumentasikan pengetahuan, menyimpan pengetahuan umum maupun pengetahuan khusus.

Berlandaskan uraian di atas, peneliti merasa terdorong untuk meneliti lebih mendalam mengenai permasalahan pengelolaan pengetahuan yang ada di organisasi PKK Desa Pamijen, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas. Objek penelitian yang digunakan berfokus pada program pengembangan kehidupan berkoperasi melalui produk ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan wakil ketua PKK Desa Pamijen menyiratkan bahwa selama ini proses transfer pengetahuan dalam pembuatan produk ekonomi kreatif hanya dilakukan melalui pelatihan atau praktik secara langsung untuk membuat suatu produk ekonomi kreatif (seperti membuat kerajinan, tas, baju, maupun makanan). Sedangkan modul pelatihan tidak ada. Di samping itu untuk produk ekonomi kreatif berupa makanan sudah dipasarkan dan diperjualbelikan melalui aplikasi *whatsapp*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengelolaan pengetahuan khususnya pada pengelolaan produk ekonomi kreatif di PKK Desa Pamijen dinilai masih belum optimal. Kondisi tersebut terbukti dengan beberapa fakta seperti proses transfer pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif hanya mengandalkan pelatihan saja tanpa mendokumentasikan pengetahuan tersebut. Hal tersebut dapat mengakibatkan para anggota organisasi mudah lupa akan pengetahuan yang diberikan pada saat pelatihan. Tidak adanya modul pelatihan mengakibatkan anggota organisasi tidak bisa mempelajarinya secara mandiri di luar lingkungan organisasi. Jika kondisi tersebut terus berlanjut tanpa adanya perbaikan maka proses pengelolaan pengetahuan tidak bisa maksimal dan terancam hilang apabila anggota organisasi telah keluar dan berganti dengan anggota baru.

Oleh sebab itu implementasi *knowledge management system* dapat menjadi solusi tepat guna dan memberikan dampak positif [3] dalam pengelolaan pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. *Knowledge management system* juga dapat menjadi media yang informatif dan memudahkan dalam proses berbagi pengetahuan [4] [5]. Selain itu para anggota organisasi dapat menuangkan ide-idenya [6] tentang produk ekonomi kreatif pada website KMS dengan lebih mudah. Sehingga produktivitas dan kinerja organisasi dapat lebih meningkat [7]. Sistem yang dibangun nantinya dapat memberikan kemudahan seperti akses informasi, mampu menangkap dan menyimpan pengetahuan agar pengetahuan tersebut tidak mudah hilang [8], serta membagikan pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengimplementasikan *knowledge management system* yang berfokus pada proses berbagi pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. Sedangkan manfaatnya adalah organisasi PKK Desa Pamijen dapat menjalankan program pengembangan kehidupan berkoperasi dengan lebih tertata dan memiliki *repository* pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

2 Tinjauan Literatur

Penelitian yang dilakukan oleh [9] menjelaskan bahwa berbagi pengetahuan tentang *cultural heritage projects* (CHP) merupakan hal penting guna menyelaraskan perspektif ontologis dan epistemologis yang berbeda dan beragam di antara para ahli warisan budaya. Sedangkan permasalahan penelitian terletak pada masalah koordinasi dan berbagi pengetahuan tentang CHP tersebut. Oleh sebab itu, penerapan KMS dapat menjadi solusi tepat guna memudahkan dalam proses koordinasi dan berbagi pengetahuan tentang proyek warisan budaya. Sedangkan metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan *design science research* (DSR) yang berguna untuk merancang serta melakukan evaluasi terhadap KMS. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan KMS dapat memberikan peningkatan terhadap akses pengetahuan dan visualisasi, fleksibilitas, dan meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan.

Penelitian kedua pernah dilakukan oleh [10] menjelaskan bahwa berbagi pengetahuan di dalam suatu tim programmer adalah pondasi utama demi kelancaran dan kesuksesan kinerja. Akan tetapi permasalahan timbul saat terjadi perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang signifikan di antara tim programmer. Hal tersebut menjadikan aktivitas kinerja menjadi terhambat khususnya dalam proses pengembangan perangkat lunak. Oleh sebab itu, solusi tepat guna yang bisa diterapkan adalah dengan mengimplementasikan *knowledge management system* sebagai media dalam memudahkan pengelolaan pengetahuan serta transfer pengetahuan dalam pengembangan perangkat lunak di antara programmer. Metode penelitian menerapkan SECI model dengan tahapan *socialization*, *externalization*, *combination*, dan *internalization*. Hasil penelitian berupa rancangan *knowledge management system* yang memiliki beberapa fitur seperti kolaborasi proyek, diskusi *online*, web portal, blog, repositori pengetahuan, DMS (*document management system*), dan studi kasus.

Penelitian ketiga pernah dilakukan oleh [11] menjelaskan bahwa berbagi pengetahuan merupakan kunci penting untuk meningkatkan kualitas TKI. Permasalahan timbul saat tidak adanya mediasi yang tepat untuk berbagi pengetahuan antar pegawai BNP2TKI dan TKI sehingga menimbulkan polemik seperti redundansi data dan publikasi pengetahuan yang tak beraturan. Oleh sebab itu, penerapan KMS dapat menjadi solusi tepat guna dalam membantu berbagi pengetahuan untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan. KMS yang dibangun menyediakan sarana seperti dokumen, video, berita maupun layanan untuk berdiskusi. Metode penelitian yang dengan menerapkan *rapid application development* (RAD). Penelitian tersebut menghasilkan KMS yang memberikan kemudahan dalam proses transfer pengetahuan di antara pegawai BNP2TKI dan TKI. Dengan demikian kualitas TKI dapat lebih meningkat.

3 Metode Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian bertempat di PKK Desa Pamijen beralamat di Dusun 1, Pamijen, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, 53151. Pemilihan lokasi penelitian tersebut dilandasi dengan beberapa indikator: a. Lokasinya strategis; b. Mudah dijangkau; c. Terdapat infrastruktur yang menunjang kegiatan penelitian.

b. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Pada tahap ini, peneliti mencari data informasi melalui proses pengamatan secara tidak langsung dengan mendatangi PKK Desa Pamijen.

2) Wawancara

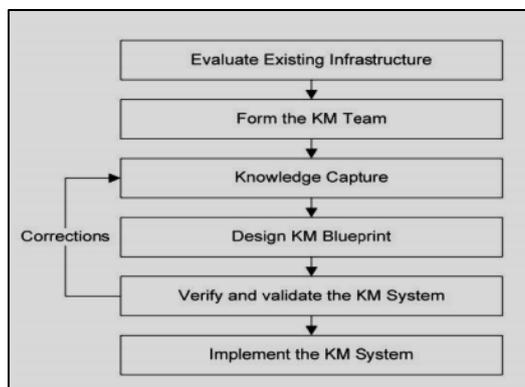
Dalam konteks ini, wawancara dilaksanakan untuk mengumpulkan informasi. Dalam hal ini, wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih detail tentang permasalahan penelitian. Wawancara dilakukan dengan wakil PKK Desa Pamijen maupun sekretaris PKK Desa Pamijen untuk mengetahui lebih detail tentang produk ekonomi kreatif yang sudah pernah dibuat oleh PKK Desa Pamijen.

3) Dokumentasi

yang diperlukan pada penelitian ini meliputi dokumentasi pelaksanaan kegiatan pembuatan produk ekonomi kreatif. Selain itu dokumentasi tentang contoh produk ekonomi kreatif yang sudah pernah dibuat dan diperjualbelikan. Hal ini dilakukan guna memperoleh informasi tentang deskripsi, alat dan bahan, serta cara pembuatan dari produk ekonomi kreatif yang sudah pernah dipraktikkan sebelumnya.

c. Metode Pengembangan Sistem

Metode KMSLC (*Knowledge Management System Life Cycle*) yang diaplikasikan pada penelitian ini memiliki sistematika dan kemudahan dalam penerapan. Tahapan KMSLC ditunjukkan pada Gambar 2 berikut [12].



Gambar 1. Metode *knowledge management system life cycle*

1) *Evaluate Existing Infrastructure*

Evaluasi infrastruktur yang tersedia ialah tahapan pada KMSLC untuk memahami berbagai komponen yang membentuk *knowledge management* dan teknologi yang mendukungnya. Serta melakukan identifikasi dan evaluasi terhadap pengetahuan saat ini yang diterapkan pada organisasi.

2) *Form the KM Team*

Pembentukan tim KM dimaksudkan untuk membagi tugas ke masing-masing sumber pengetahuan. Sehingga proyek KMS ini dapat dikerjakan oleh tiap pakar sesuai dengan keahliannya. Cara yang dapat ditempuh adalah membentuk stakeholder untuk nantinya dilibatkan dalam pembuatan *knowledge management system*. Kriteria tim yang dibutuhkan dalam pembuatan *knowledge management system* ini yaitu memiliki pengetahuan khusus tentang *database*, bahasa pemrograman HTML dan atau javascript, serta pakar tentang pembuatan produk ekonomi kreatif.

3) *Knowledge Capture*

Knowledge capture merupakan tahap pada KMSLC yang bertujuan untuk menangkap pengetahuan *tacit* dan *explicit*. Pada penelitian ini, pengetahuan *tacit* diperoleh dengan meng-*capture* pengetahuan dari pakar tentang produk ekonomi kreatif. Sedangkan pengetahuan *explicit* diperoleh dengan meng-*capture* berbagai dokumen terakait produk ekonomi kreatif.

4) *Design KM Blueprint*

Tahap ini dimaksudkan untuk merancang infrastruktur TI dan arsitektur *knowledge management*. Desain *KM blueprint* berfungsi sebagai rancangan dari sistem manajemen

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

pengetahuan. Beberapa komponen sistem *knowledge management* yang dibutuhkan dalam tahap ini meliputi pemetaan pengetahuan, UML (*Unified Modeling Language*), dan desain antarmuka.

5) *Verify and Validate the KM System*

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian atau *testing* terhadap sistem menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian tersebut bertujuan untuk melakukan *verify* dan melakukan *validate* pada KMS. Verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa KMS yang dibangun sudah benar sesuai dengan tujuan perancangan sistem. Sedangkan validasi dilakukan untuk memastikan bahwa KMS yang dibangun sesuai dengan harapan *user*, ramah pengguna dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

6) *Implement the KM System*

Tahap akhir menunjukkan bahwa *knowledge management system* akan diimplementasikan dalam bentuk *website* yang menjadi *tools* untuk mendukung transfer pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif.

4 Hasil dan Pembahasan

Selanjutnya, diuraikan hasil temuan dan ulasan penelitian.

4.1 *Evaluate Existing Infrastructure*

PKK Desa Pamijen telah memiliki beberapa produk ekonomi kreatif seperti bunga dari plastik maupun beberapa hasta karya lainnya yang memanfaatkan barang bekas. Hasil produk tersebut merupakan hasil dari aktualisasi pengetahuan tacit yang diwujudkan menjadi suatu produk bernilai guna. Infrastruktur pengetahuan yang dimiliki oleh PKK Desa Pamijen terangkum dalam Tabel 1 seperti berikut.

Tabel 1. Infrastruktur pengetahuan

No	Unsur Pengetahuan	Pengetahuan Tacit	Pengetahuan Eksplisit
1.	Pengalaman anggota PKK dalam membuat produk ekonomi kreatif	√	
2.	Materi pelatihan membuat produk ekonomi kreatif		√

4.2 *Form the KM Team*

Tahap kedua ialah membentuk tim manajemen pengetahuan. Adapun tujuannya adalah agar memudahkan dalam mengidentifikasi para pihak-pihak yang berkepentingan (*stakeholder*). Tim manajemen pengetahuan terdiri dari PKK Desa Pamijen, tim peneliti dan mahasiswa. Peran serta tanggung jawab dari tim manajemen pengetahuan ini ialah sebagai pakar KMS (*knowledge management system*), pakar materi, maupun pakar tutorial membuat produk ekonomi kreatif. Tim manajemen pengetahuan ini seperti diuraikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pembagian tugas tim *knowledge management*

No	Jabatan	Sumber Daya	Keterangan
1.	Pakar KMS (<i>knowledge management system</i>)	- Tyas Pratama Puja Kusuma - Fajri Aulia Rachmandha - Astriditiya Laila Nur Fadilah	- Tyas Pratama Puja Kusuma: mengembangkan website KMS - Fajri Aulia Rachmandha: membuat desain sistem - Astriditiya Laila Nur Fadilah: membuat desain UI
2.	Pakar pengetahuan	- Anggota PKK Desa Pamijen - Debby Ummul Hidayah - Septi Nurhayati	Merupakan pakar yang membuat materi maupun tutorial tentang produk ekonomi kreatif
3.	PKK Desa Pamijen		Merupakan kelompok masyarakat yang menerima pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif

4.3 Knowledge Capture

Knowledge capture atau penangkapan pengetahuan merupakan proses dalam manajemen pengetahuan yang berguna dalam menangkap pengetahuan baik pengetahuan yang ada di *people*, artefak, maupun entitas organisasi. Ada 2 proses dalam penangkapan pengetahuan, yakni:

a. *Externalization*

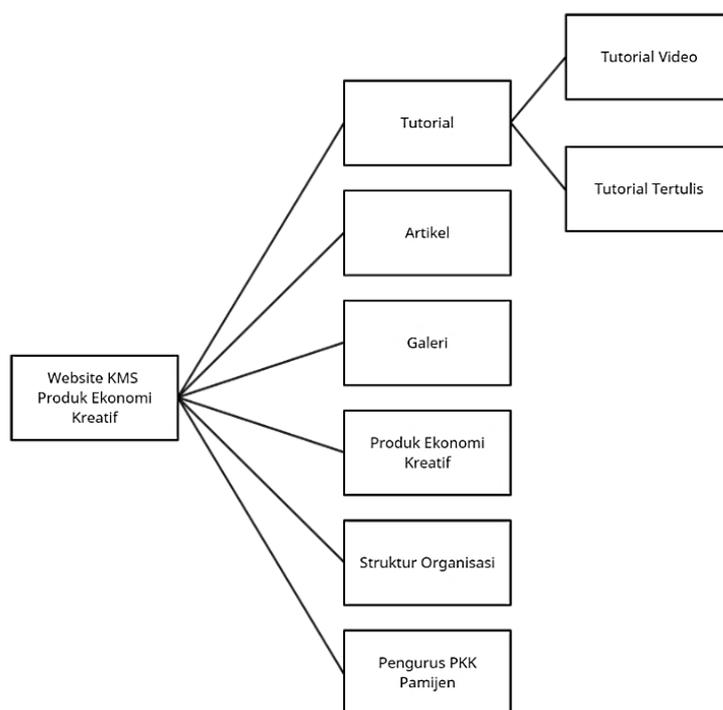
Proses *externalization* merupakan proses menangkap pengetahuan *tacit* yang kemudian diubah menjadi pengetahuan eksplisit [13]. Pada penelitian ini contoh pengetahuan eksplisit yang digunakan adalah membuat materi berupa tutorial maupun artikel tentang produk ekonomi kreatif.

b. *Internalization*

Proses *internalization* merupakan proses untuk menangkap pengetahuan eksplisit yang selanjutnya diubah menjadi pengetahuan *tacit* [13]. Contoh penerapan pengetahuan *tacit* seperti belajar atau mempelajari materi atau tutorial mengenai produk ekonomi kreatif pada website KMS.

4.4 Design KM Blueprint

Untuk menghasilkan KM *blueprint* yang optimal, peneliti membuat peta konsep pengetahuan dalam memahami produk ekonomi kreatif. Dalam hal ini, pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif didokumentasikan dan dibagikan melalui website KMS. Selanjutnya pada website KMS tersebut, pengetahuan dibagi ke dalam beberapa bagian. Diantaranya tutorial, yang berisi pengetahuan tentang langkah-langkah membuat produk ekonomi baik melalui video ataupun tulisan. Selanjutnya artikel yang berisi tentang pengetahuan umum produk ekonomi kreatif, galeri yang berisikan foto hasil kegiatan PKK Pamijen, produk ekonomi kreatif berisi foto dan deskripsi hasil produk ekonomi kreatif, struktur organisasi PKK, dan kepengurusan PKK Pamijen. Hasil pemetaan konsep pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil *knowledge map*

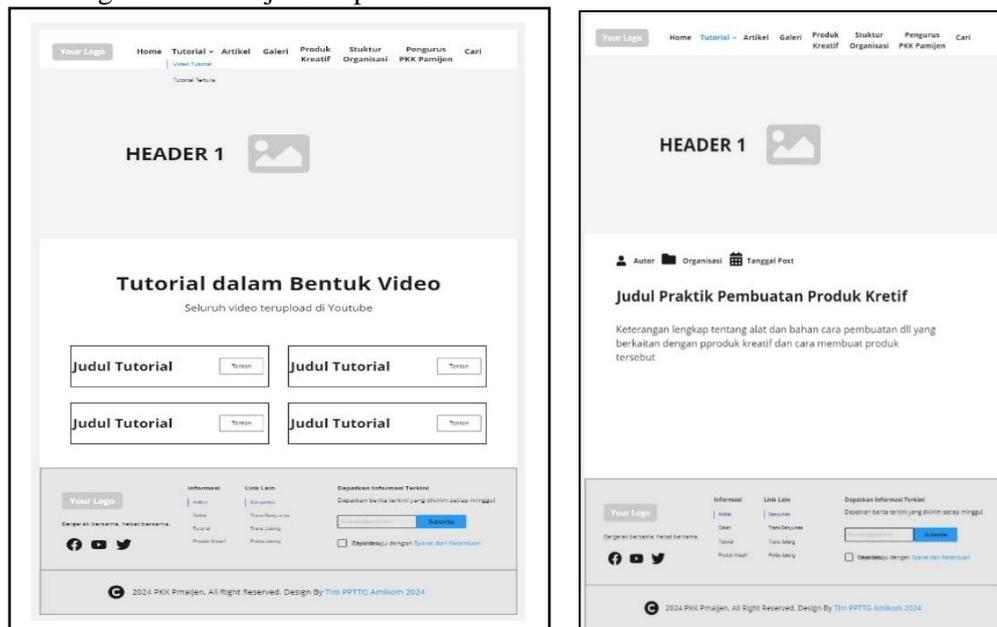
Selanjutnya setelah *knowledge map* berhasil dipetakan adalah membuat UML. Dalam hal ini UML yang dibuat berupa *use case diagram*. *Use case diagram* dibuat untuk memperlihatkan interaksi antara sistem, admin, dan pengguna. Pada website KMS terdapat seorang admin yang bisa melakukan proses *insert*, *update*, maupun *delete* terhadap halaman *home*, tutorial, artikel, galeri, produk ekonomi kreatif, struktur organisasi, kepengurusan PKK Pamijen, dan cari. Sedangkan *user* hanya bisa melihat halaman *home*, tutorial, artikel, galeri, produk ekonomi kreatif, struktur organisasi, kepengurusan PKK Pamijen, dan melakukan pencarian data. *Use case diagram* ditampilkan pada Gambar 3 berikut.

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>



Gambar 3. Hasil use case diagram

Kemudian tahap selanjutnya adalah pembuatan desain antarmuka website KMS yang nantinya menjadi sarana untuk memudahkan dalam berinteraksi antara *user* dengan sistem. Desain antarmuka website KMS sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Desain antarmuka website *knowledge management system*

4.5 Verify and Validate the KM System

Pada tahap ini, peneliti menerapkan metode pengujian *black box* untuk menguji website KMS (*knowledge management system*). Hasil uji *black box* ditampilkan pada Tabel 3.

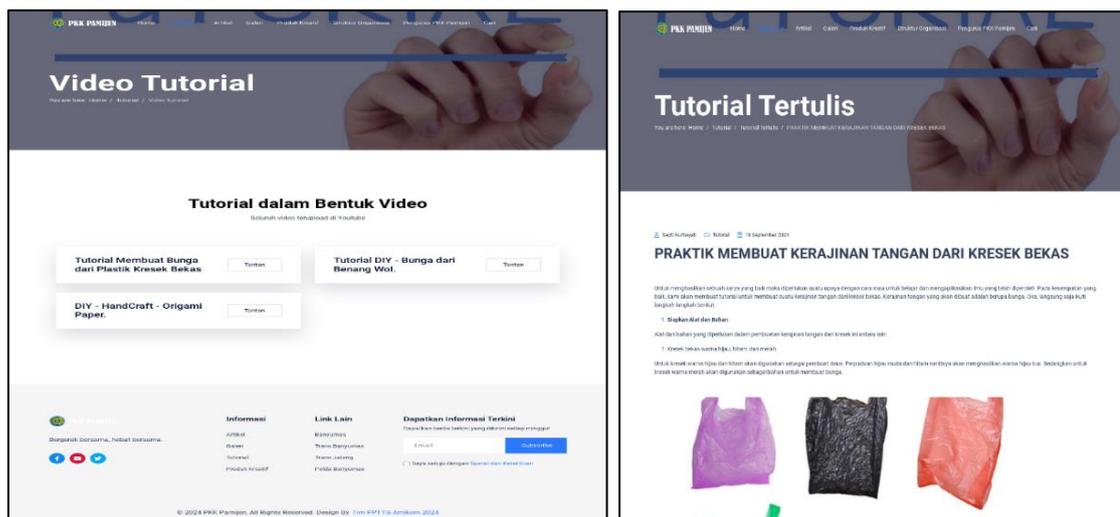
Tabel 3. Hasil uji black box

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Tambah Tutorial/Artikel	Ketikkan tutorial ataupun artikel dengan memilih tombol “Tambah”	Tutorial/Artikel berhasil ditambahkan	Sukses	Normal
Ubah Tutorial/Artikel	Klik pada salah satu Tutorial atau Artikel lalu ubah isian pada Tutorial atau Artikel tersebut	Tutorial/Artikel berhasil diubah	Sukses	Normal
Hapus Tutorial/Artikel	Pilih salah satu Tutorial atau Artikel yang mau dihapus kemudian tekan tombol Hapus	Tutorial/Artikel berhasil dihapus	Sukses	Normal

4.6 Implement the KM System

Implementasi KMS berupa website *knowledge management system* yang secara khusus berisi mengenai pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif seperti tutorial berupa video maupun tertulis, artikel berkaitan dengan produk ekonomi kreatif, maupun hasil dari produk ekonomi kreatif. Website KMS ini dapat diakses melalui alamat <https://www.kms-pkkpamijen.com/>.

Tampilan dari pada website KMS untuk halaman tutorial video dan tutorial tertulis tentang produk ekonomi kreatif ada pada Gambar 5 berikut.



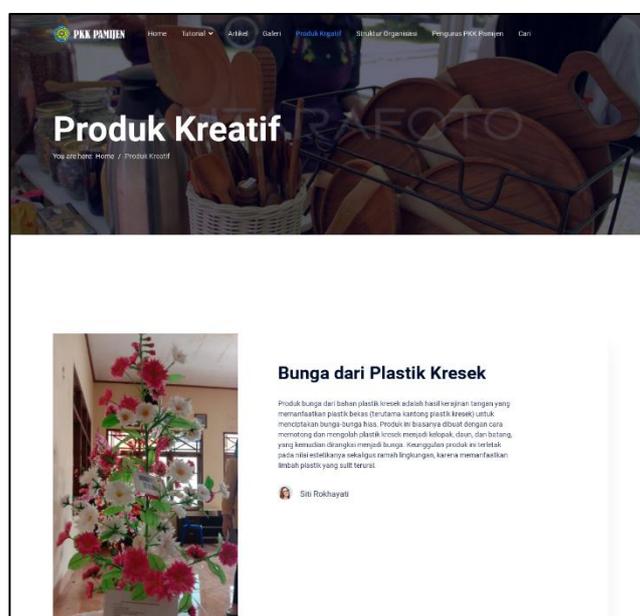
Gambar 5. Website *knowledge management studio* halaman tutorial video dan tertulis

Kemudian, pada website KMS terdapat halaman artikel yang bisa menjadi pedoman untuk meningkatkan pengetahuan umum mengenai produk ekonomi kreatif. Sekaligus untuk meningkatkan literasi bagi PKK Desa Pamijen (lihat Gambar 6).



Gambar 6. Website *knowledge management system* halaman artikel

Selanjutnya, halaman produk ekonomi kreatif berisi mengenai berbagai hasil produk yang telah dibuat dan dikembangkan sehingga bernilai guna (lihat Gambar 7).



Gambar 7. Website *knowledge management system* halaman tentang produk ekonomi kreatif

Website KMS tentang produk ekonomi kreatif ini merupakan suatu inovasi baru khususnya bagi PKK Desa Pamijen, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas. Menurut penelitian [14] tentang *knowledge management* menjelaskan bahwa implementasi *knowledge management* pada organisasi bisa meningkatkan persaingan, efektifitas, maupun efisiensi kinerja organisasi. Sedangkan menurut penelitian [15] menjelaskan bahwa dengan *knowledge management* berbasis website akan memudahkan dalam proses pemerolehan informasi. Sedangkan pada penelitian ini, diperoleh temuan-temuan seperti terdapat fitur-fitur utama yang dimiliki website KMS antara lain tutorial, artikel, maupun produk ekonomi kreatif. Fitur-fitur tersebut memiliki fungsi utama untuk menyimpan pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. Namun ada beberapa keterbatasan dalam proses pembuatan website KMS seperti membutuhkan pakar yang berkompeten khususnya tentang produk ekonomi kreatif. Sebab pakar inilah yang mampu untuk mengaktualisasikan hasil pengetahuan *tacit* ke dalam pengetahuan eksplisit. Pada PKK Desa Pamijen ini terdapat anggota pengurus yang

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

memiliki kepakaran dalam hal pembuatan produk ekonomi kreatif akan tetapi masih terbatas jumlahnya. Meski demikian, dengan website KMS ini dapat memberikan peluang yang lebih besar bahwa pengetahuan dari pakar tersebut bisa didokumentasikan dengan lebih baik. Sehingga apabila anggota tersebut telah purna tugas dari PKK, pengetahuan tersebut tidak akan hilang. Bagi anggota pengurus yang baru maka dapat mengembangkan pengetahuan tersebut dan menggunakannya kembali sehingga mampu menciptakan daya saing dan keunggulan kompetitif bagi PKK Desa Pamijen.

5 Kesimpulan

Kesimpulan untuk penelitian ini menunjukkan bahwa telah berhasil dibuatnya KMS (*knowledge management system*) berbasis website, secara khusus berisi pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. Mengacu pada pengujian yang dilakukan dengan metode *black box testing*, KMS yang dibangun dapat dikatakan sukses serta bisa dipergunakan sebagai *tools* atau media untuk berbagi pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. KMS ini memiliki beberapa fitur utama yaitu Beranda, Tentang, Tutorial, Artikel, Produk Kreatif maupun Galeri. Fitur-fitur tersebut mampu menjembatani pengguna atau *user* dalam menampilkan pengetahuan tentang produk ekonomi kreatif. Penggunaan metode KMSLC juga memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan website KMS. Metode KMSLC mampu memfokuskan pembuatan KMS dengan tetap melibatkan pada pengetahuan. Pengetahuan diambil bersumber dari pakar produk ekonomi kreatif. Namun, website KMS ini masih memiliki kekurangan, sehingga saran untuk penelitian berikutnya adalah dapat mengembangkan website KMS dengan menerapkan sistem *client server* di mana tiap anggota PKK dapat melakukan *login* maupun memposting suatu pengetahuan.

Ucapan Terima Kasih

Rasa terima kasih peneliti sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah menyuplai dukungan berupa materi dan moril sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini sebagaimana mestinya. Berharap bahwa penelitian ini bisa memberikan manfaat dan bisa meningkatkan preferensi pengetahuan khususnya tentang *knowledge management system*.

Referensi

- [1] L. Chatarina and Y. L. R. Rehatalanit, "Perancangan Sistem Helpdesk Dengan Metode Knowledge Management System (Studi Kasus Pada PT.XYZ)," *JSI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 10, no. 1, pp. 181–198, 2023, [Online]. Available: <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- [2] G. G. Widhasmara and A. Solichin, "Prototipe Knowledge Management System Dengan Menggunakan Metode Suci Pada Upstream Technology Center PT. Pertamina," *J. Telemat. Mkom*, vol. 9, no. 3, pp. 132–138, 2017.
- [3] S. Anardani, S. Riyanto, and D. Setiawan, "Perancangan Knowledge Management System Berbasis Web pada Tenaga Kependidikan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 77–83, 2021, doi: 10.25126/jtiik.0813252.
- [4] T. A. Purwanto, L. A. Abdillah, and E. P. Agustini, "Knowledge Management Systems Analysis and Planning for Employees Recruitment and Training," *J. Electr. Electron. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 38–43, 2020, doi: 10.24843/jeei.2020.v04.i02.p01.
- [5] Q. A. Ishari, A. T. Wibowo, and M. K. Milad, "Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis Knowledge Management System," *J. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 15–21, 2020.
- [6] E. Zuraidah, "Knowledge Management System Untuk SDM Menggunakan Suci Model (Studi Kasus: Koperasi Karyawan)," *J. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 157–168, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i1.2481.

- [7] Y. Yumhi, D. Dharmawan, W. Desty Febrian, A. J. Sutisna, and Syahribulan, "Application of Rapid Application Development Method in Designing a Knowledge Management System to Improve Employee Performance in National Construction Company," *J. Inf. dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 155–160, 2024, doi: 10.60083/jidt.v6i1.491.
- [8] W. Thomas and Y. Nataliani, "Analisis dan Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web (Studi Kasus Proses Bisnis PT. Bintang Selatan Agung)," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 253–267, 2021.
- [9] N. A. Nova, R. A. González, L. C. Beltrán, and C. E. Nieto, "A Knowledge Management System for Sharing Knowledge About Cultural Heritage Projects," *J. Cult. Herit.*, vol. 63, pp. 61–70, 2023.
- [10] R. Nurcahyo and D. I. Sensuse, "Knowledge Management System Dengan Sesi Model Sebagai Media Knowledge Sharing Pada Proses Pengembangan Perangkat Lunak Di Pusat Komputer Universitas Tarumanagara," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 5, no. 2, pp. 63–76, 2019, doi: 10.54914/jtt.v5i2.229.
- [11] M. Khoirullah, Y. Sugiarti, and N. Kumaladewi, "Knowledge Management System Untuk Meningkatkan Kualitas Tenaga Kerja," *Appl. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 1, pp. 53–60, 2020.
- [12] E. M. Awad and H. M. Ghaziri, *Knowledge Management*. India: Dorling Kindersley (India) Pvt. Ltd, 2007.
- [13] I. B. Fernandez and R. Sabherwal, *Knowledge Management : Systems and Processes*. United States of America: M.E. Sharpe, Inc, 2010.
- [14] C. Lastiko and B. S. Wicaksono, "Rancang Bangun Aplikasi Knowledge Management Pada Pelayanan Jasa Berbasis Web Dengan Metode Agile Development: Studi Kasus: Pt. Cakrawala Indonesia Sejahtera," *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 954–975, 2023, [Online]. Available: <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2397/1529>
- [15] Budi Suyanto and Gatan Agrasyach D, "Pengembangan Knowledge Management System Dengan Metode Design Thinking Di Pt Telkom Indonesia (Persero) Tbk Yogyakarta," *J. Inform. Dan Teknologi Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–34, 2024, doi: 10.55606/jitek.v4i1.2916.