

# UNES Journal of Information System

Volume 7, Issue 2, December 2022

P-ISSN 2528-3502

E-ISSN 2528-5955

Open Access at: <https://fe.ekasakti.org/index.php/UJIS>

## KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PEKAWAI PADA PT. JAYA HASIL LAUT

## KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM TO IMPROVE EMPLOYEE COMPETENCE IN PT. JAYA HASIL LAUT

Triarmada Simanungkalit<sup>1)</sup>, Evri Ekadiansyah<sup>2)</sup>

<sup>12</sup>Program Studi Sisten Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potensi Utama

E-mail: [triarmada@gmail.com](mailto:triarmada@gmail.com)<sup>1</sup>, [evrie1409@gmail.com](mailto:evrie1409@gmail.com)<sup>2</sup>

### INFO ARTIKEL

#### Koresponden:

**Triarmada  
Simanungkalit**  
[triarmada@gmail.com](mailto:triarmada@gmail.com)

#### Kata kunci:

knowledge  
management system,  
Pegawai, PHP,  
Mysql

#### Website:

[https://fe.ekasakti.org  
/index.php/UJIS](https://fe.ekasakti.org/index.php/UJIS)

**Hal: 022 - 031**

### ABSTRAK

Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Menyadari akan persaingan sehingga diperlukan perubahan paradigma dalam organisasi, dari yang semula mengandalkan resource-based, menjadi knowledge-based. Akibatnya, isu yang dihadapi setiap organisasi, terutama bisnis, adalah bagaimana meningkatkan pengetahuan manusia secara komprehensif untuk memajukan perdagangan global. Perlu adanya suatu sistem manajemen pengetahuan untuk pengembangan sumber daya manusia sehingga pengetahuan setiap karyawan dapat diakses, disebarluaskan, dan didistribusikan ke setiap karyawan di dalam perusahaan. Berkembangnya PT. Jaya Hasil Laut harus diikuti dengan peningkatan Kompetensi karyawan untuk meningkatkan value bagi perusahaan, saat ini perusahaan belum memiliki suatu knowledge management yang dapat digunakan oleh karyawan untuk dapat berbagi, menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuan untuk meningkatkan pengetahuan, sehingga dibutuhkan adanya Knowledge Management System yang dapat digunakan untuk meningkatkan Kompetensi karyawan di PT. Jaya Hasil Laut.

Copyright© 2022 UJIS. All rights reserved.

## INFO ARTIKEL

## ABSTRAK

**Corresponden:**

**Triarmada**  
**Simanungkalit**  
 triarmada@gmail.com

**Keywords:**

knowledge  
 management system,  
 employees, PHP,  
 Mysql

**Website:**

<https://fe.ekasakti.org/index.php/UJIS>

**Page: 022 – 031**

*Technology and science are advancing quickly. A paradigm shift within the organization is necessary to become aware of the competition, moving away from an initial resource-based approach and toward a knowledge-based one. The challenge that every institution, especially business, faces is how to fully utilize human knowledge to advance global trade. A knowledge management system is required for human resource development so that each employee's knowledge may be accessible, shared, and dispersed among all employees inside the firm. Since the company now lacks a knowledge management system that employees can use to share, use, and apply knowledge to, the development of PT. Jaya Hasil Laut must be followed by a rise in employee competency in order to enhance value for the business.*

Copyright© 2022 UJIS. All rights reserved.

**PENDAHULUAN**

Globalisasi yang disebabkan oleh inovasi juga dibarengi dengan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Organisasi perlu mengubah paradigmanya karena kemungkinan besar persaingan akan semakin parah. Pergeseran paradigma yang dimaksud di sini adalah transformasi yang dicetuskan oleh agen perubahan (katalis), dengan hasil akhir berupa metamorfosis yang menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang memperkuat atau memperluas pengetahuan sebelumnya. (Ekadiansyah, 2013)

Paradoks organisasi adalah bahwa organisasi berbasis pengetahuan secara bertahap menggantikan yang berbasis sumber daya. Saat ini, paradoks organisasi terdiri dari kumpulan buku, dokumen, dan bahan lain yang telah disiapkan untuk digunakan oleh pembaca. Ini adalah misteri yang sudah lama ada tentang bagaimana mengumpulkan begitu banyak materi, dan mungkin juga tidak mungkin untuk meninggalkan tenggat waktu pengiriman, karena tidak diberi tahu. Perlu dilakukan transformasi terhadap apa yang dilakukan oleh seorang agen perubahan yang dapat menggantikan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru. (Nonaka & Takeuchi, 1995)

PT. Jaya Hasil Laut adalah suatu perusahaan yang bergerak di pengolahan ikan hasil laut. Seiring dengan bertambahnya jumlah pegawai pada PT. Jaya Hasil Laut, maka jumlah pegawai yang diperlukan juga semakin bertambah. Dengan pertambahan jumlah pegawai diperlukan cara untuk mengumpulkan, mengorganisasi, dan menyebarkan bahan informasi pengetahuan dengan cepat untuk pihak

internal, sehingga peningkatan kompetensi antar pegawai dapat terlaksana dengan baik, dalam pengolahan pengetahuan yang akan disampaikan kepada pegawai baru pada PT. Jaya Hasil Laut masih bersifat semi komputerisasi sehingga penyampaian informasi membutuhkan waktu yang cukup lama, baik informasi pengetahuan yang diperoleh dari atasan hingga bawahan.

Ketidakteraturan penyampaian pengetahuan para pegawai yang ada pada PT. Jaya Hasil Laut dan sering bertambahnya pegawai baru dalam melakukan proses sharing pengetahuan sehingga mengakibatkan kesulitan dalam meningkatkan kompetensi antar pegawai karena pengetahuan yang belum dimiliki oleh pegawai baru dan akan menyebabkan sulitnya sebuah institusi untuk berkembang dan mengembangkan ilmu yang menjadi fokus institusi tersebut. Itulah sebabnya diperlukan KMS yang akan mentautkan segala informasi menjadi bangunan ilmu yang setiap saat dapat terus berkembang dan disempurnakan pada PT. Jaya Hasil Laut. Pengembangan KMS merupakan salah satu cara dalam mengorganisasi dan mendokumentasikan pengetahuan yang dimiliki. Di sisi lain, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang pesat merubah paradigma PT. Jaya Hasil Laut yang pada awalnya mengandalkan *resources based* menjadi *knowledge based*. Dengan demikian *knowledge* (pengetahuan) yang ada di suatu perusahaan harus dapat dikelola sehingga dapat menjadi aset perusahaan. Telah banyak penelitian yang mungkin dilakukan oleh pegawai di PT. Jaya Hasil Laut dengan berbagai latar belakang dan fokus penelitian. Namun hasil penelitian tersebut masih berbentuk serpihan-serpihan pengetahuan yang belum diorganisasi dan didokumentasikan secara baik.

Pembuatan sistem aplikasi yang berbasis pengetahuan ini merupakan pengetahuan yang kritical di PT. Jaya Hasil Laut dan membantu pihak internal dalam peningkatan kompetensi antar pegawai, oleh karena itu perlu dilakukan *knowledge management* agar semua kegiatan operasional dapat berjalan dengan baik. *Knowledge management system* merupakan strategi untuk meningkatkan efektifitas dan peluang/kesempatan pengembangan kompetensi. Untuk menampung semua kegiatan operasional PT. Jaya Hasil Laut perlu adanya *knowledge management system* agar pengetahuan atau informasi dapat disebarkan dan disimpan dengan cepat oleh setiap tenaga kerja (SDM) dan juga manajemen PT. Jaya Hasil Laut. Seluruh kegiatan pengetahuan yang berbasis teknologi informasi harus diikuti oleh *knowledge management system* sehingga tersaji informasi yang handal dan dapat digunakan oleh manajemen sekolah dan tenaga kerja (SDM) guna untuk kemajuan PT. Jaya Hasil Laut

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah metode penelitian deskriptif atau disebut juga metode penelitian analitis. Dalam penelitian deskriptif atau analitis ini digunakan teknik – teknik analisis, klasifikasi masalah, studi kepustakaan terhadap masalah – masalah yang berhubungan dengan skripsi yang penulis susun, wawancara (*interview*) dengan narasumber, observasi, dan teknik test terhadap objek penelitian yang telah ada.

## 1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu dengan peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

### a. Observasi

Pengumpulan data secara observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung, mencatat dan menemui bagian – bagian yang berhubungan dengan proses penyampaian informasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pegawai di PT. Jaya Hasil Laut.

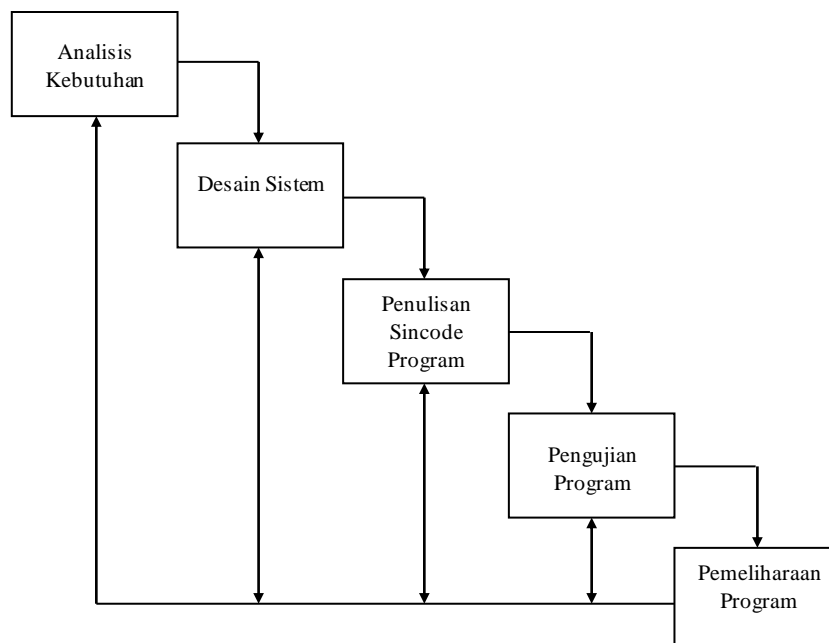
### b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan mengadakan sesi tanya jawab langsung dengan para pegawai yang memiliki peranan penting dalam sekolahan tersebut. Adapun pertanyaan yang diajukan yaitu sebagai berikut :

- a) Bagaimana proses sharing pengetahuan di PT. Jaya Hasil Laut ini?
- b) Apakah solusi yang diharapkan untuk meningkatkan kompetensi pegawai di PT. Jaya Hasil Laut?

## 2. Studi kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data – data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi ini dari berbagai sumber bacaan seperti jurnal, buku panduan pembuatan aplikasi pengolah basis data *MySQL*, dengan *PHP*, skripsi – skripsi sebelumnya yang ada diperpustakaan serta buku buku yang berkaitan dengan judul penelitian. Metodologi penelitian merupakan tata cara dan langkah – langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Langkah – langkahnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Perancangan Sistem

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yaitu : *requirement* (analisis kebutuhan), desain sistem (*system design*), *coding & testing*, penerapan program, pemeliharaan sistem.

1. Analisis Kebutuhan (*requirement*)

Berisi tentang hal – hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Beberapa hal – hal yang harus dipenuhi adalah data informasi tentang pegawai, bahan pengetahuan, tugas dan mater – materi pada PT. Jaya Hasil Laut.

2. Desain Sistem (*system design*)

Penulis membuat desain sistem *Knowledge Management* dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dengan diagram yang digunakan yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*. Spesifikasi bahasa pemrograman yang digunakan penulis adalah *PHP* dan database yang digunakan adalah *MySQL*.

3. Penulisan Sinkode Program

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan sistem. Pengujian secara *black box (interface)* yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan, pengujian tersebut untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

5. Pemeliharaan Sistem

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada *knowledge management system* terdiri dari 10 langkah yang disusun menjadi empat fase seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Fase dari 10 Langkah *Knowledge Management*

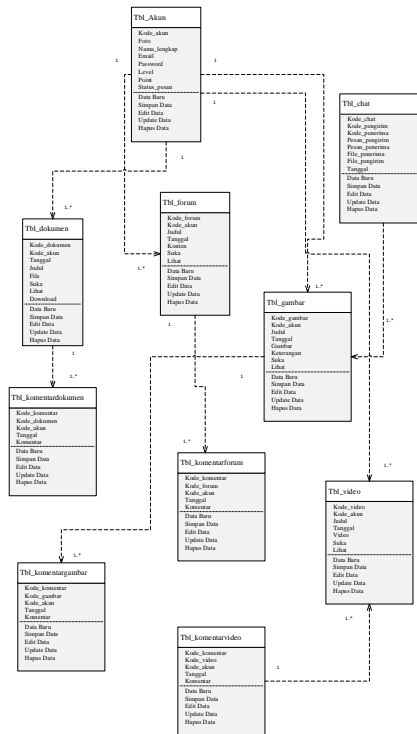
Fase	Langkah
Fase 1 : Evaluasi Infratraktur	Langkah 1 : Analisis infrastruktur yang ada Langkah 2 : Menyesuaikan dengan strategi bisnis
Fase II : Analisis Sistem KM, Merancang dan Pembangunan Sistem	Langkah 3 : Mendesain Infrastruktur
	Langkah 4 : Analisis Knowledge
	Langkah 5 : Menyusun Tim KM
	Langkah 6 : Membuat KM Blueprint
	Langkah 7 : Membangun Sistem KM
Fase 3 : Penyebaran	Langkah 8 : Penyebaran Knowledge
Fase 4 : Evaluasi	Langkah 10 : Melakukan Evaluasi KMS

Secara garis besar, bisnis proses sistem yang akan dirancang digambarkan dengan *usecase diagram* yang terdapat pada Gambar 2 :



Gambar 2. Use Case Diagram

*Class Diagram* menggambarkan struktur dan penjelasan class, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Rancangan Class Diagram yang digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Class Diagram Implementasi Knowledge Management System Untuk Meningkatkan Kompetensi Pegawai Pada PT. Jaya Hasil Laut Berbasis Web  
Berikut ini tampilan dari aplikasi yang dirancang :

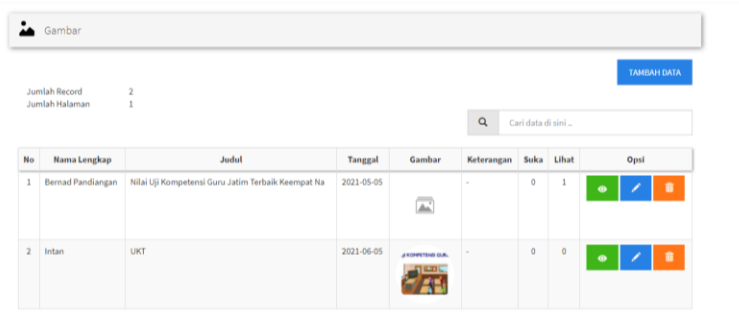
### 1. Tampilan Form About Data Video

Tampilan ini merupakan tampilan video yang berfungsi untuk mengetahui video. Gambar tampilan form video pada gambar 4 :

Gambar 4. Tampilan Form Data video

### 2. Tampilan Form Gambar

Tampilan ini merupakan tampilan form input data gambar yang berfungsi untuk mengisi data-data gambar. Berikut gambar form input data gambar ditunjukkan pada gambar 5 :



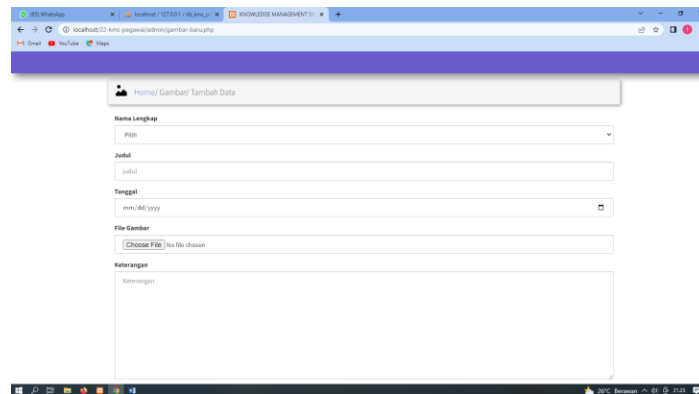
The screenshot shows a web interface for managing images. At the top, there's a header 'Gambar' and a 'TAMBAH DATA' button. Below the header, it indicates 'Jumlah Record: 2' and 'Jumlah Halaman: 1'. A search bar is present with the placeholder 'Cari data di sini...'. The main content is a table with the following data:

No	Nama Lengkap	Judul	Tanggal	Gambar	Keterangan	Suka	Lihat	Opsi
1	Bernad Pandiangan	Nilai Uji Kompetensi Guru Jatim Terbaik Keempat Na	2021-05-05		-	0	1	
2	Intan	UKT	2021-06-05		-	0	0	

Gambar 5. Tampilan *Form* Gambar

### 3. Tampilan *Form* Input Gambar

Tampilan ini merupakan tampilan *form* input data Gambar yang berfungsi untuk mengisi data-data Gambar. Berikut gambar *form* input data Gambar ditunjukkan pada gambar 6 :



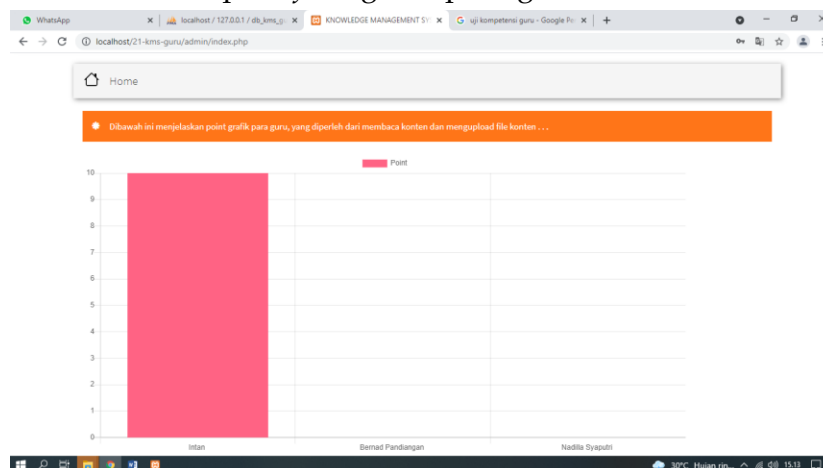
The screenshot shows a web browser window with the URL 'localhost/21-kms-guru/admin/gambar-baru.php'. The page title is 'Home/ Gambar/ Tambah Data'. The form contains the following fields:

- Nama Lengkap:** A dropdown menu with 'Pilih' selected.
- Judul:** A text input field.
- Tanggal:** A date picker showing 'mm/dd/yyyy'.
- File Gambar:** A file upload area with a 'Choose File' button.
- Keterangan:** A text area with the placeholder 'keterangan'.

Gambar 6. Tampilan *Form* Input Gambar

### 4. Tampilan *Form* About Data Grafik

Tampilan ini merupakan tampilan grafik yang berfungsi untuk mengetahui grafik. Gambar tampilan *form* grafik pada gambar 7:



Gambar 7. Tampilan *Form* Data Grafik



## KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian Implementasi Knowledge Management System untuk meningkatkan kompetensi pegawai Pada PT. Jaya Hasil Laut Berbasis Web dari itu penulis dapat menarik beberapa kesimpulan mengenai sistem yang dirancang. Adapun kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Dapat menganalisa serta memberikan kemudahan kepada PT. Jaya Hasil Laut untuk mengetahui perkembangan *Knowledge Management System* Untuk untuk meningkatkan kompetensi pegawai.
2. Terciptanya suatu penerapan *Knowledge Management System* Untuk untuk meningkatkan kompetensi pegawai menggunakan Aplikasi *PHP* dan *Mysql* sebagai databasenya.
3. Merumuskan permasalahan yang dihadapi PT. Jaya Hasil Laut dalam menerapkan sistem penentuan pengembangan sistem *Knowledge Management System*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ekadiansyah, E. (2013). IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA Title. *CSRID Journal*, 5(2), 102-117.
- Evans, M., Dalkir, K., & Bidian, C. (2015). A holistic view of the knowledge life cycle: the knowledge management cycle (KMC) model. *The Electronic Journal of knowledge management*, 12(1), 47.
- Dalkir, K. (2013). *Knowledge management in theory and practice*. Routledge.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The knowledge Creating Company : How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation* (p. 299). OXFORD UNIVERSITY PRESS.
- Mallisza, D., Hadi, H. S., & Aulia, A. T. (2022). Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), Page 24-35. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>
- Siregar, I., Yahyan, W., & Mallisza, D. (2020). Decision Support System in Choosing The Quality of Charcoal Briquettes from Coconut Shell to Improve The Quality and Maximised by The Method of Analytical Hierarchy Process (the case study in Padang pariaman). *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(2), 199-205. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v10i2.3274>
- Wahyuni, S., Ekadiansyah, E., & Setiawan, A. (2018). Knowledge Management System Dalam Pengembangan Kinerja Karyawan Pada Pt. Restu Hajj Haramain Travel Umroh & Haji Plus. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 6(1), 79-88.
- Yoo, S. J., & Huang, W. H. D. (2013). Employees' acceptance of knowledge management systems and its impact on creating learning

organizations. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 5(4), 434-454.