

Perencanaan *Knowledge Management System* Pada Organisasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah Melalui *Knowledge Management Roadmap*

1st An-Nisa Firardiansyah Prayitno
Program Studi Sistem Informasi

Universitas Telkom
Kampus Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
annisafirardiansyah@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Sarah Astiti

Program Studi Sistem Informasi
Universitas Telkom
Kampus Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
sarahas@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Organisasi Ikatan Wanita Pengusaha Indonesia (IWAPI) Provinsi Jawa Tengah menghadapi tantangan pengelolaan pengetahuan, termasuk penyimpanan data yang tidak terpusat, ketergantungan pada platform pribadi, pencatatan manual, serta potensi hilangnya informasi penting selama pergantian kepemimpinan. Kondisi ini mengindikasikan urgensi penerapan *Knowledge Management System* (KMS) yang terstruktur dan terintegrasi untuk meningkatkan proses pengelolaan pengetahuan. Penelitian bertujuan merancang *blueprint* KMS disesuaikan kebutuhan spesifik organisasi, dengan pendekatan *10-Step Knowledge Management Roadmap*. Tahapan penelitian mencakup analisis kebutuhan komprehensif melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) diterapkan untuk menyelaraskan strategi manajemen pengetahuan dengan tujuan bisnis organisasi.

Hasil perancangan *blueprint* KMS mencakup usulan infrastruktur KM, identifikasi aset pengetahuan yang ada, dan perancangan tim manajemen pengetahuan. Desain sistem terintegrasi menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), termasuk *use case diagram* untuk fungsionalitas sistem, *activity diagram* untuk alur kerja, dan *class diagram* untuk struktur basis data. Untuk memudahkan visualisasi tampilan dan fungsionalitas menggunakan *high-fidelity prototype*. Pengujian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan penilaian *excellent* pada kategori daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan, serta *good* untuk kebaruan. Keseluruhan penelitian menghasilkan *blueprint* KMS yang berfungsi sebagai panduan strategis bagi organisasi mengembangkan sistem pengelolaan pengetahuan yang efektif, terstruktur, dan terpusat, meningkatkan efisiensi operasional dan kolaborasi antar anggota.

Kata kunci— *Knowledge Management System, Knowledge Management Roadmap, IWAPI Provinsi Jawa Tengah, Prototype, User Experience Questionnaire*

I. PENDAHULUAN

Ikatan Wanita pengusaha Indonesia (IWAPI) merupakan organisasi yang secara konsisten dan berdedikasi mewadahi para pengusaha wanita. Organisasi ini memiliki fokus utama dalam pemberdayaan ekonomi perempuan, serta secara aktif berkontribusi sebagai penggerak roda perekonomian nasional (IWAPI, 2022). IWAPI didirikan pada tanggal 10 Februari 1975 oleh Prof. Dr. Hj. Kemala Motik Abdul Gafur, S.E, M.M. dan Dr. Hj. Dewi Motik, M.Si. IWAPI memiliki visi yaitu menjadi organisasi

perempuan terbaik tingkat Nasional dan Internasional. IWAPI juga memiliki misi memberdayakan dan memperkuat kaum wanita dalam kegiatan usaha dengan meningkatkan kemampuan anggota dalam mengelola usahanya, antara lain mendapatkan akses terhadap teknologi baru, informasi tentang pemasaran dan pembiayaan. Misi kedua dari IWAPI adalah memperjuangkan anggotanya dengan berbagai cara, antara lain: advokasi, pelatihan (keterampilan teknis, manajemen dan sumber daya manusia), dan membangun jejaring usaha (Berdasarkan dokumen AD/ART IWAPI, 2021).

IWAPI memiliki lebih dari 30.000 anggota yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia yang memiliki cakupan 34 Provinsi, 255 Kabupaten atau Kota kemudian organisasi ini sampai pada tingkat Kecamatan, mayoritas anggota organisasi IWAPI terdiri dari 85% adalah pengusaha yang memiliki skala kecil dan juga mikro, selain itu terdapat 13% anggota IWAPI yang memiliki usaha berskala menengah sedangkan sisanya yaitu sebesar 2% adalah pengusaha dengan usaha yang berskala besar (Biro Hukum dan Humas Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2023).

IWAPI memiliki jaringan yang luas, begitu juga IWAPI Provinsi Jawa Tengah menaungi 29 kabupaten dan 6 kota di Jawa Tengah, namun terdapat tantangan dalam mengelola *knowledge management*. Berdasarkan wawancara dengan Hj. Ning Wahyu, S.Sos. selaku ketua IWAPI Jawa Tengah dan Ni Made Yeni Purnawati, S.Sos. selaku Sekertaris Dewan Pengurus Daerah IWAPI Provinsi Jawa Tengah menyampaikan bahwa, terdapat tantangan dalam pengelolaan organisasi, seperti penyimpanan data tidak terpusat dan tidak terorganisir dengan baik, sehingga sulit untuk diakses dan dimanfaatkan pengetahuan yang ada pada organisasi tersebut. Selain itu, anggota pada organisasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah dalam hal mendapatkan informasi, memanfaatkan aplikasi pesan singkat seperti *WhatsApp* dan *Google Drive* milik individu untuk menyimpan data. Seperti saat akan mengakses *file* pada *Google Drive*, agar dapat mengakses *file* tersebut maka anggota diharuskan untuk *request permission to access a Google Drive file via email* ke anggota yang memiliki data tersebut. Sehingga berdasarkan hal tersebut penggunaan *Google Drive* tidak cocok untuk menangkap, menyimpan, mengambil, dan mentransfer pengetahuan secara terpusat

pada organisasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah (Becerra-Fernandez et al., 2024).

Pengelolaan data dengan cara manual tidak efisien dan memiliki potensi kesalahan dalam menangkap informasi. Ketika terjadi pergantian kepengurusan semua sumber daya dan kekayaan intelektual diserahkan pada pengurus baru, potensi ini memiliki resiko seperti kehilangan informasi penting dari kepengurusan sebelumnya serta menghambat adanya proses berbagi pengetahuan kepada kepengurusan berikutnya.

Berdasarkan pembahasan artikel ilmiah berjudul “Perancangan *Knowledge Management System* Berbasis Web Pada Tenaga Kependidikan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun”, dalam artikel ilmiah tersebut dijelaskan permasalahan bahwa setiap dua tahun sekali, Fakultas Teknik melakukan pergantian staf pengajar melalui mutasi, rotasi, atau pensiun. Hal ini menyebabkan banyak pengetahuan penting yang hilang karena dibawa oleh staf yang berpindah tugas atau pensiun. Pengetahuan yang bersifat pribadi dan spesifik bagi setiap individu ini tidak terdokumentasikan dengan baik, sehingga sulit untuk diwariskan kepada staf yang baru pada artikel ilmiah tersebut menyusun dokumen *blueprint* menggunakan *10-Step Knowledge Management Roadmap* yang lengkap dapat memberikan rekomendasi membangun KMS di masa depan.

Terdapat artikel ilmiah terdahulu lain yang berjudul “Perancangan *Knowledge Management System* Pada Bagian IT Menggunakan “*10-Step Knowledge Management Roadmap*” (Studi Kasus: Unit STI ITTP)” dalam artikel ilmiah tersebut dijelaskan Unit STI di IT Telkom Purwokerto menghadapi kendala dalam pengelolaan pengetahuan. Kurangnya dokumentasi yang baik menyebabkan kesulitan dalam menyelesaikan keluhan pengguna dengan cepat. Selain itu, pergantian staf seringkali menimbulkan masalah karena transfer pengetahuan yang tidak efektif. Penelitian yang dilakukan bertujuan merancang sebuah dokumen *blueprint* sistem *knowledge management* yang efektif untuk Unit Sistem dan Teknologi Informasi (STI) IT Telkom Purwokerto dengan menggunakan pendekatan *10-Step Knowledge Management Roadmap*.

Hal ini mengindikasikan kebutuhan mendesak bagi organisasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah melakukan penelitian ini, perancangan yang akan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengetahuan spesifik IWAPI Provinsi Jawa Tengah, berupa perancangan *high-fidelity prototype Knowledge Management System* (KMS) dengan pendekatan *10-Step Knowledge Management Roadmap*, yang merupakan tahapan model penerapan *knowledge management system* mulai dari mendesain, membangun, serta mengimplementasikan strategi *knowledge management*.

Hasil akhir dari penelitian yang dilakukan berbentuk dokumen *blueprint* berdasarkan kerangka kerja *10-Step Knowledge Management Roadmap*. Dokumen tersebut nantinya berisi *Unified Modelling Language* (UML) diagram, seperti *use case diagram* untuk menganalisis aktor dan hak akses, *activity diagram* untuk menggambarkan alur kerja sistem, dan *class diagram* untuk merepresentasikan struktur database. *Blueprint* KMS juga mencakup *high-fidelity prototype*, yaitu desain sistem yang mendekati bentuk final, memudahkan visualisasi tampilan dan fungsionalitas sistem. *High-fidelity prototype* yang telah dibuat dilakukan pengujian *usability* untuk mengetahui pengalaman pengguna

menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Sebagai respon terhadap permasalahan yang diidentifikasi dalam latar belakang, penelitian yang dilakukan mengkaji dan merumuskan “Perencanaan *Knowledge Management System* pada Organisasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah melalui *Knowledge Management Roadmap*”.

II. KAJIAN TEORI

A. Data, Informasi dan Pengetahuan

Data merupakan beberapa komponen dari fakta yang ada kemudian pengamatan atau sudut pandang yang mungkin saja benar atau bisa juga data ini berupa angka yang masih mentah dan belum diolah oleh karena itu data masih belum memiliki konteks, makna dan juga maksud [5], [7].

Informasi merupakan bagian dari data yang sudah memiliki konteks dan sudah memiliki tujuan yang jelas, informasi didapatkan dari proses pengelolaan data yang mentah kemudian bisa memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan [5], [6].

Pengetahuan mengacu pada suatu informasi yang bisa dijadikan acuan dan juga bisa sebagai dijadikan keputusan atas informasi yang diperoleh, dengan adanya pengetahuan maka bisa menyebabkan peristiwa baru dan memperbaharui pengetahuan yang sudah dimiliki [5].

B. Jenis Pengetahuan

Pengetahuan diklasifikasikan dalam beberapa aspek karena pengetahuan ini memiliki jenis yang berbeda jadi pengelolaannya pun berbeda, berikut ini merupakan jenis jenis pengetahuan.

a. Pengetahuan *Tacit* atau *Explicit*

Pengetahuan *explicit* mengacu pada suatu pengetahuan yang diungkapkan kemudian dapat dibagikan dengan formal dan juga sistematis berupa dokumen atau berupa buku. Pengetahuan *tacit* merupakan pengetahuan yang bersifat pribadi dari internal individu yang didasarkan pengalaman atau dari aktivitas individu dan pengetahuan ini cenderung sulit untuk terdokumentasi berbeda dengan pengetahuan *explicit* yang sudah terdokumentasi [5], [8].

b. Pengetahuan Umum atau Khusus

Pengetahuan umum berarti pengetahuan yang dimiliki oleh sebagian besar individu dan pengetahuan ini tentunya mudah untuk dibagikan kepada semua individu. Pengetahuan khusus atau bisa juga disebut dengan pengetahuan istimewa, pengetahuan ini hanya dimiliki oleh beberapa individu yang berskala kecil dan pengetahuan ini sangat berharga [5].

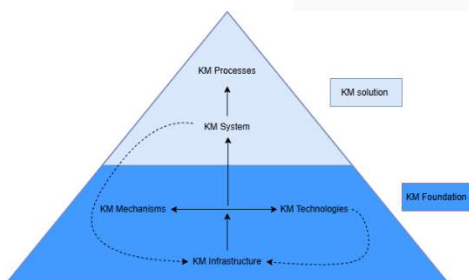
C. Knowledge Management

Knowledge Management merupakan upaya yang dilakukan pada tingkatan individu maupun organisasi untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam mencari pengetahuan dari seluruh sumber daya yang ada. Sumber daya pengetahuan di sini dapat diartikan sumber daya yang relevan yang sesuai dengan keputusan, tujuan dan strategi individu atau organisasi. Organisasi dapat berupa perusahaan, firma kantor, departemen. Tujuan adanya *Knowledge Management* adalah mengetahui sudah di posisi mana pengetahuan memberikan proses untuk mempermudah individu atau organisasi mencapai tujuan dengan cara penggunaan biaya serendah mungkin *cost-effective* [5], [9].

Knowledge Management juga memiliki kaitan dengan konsep modal intelektual, hal ini dianggap sebagai suatu sumber daya dari perusahaan yang memiliki nilai paling berharga. Modal intelektual ini mengacu jumlah sumber daya pengetahuan yang sudah ada pada organisasi diluar atau didalam organisasi. Terdapat tiga jenis modal intelektual diantaranya adalah modal manusia yang bisa disebut dengan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh suatu individu kemudian yang kedua ada modal intelektual dari modal organisasi atau suatu pengetahuan yang di modifikasi menjadi database, budaya, sistem dan proses. Modal intelektual yang ketiga yaitu modal sosial yang berarti pengetahuan yang berada dalam interaksi dan hubungan individu dalam suatu organisasi [5].

D. Knowledge Management Solution and Foundation

Knowledge Management terdapat dua aspek penting yaitu solusi *Knowledge Management* dan pondasi *knowledge management*. Solusi *Knowledge Management* secara spesifik berguna untuk mencapai beberapa aspek *Knowledge Management* mulai dari menemukan menangkap, berbagi kemudian menerapkan pengetahuan, solusi *Knowledge Management* terdiri dari beberapa proses yaitu proses pengetahuan dan sistem pengetahuan. Fondasi *Knowledge Management* merupakan fondasi atau bagian paling dasar yang bisa menopang proses di atas atau aspek yang mendukung proses *Knowledge Management* berjangka pendek maupun berjangka panjang terdiri dari beberapa proses yaitu infrastruktur *Knowledge Management*, mekanisme *Knowledge Management* dan teknologi *Knowledge Management*. Gambar II.1 merupakan ilustrasi yang jelas mengenai *Knowledge Management Solution and Foundation* [5].



GAMBAR 1

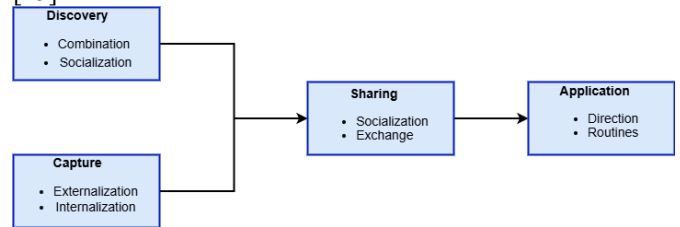
KNOWLEDGE MANAGEMENT SOLUTION AND FOUNDATION [5]

Komponen pada Gambar II.2 saling terhubung antara satu dengan yang lainnya, seperti solusi *Knowledge Management* dan fondasi *Knowledge Management* keduanya saling berkaitan satu dengan yang lain, sama halnya dengan infrastruktur *Knowledge Management* yang mendukung mekanisme *Knowledge Management* dan teknologi *Knowledge Management* digunakan dalam proses *Knowledge Management*, sistem *Knowledge Management* memberikan kemungkinan proses *Knowledge Management* [5].

E. Knowledge Management Processes

Knowledge Management processes didefinisikan sebagai aktivitas yang melibatkan empat proses utama seperti menemukan, menangkap, berbagi dan menerapkan pengetahuan. *Knowledge Management Processes* didefinisikan menjadi tujuh subproses yang menyusun *knowledge management*. Gambar II.3 merupakan ilustrasi

yang jelas mengenai *Knowledge Management Processes* [5], [15].



GAMBAR 2

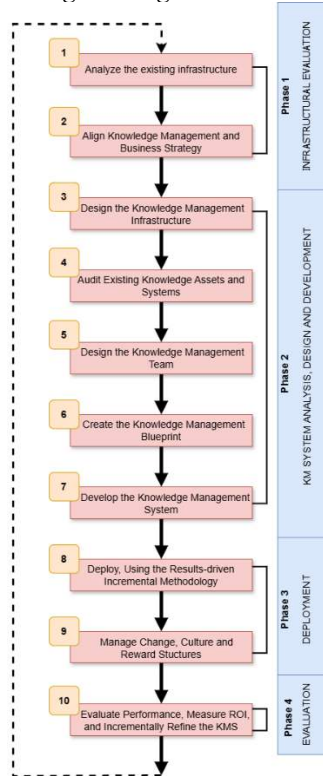
KNOWLEDGE MANAGEMENT PROCESSES [5]

Combination dan *socialization* yang menyusun *discovery* (menemukan pengetahuan). *Discovery* dapat diartikan membangun pengetahuan yang baru dari *explicit* dan *tacit* yang sudah disintesis. *Combination* merupakan proses dimana pengetahuan yang *explicit* dikumpulkan kemudian menciptakan pengetahuan yang baru dan lebih kompleks. *Socialization* merupakan proses sintesis pengetahuan yang memiliki sifat *tacit* antar individu, biasanya dilakukan dengan cara aktivitas bersama dengan memberikan suatu gambaran atau ide dari pengetahuan individu seperti cara berpikir individu tertentu [5], [15].

Knowledge Capture atau menangkap pengetahuan merupakan proses yang dilakukan untuk mengambil pengetahuan baik itu *tacit* maupun pengetahuan *explicit* dalam organisasi atau dalam diri individu. Penyusunan pengetahuan ini dibentuk dari proses eksternalisasi dan internalisasi, proses internalisasi diartikan perubahan pengetahuan dari *tacit* di konversi kedalam bentuk *explicit*. Internalisasi berarti mengubah pengetahuan yang tadinya bersifat *explicit* menjadi pengetahuan *tacit*. *Knowledge Sharing* merupakan proses pengetahuan *explicit* maupun *tacit* yang diberikan pada individu lain, *knowledge sharing* terbentuk dari *socialization* dan *exchange*. *Socialization* bisa diartikan sebagai pemberian informasi dari satu orang ke beberapa orang sekaligus sedangkan *exchange* berarti pembagian pengetahuan yang berfokus pada pembagian pengetahuan yang *explicit* dibagikan pada individu maupun organisasi [5], [15].

Knowledge Application, penerapan pengetahuan berkontribusi dalam membuat suatu keputusan. Proses ini bergantung pada banyak nya pengetahuan yang sudah terkumpul yang berdasarkan pada pemrosesan penemuan, penangkapan dan membagikan pengetahuan. Proses *knowledge application* tersusun dari *direction* dan *routines*. *Direction* diproses ini mengacu pada pemberian arahan dari individu yang memiliki pengetahuan kepada individu lain namun pengetahuan ini dilakukan tanpa mentransfer pengetahuan yang mendasari pemberian arahan kepada individu yang diberikan arahan. *Routines* merupakan penggunaan pengetahuan yang sudah terdokumentasi di dalam prosedur [5], [10].

F. 10-Step Knowledge Management Roadmap



GAMBAR 3

10-STEP KNOWLEDGE MANAGEMENT ROADMAP [11]

Gambar II.3 merupakan metode 10-step *Knowledge Management Roadmap*, yang disusun oleh Amrit Tiwana, metode ini memberikan pelajaran berfungsi memberikan perancangan *knowledge management*. Metode ini memiliki sepuluh tahapan terbagi menjadi empat fase, fase pertama yaitu evaluasi infrastruktur, kedua Analisis, Desain dan Pengembangan Sistem *knowledge management*, fase ketiga yaitu penerapan kemudian fase ke empat yaitu evaluasi. Berikut ini merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai 10-Step *Knowledge Management Roadmap* [11].

Fase 1. Evaluasi Infrastruktur

1. Tahap 1: Menganalisis Infrastruktur

Menganalisis dan melakukan identifikasi terkait dengan infrastruktur teknologi informasi yang sudah ada di organisasi [11].

2. Tahap 2: Menyelaraskan Manajemen Pengetahuan dan Bisnis Strategi

Menggabungkan *Knowledge Management* dan bisnis strategi, memberikan analisa kesesuaian antara *Knowledge Management* dan strategi bisnis [11].

Fase 2. Analysis, Design, Development Knowledge Management System

3. Tahap 3: Merancang Manajemen Pengetahuan Infrastruktur

Berarti memilih manajemen infrastruktur yang membentuk sistem, mempertimbangkan pilihan platform sesuai dengan yang dibutuhkan [11].

4. Tahap 4: Audit Aset dan Sistem Pengetahuan

Memulai dengan apa saja pengetahuan yang sudah ada pada organisasi, mengetahui maksud dan tujuan diadakan audit kemudian menyusun tim audit yang mewakili unit yang

ada pada organisasi yang bertujuan identifikasi, kategorisasi, dan evaluasi semua aset pengetahuan yang ada dalam organisasi [11].

5. Tahap 5: Merancang Tim Knowledge Management

Membentuk tim *Knowledge Management* ini nantinya merancang, membangun, menerapkan dan menyebarkan pengetahuan di seluruh organisasi, harus memberikan analisa terkait pemangku kepentingan dari dalam maupun luar organisasi, identifikasi terkait sumber yang nantinya digunakan untuk membangun, merancang, dan menyebarkan pengetahuan dengan baik kepada seluruh pemangku kepentingan yang ada pada organisasi [11].

6. Tahap 6: Merancang Blueprint Knowledge Management

Membuat *blueprint* yang di dalam *blueprint* tersebut berisi tentang rencana yang berguna membuat dan memberikan peningkatan sistem *knowledge management*. Pembuatan *blueprint* ini harus memahami bahwa harus mengoptimalkan sumber daya dan memberikan peningkatan yang baik dalam organisasi, agar semua langkah sebelumnya diimplementasikan dengan strategis dan dimanfaatkan dengan baik [11].

7. Tahap 7: Mengembangkan Knowledge Management System

Tahapan ini berarti mulai membangun *Knowledge Management System* pada tahapan ini langkah pertama yang bisa di lakukan adalah memilih mana teknologi yang dibutuhkan dan sesuai kemudian memilih modul yang disesuaikan dengan *Knowledge Management System* [11].

Fase 3, Penerapan (Deploy)

8. Tahap 8: Penerapan dengan metodologi inkrementalisme yang didorong oleh hasil Results-driven Incremental Methodology (RDI)

Tahapan ini merupakan tahapan mendistribusikan *Knowledge Management System* yang sudah dibuat sebelumnya, memberikan analisa terkait dengan keadaan sebelum dan sesudah penggunaan apakah dengan penggunaan ini jauh lebih baik, memberikan analisa dengan menggunakan RDI untuk penerapan sistem [11].

9. Tahap 9: Kelola Perubahan, Budaya, dan Penghargaan Struktur

Tahapan ini melakukan pengelolaan budaya, mengelola perubahan yang terjadi pada organisasi, mendorong adanya penggunaan *Knowledge Management System* kemudian memberikan penghargaan bagi karyawan yang sudah ikut memberikan kontribusi dalam penggunaan sistem [11].

Fase 4, Evaluasi

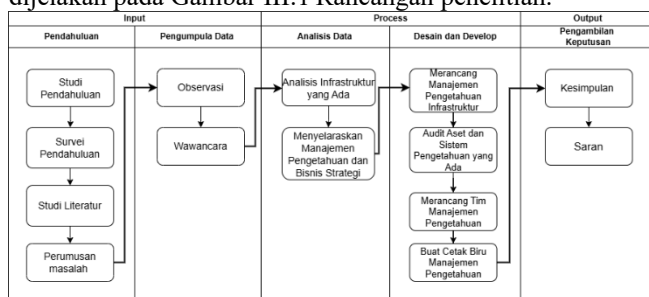
10. Tahap 10: Mengevaluasi Kinerja, Mengukur ROI, dan Memperbaiki KMS secara bertahap

Tahapan ini harus diperhitungkan dari dampak finansial yang terjadi setelah penerapan *Knowledge Management System* kemudian evaluasi terkait kinerja yang sudah terjadi ketika diberlakukannya *Knowledge Management System* melakukan pengukuran menggunakan *Return of Investment (ROI)*, melakukan perbaikan yang ada pada *Knowledge Management System* agar hasil yang diberikan lebih maksimal [11].

Penelitian menggunakan *10-Step Knowledge Management Roadmap* secara berurutan dan berhenti di *step* ke-6 yaitu *Create the Knowledge Management Blueprint* yang nantinya berupa merancang *blueprint Knowledge Management* dan desain *high-fidelity prototype* dari *Knowledge Management System*. Penggunaan metode *10-Step Knowledge Management Roadmap* secara berurutan memungkinkan merancang sistem yang kokoh, memahami keterkaitan antar langkah, mencegah pemborosan sumber daya, dan pada akhirnya menghasilkan desain rancangan sistem *Knowledge Management* yang sesuai dengan organisasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah [11, p. 8].

III. METODE

Perencanaan sistem yang dibuat untuk IWAPI Provinsi Jawa Tengah agar lebih efisien dan efektif maka dibutuhkan diagram alir yang di bagi menjadi beberapa tahapan yang dijelaskan pada Gambar III.1 Rancangan penelitian.



GAMBAR 4
RANCANGAN PENELITIAN

A. Pendahuluan

Tahapan ini merupakan bagian paling awal penelitian, tahapan ini berisi terkait kegiatan yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

B. Studi Pendahuluan

Langkah pertama melakukan studi pendahuluan pengumpulan informasi dengan menggali kondisi saat ini di lapangan dengan sumber data wawancara, observasi dan melakukan interaksi langsung terkait objek penelitian agar dapat memahami permasalahan dan mengidentifikasi kebutuhannya.

C. Survei Pendahuluan

Survei pendahuluan lebih spesifik dan berfokus di pengumpulan data melakukan observasi pada anggota IWAPI Provinsi Jawa Tengah dan ikut dalam forum anggota dengan melakukan pengamatan kegiatan yang dilakukan pada forum pertemuan, informasi apa saja yang dibagikan ketika pertemuan anggota, pengetahuan apa yang di bagikan. Kemudian melakukan wawancara dengan Hj. Ning Wahyu, S.Sos. selaku ketua IWAPI Jawa Tengah dan Ni Made Yeni

Purnawati, S.Sos. selaku Sekretaris Dewan Pengurus Daerah IWAPI Provinsi Jawa Tengah.

D. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kajian komprehensif berisi meninjau teori dan literatur relevan untuk mengidentifikasi hasil penelitian terdahulu, serta membangun kerangka acuan yang kokoh. Informasi yang diperoleh dari studi literatur berperan penting memberikan landasan teori yang kuat dan pemahaman mendalam terhadap permasalahan yang dikaji. Sumber informasi yang digunakan dalam studi literatur meliputi buku, artikel ilmiah, dokumen skripsi, dan situs web, dokumen anggaran dasar dan anggaran rumah tangga IWAPI Provinsi Jawa Tengah terpercaya [31].

E. Perumusan Masalah

Wawancara dengan Hj. Ning Wahyu, S.Sos selaku ketua IWAPI Jawa Tengah dan Ni Made Yeni Purnawati, S.Sos selaku Sekretaris Dewan Pengurus Daerah IWAPI Provinsi Jawa Tengah, diproses agar bisa mengidentifikasi permasalahan dengan spesifik agar penelitian yang dilakukan jelas dan relevan sesuai yang dibutuhkan oleh organisasi.

F. Pengumpulan data

Berikut ini merupakan beberapa teknik yang digunakan:

a. Observasi

Observasi dilakukan bertujuan mengetahui kondisi terkini Dewan Pengurus Cabang Ikatan Wanita Pengusaha Indonesia (IWAPI) Provinsi Jawa Tengah, khususnya terkait proses penangkapan, pencarian, dan pembagian pengetahuan di organisasi. Melalui observasi, diharapkan dapat teridentifikasi situasi nyata di lapangan, termasuk dinamika pengetahuan yang berlangsung di IWAPI Provinsi Jawa Tengah.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang atau lebih untuk bertukar informasi melalui tanya jawab mengenai suatu topik sehingga dapat menemukan makna dalam topik [31]. Wawancara yang dilakukan dengan Hj. Ning Wahyu, S.Sos. selaku ketua IWAPI Jawa Tengah dan Ni Made Yeni Purnawati, S.Sos. selaku Sekretaris Dewan Pengurus Daerah IWAPI Provinsi Jawa Tengah.

c. Analisis Existing Infrastruktur

Analisa infrastruktur yang ada pada IWAPI Provinsi Jawa Tengah, identifikasi terkait infrastruktur bertujuan sudah ada dimana titik posisi dari infrastruktur IWAPI Provinsi Jawa Tengah. Terdapat tiga komponen utama untuk membangun *Knowledge Management* yaitu *People, proses dan Technology*.

d. Menyelaraskan Knowledge Management dan Bisnis Strategi

Penyelarasan *knowledge management* dan bisnis organisasi dapat dilihat dari visi dan misi IWAPI Provinsi Jawa Tengah. Visi dan misi di sini berfungsi untuk mengetahui seperti apa *knowledge management* di capai, memahami terkait proses

bisnis di IWAPI ketika sudah mengerti proses bisnis pada IWAPI, maka dapat mengetahui *knowledge management* yang diterapkan.

G. Desain dan Develop

Fase ini dilakukan dengan melakukan empat tahapan diantaranya sebagai berikut:

a. Merancang Knowledge Management Infrastruktur

Tahapan awal membangun KMS merancang arsitektur sistem berarti analisa kebutuhan dari IWAPI Provinsi Jawa Tengah, melakukan analisa ini bertujuan untuk dapat mengetahui kebutuhan dan mencakup komponen dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan organisasi tersebut.

b. Audit Asset dan System Knowledge

Audit *asset* dilakukan dengan melakukan analisa terkait pengetahuan yang ada pada IWAPI agar dapat mengetahui pengetahuan yang sudah dimiliki organisasi.

c. Merancang Tim Knowledge Management

Merancang tim *knowledge management* merupakan bagian pendukung *process Knowledge Management System* dengan adanya tim memiliki tujuan mendesain membangun dan implementasi KMS sesuai kebutuhan pada organisasi.

d. Membuat Blueprint Knowledge Management

Blueprint knowledge management KMS merupakan dokumen yang mendokumentasikan seluruh proses perancangan *Knowledge Management System*.

H. Pengambilan Keputusan

a. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan inti dari penelitian yang dapat diambil nantinya berdasarkan dari hasil akhir penelitian. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu mengetahui bagaimana kondisi penangkapan pengetahuan, penyimpanan pengetahuan dan juga memberikan pengetahuan di IWAPI Provinsi Jawa Tengah.

b. Saran

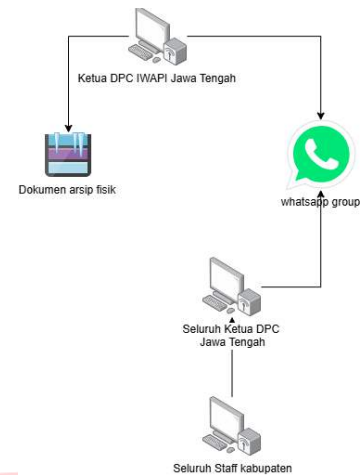
Saran yang dibuat berisis tentang masukan dari penelitian yang didasarkan dengan temuan atau permasalahan dari penelitian, saran memiliki fungsi memberikan panduan yang lebih lanjut terhadap penelitian yang telah dilakukan tindakan lebih lanjut ini dapat diambil dari pembaca atau pihak terkait agar bisa mengembangkan dan meningkatkan aspek aspek dari penelitian ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengumpulan dan Analisis Data

Tahap I: Evaluasi Infrastruktur

Fase pertama merancang sistem *knowledge management*. Fase pertama yang dilakukan memiliki tujuan memahami kondisi organisasi saat ini dan dapat menentukan pengambilan keputusan yang digunakan merancang *Knowledge Management System*. Gambar IV.1 menunjukan Kondisi Eksisting Penyebaran Data IWAPI Jawa Tengah



GAMBAR 5
KONDISI EKSISTING PENYEBARAN DATA IWAPI JAWA TENGAH

B. Perancangan Sistem

a. Menyelaraskan Knowledge Management dan Bisnis Strategi

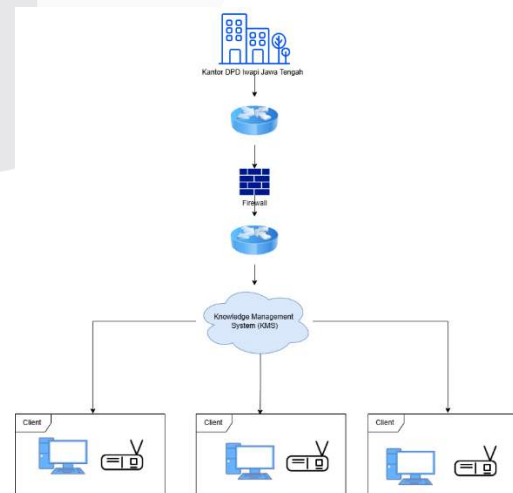
Hasil analisis perbandingan strategi *knowledge management* personalisasi dan kodifikasi melalui proses wawancara didapatkan hasil bobot pendekatan atau strategi kodifikasi adalah sebesar 60% sedangkan melalui pendekatan personalisasi didapatkan sebesar 56,7%. Berdasarkan hasil yang di dapat, maka perancangan KM yang sesuai adalah melalui pendekatan kodifikasi.

C. Pengembangan Sistem

Tahap 2: Analisis dan Desain Knowledge Management

b. Merancang Infrastruktur KM

Knowledge Management Infrastruktur untuk meningkatkan pengetahuan anggota IWAPI Jawa Tengah, teknologi informasi berperan penting dalam mendukung dan memberikan fasilitas dalam menerapkan proses *knowledge management* pada organisasi. Gambar IV.2 menunjukan Usulan analisis perencanaan analisis infrastruktur.



GAMBAR 6
USULAN ANALISIS PERENCANAAN ANALISIS INFRASTRUKTUR.

c. *Identifikasi pemilik knowledge asset*

Identifikasi pemilik *knowledge asset* adalah langkah krusial untuk menetapkan tanggung jawab dalam siklus hidup pengetahuan, mulai dari penciptaan, penyimpanan, hingga pemeliharaan dan pembaruan. Pemilik *knowledge asset* adalah individu atau unit organisasi yang memiliki, menghasilkan, atau bertanggung jawab atas kualitas dan relevansi suatu jenis pengetahuan tertentu.

TABEL 1
IDENTIFIKASI PEMILIK *KNOWLEDGE ASSET*

No.	Nama <i>Knowledge</i>	Lokasi <i>Knowledge</i>
1.	Knowledge Profil organisasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah	Arsip fisik IWAPI Provinsi Jawa Tengah
2.	Dokumen foto	Google Drive IWAPI Jawa Tengah
3.	Dokumen AD/ART	Arsip fisik IWAPI Provinsi Jawa Tengah
4.	Informasi kegiatan dan keterangan kegiatan	Website IWAPI Provinsi Jawa Tengah
5.	Informasi kegiatan yang akan dilaksanakan	Grup WA
6.	Meminta SK	Grup WA
7.	Data dan informasi anggota IWAPI	Arsip fisik IWAPI Provinsi Jawa Tengah
8.	Berkas berkas penting	Arsip fisik IWAPI Provinsi Jawa Tengah
9.	Materi pelatihan terlampir, notulensi rapat, undangan, buletin, korespondensi penting.	Email
10.	Rekaman sesi pelatihan, webinar, <i>talk show</i> dengan narasumber, diskusi panel.	Google Drive IWAPI Jawa Tengah

Rekomendasi ini berfokus pada transisi dari kondisi *knowledge asset* yang terfragmentasi menjadi terpusat, terstruktur, dan mudah diakses, didukung oleh Knowledge Management System (KMS).

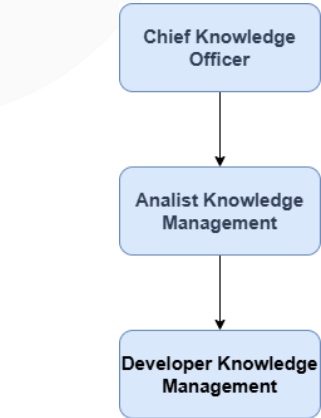
TABEL 2
REKOMENDASI UNTUK OPTIMALISASI PEMANFAATAN *KNOWLEDGE ASSET*

Usulan yang diberikan pada IWAPI Provinsis jawa Tengah			
No.	Nama <i>Knowledge</i>	Lokasi <i>Knowledge</i>	User
1.	Data Informasi Anggota (Profil, Kontak, Kategori Usaha	KMS	Pengurus DPD, Anggota IWAPI Provinsi Jawa Tengah DPD dan DPC dan anggota yang berkepentingan (input, update, akses kontrol), (pengawasan akses).
2.	Data informasi Keanggotaan IWAPI Sesuai domisili.	KMS	Pengurus DPD, Anggota IWAPI Provinsi Jawa Tengah DPD dan DPC dan anggota yang berkepentingan (input, update, akses kontrol), (pengawasan akses).

Usulan yang diberikan pada IWAPI Provinsis jawa Tengah			
No.	Nama <i>Knowledge</i>	Lokasi <i>Knowledge</i>	User
3.	Forum diskusi kolaborasi	KMS	Pengurus DPD, Anggota IWAPI Provinsi Jawa Tengah DPD dan DPC dan anggota yang berkepentingan.
4.	Informasi Program Kerja dan Kegiatan IWAPI (Perencanaan, Pelaksanaan, Pelaporan)	KMS	Pengurus DPD, Anggota IWAPI Provinsi Jawa Tengah DPD dan DPC dan anggota yang berkepentingan.
5.	Dokumen dan Arsip Organisasi (Aturan, Surat Keputusan, Laporan Rapat)	KMS	Pengurus IWAPI (DPC, DPD, DPP)
6.	Informasi Keuangan Organisasi (Laporan Keuangan, Anggaran)	KMS	Pengurus IWAPI (DPC, DPD, DPP)
7.	Materi Pelatihan dan Pengembangan Anggota	KMS	Pengurus IWAPI Anggota.

d. *Merancang Tim Knowledge Management*

Perencanaan *Knowledge Managemnet* memerlukan tim *Knowledge Management*. Tim meliputi *Chief Knowledge Officer* berperan pemimpin strategis dan bertanggung jawab visi serta implementasi *knowledge management*. *CKO Analist Knowledge Management*, berfokus analisis kebutuhan, perancangan sistem, pemetaan pengetahuan, dan evaluasi *knowledge management*. *Developer Knowledge Management* bertugas mengembangkan, implementasi, dan memelihara aspek teknis seperti alat dan platform pendukung *knowledge management*.



GAMBAR 7
STRUKTUR TIM *KNOWLEDGE MANAGEMENT*

c. Membuat Blueprint Knowledge Management

Penyusunan *blueprint* merupakan dokumen komprehensif yang merangkum seluruh tahapan yang telah dilalui, mulai dari langkah pertama hingga keenam dalam 10-Step Knowledge Management Roadmap.

1. Visi dan Misi Knowledge Management di Organisasi

Visi KM IWAPI Jawa Tengah: Menjadi pusat pengetahuan terkemuka bagi wanita pengusaha di Jawa Tengah, yang mendukung pertumbuhan usaha, inovasi, dan kolaborasi antar anggota.

Misi KM IWAPI Jawa Tengah: Mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mengorganisir pengetahuan berharga dari pengalaman anggota dan pakar. Memfasilitasi berbagi pengetahuan dan pembelajaran berkelanjutan. Menyediakan akses mudah ke informasi dan sumber daya. Mendorong inovasi dan adaptasi tren.

2. Use Case Diagrams

Diagram *use case* menjelaskan hasil fungsional dari sebuah sistem, memastikan pelanggan dan pengguna sistem dengan mudah menangkap kegunaannya. Model ini secara efektif memetakan fungsi sistem melalui penggunaan aktor dan *use case*.

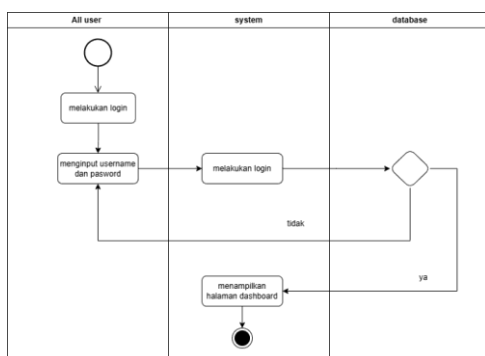


GAMBAR 8
DIAGRAM USE CASE

3. Activity Diagrams

Activity diagram dibawah merupakan gambaran dari aktivitas *system*.

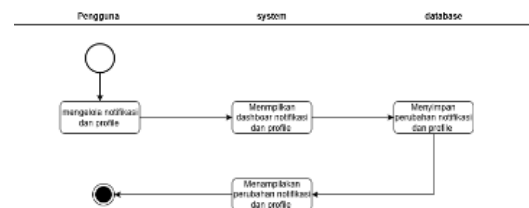
a). Activity Login



GAMBAR 9

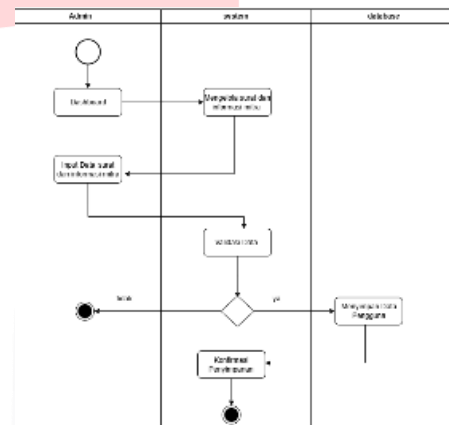
ACTIVITY LOGIN

b). Mengelola notification dan profile



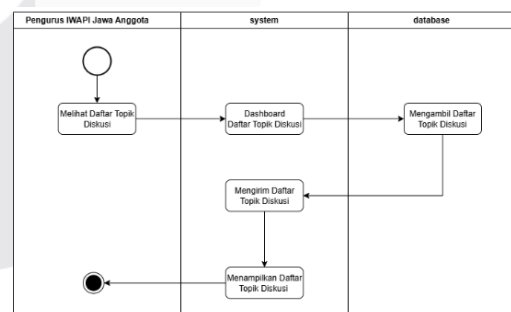
GAMBAR 10
NOTIFICATION DAN PROFILE

c). Activity Mengelola surat dan informasi mitra



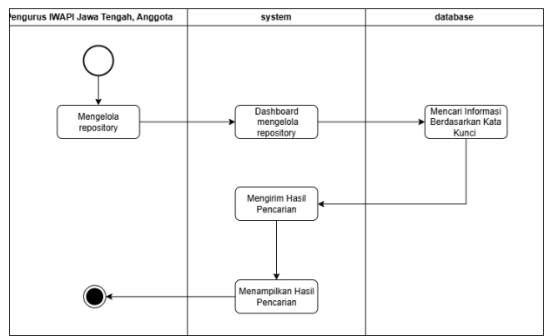
GAMBAR 11
ACTIVITY MENGELOLA SURAT DAN INFORMASI MITRA

d). Activity Diskusi kelompok

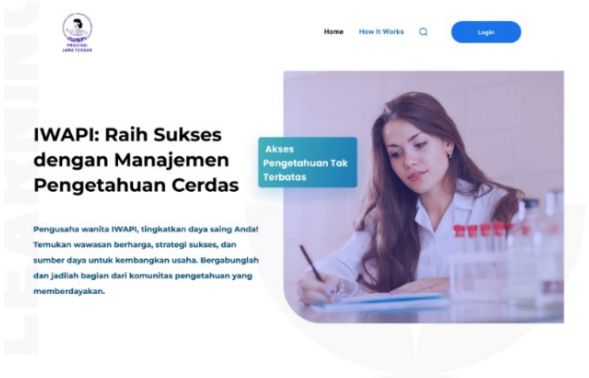


GAMBAR 12
ACTIVITY DISKUSI KELOMPOK

e). Activity Repository

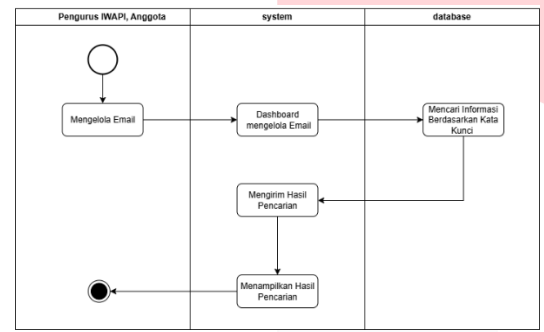


GAMBAR 13
ACTIVITY REPOSITORY



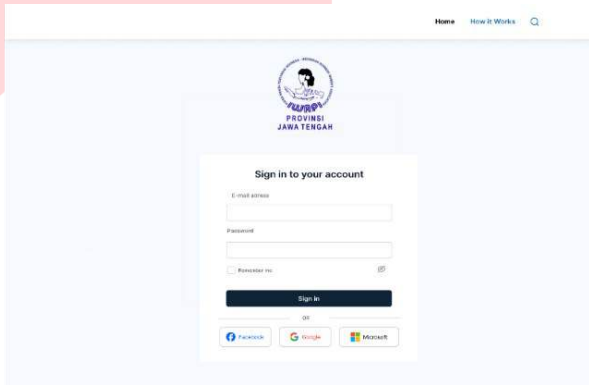
GAMBAR 16
TAMPILAN AWAL

f). Activity Mengelola Email



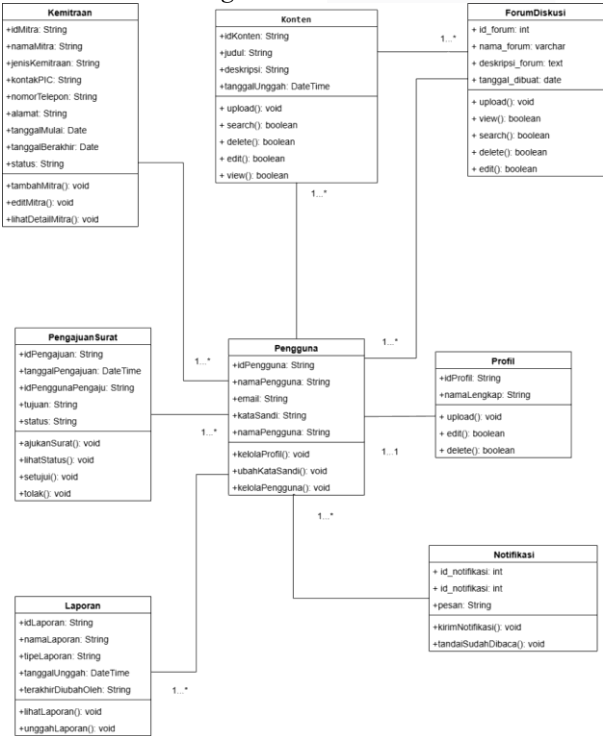
GAMBAR 14
ACTIVITY MENGELOLA EMAIL

b). Halaman Login



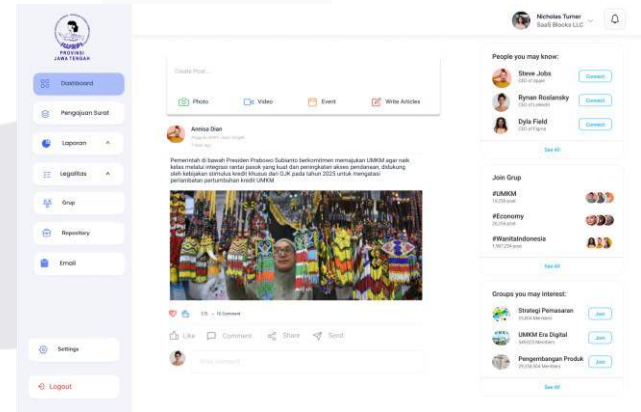
GAMBAR 17
TAMPILAN AWAL HALAMAN LOGIN

4. Class Diagram



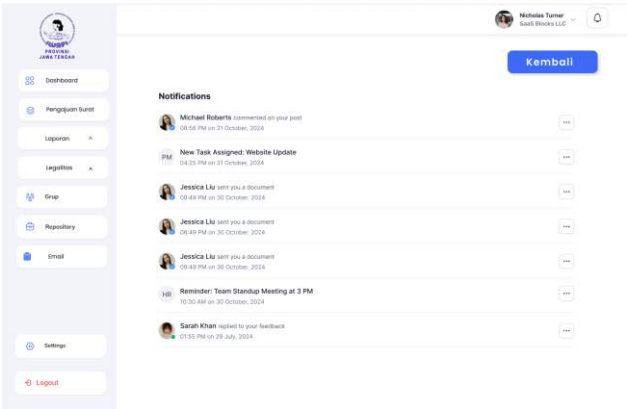
GAMBAR 15
CLASS DIAGRAM

c). Dashboard

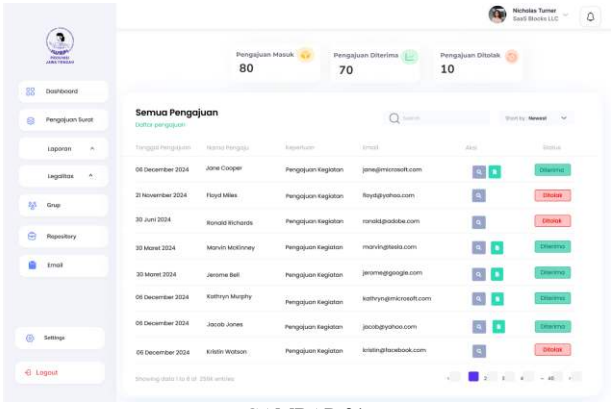


GAMBAR 18
DASHBOARD

d). Notifikasi

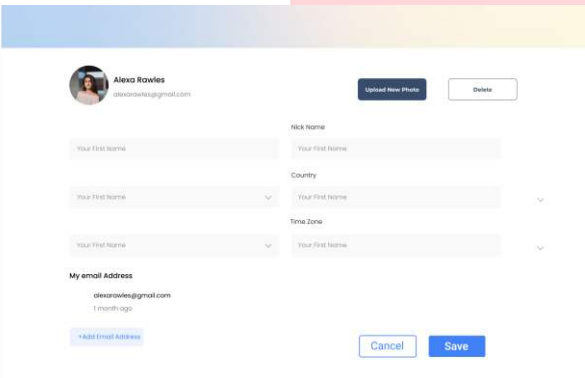


GAMBAR 19
NOTIFICATION



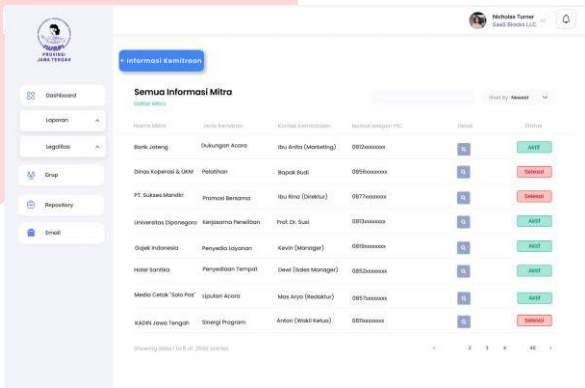
GAMBAR 21
SEMUA PENGAJUAN SURAT

e). Profile



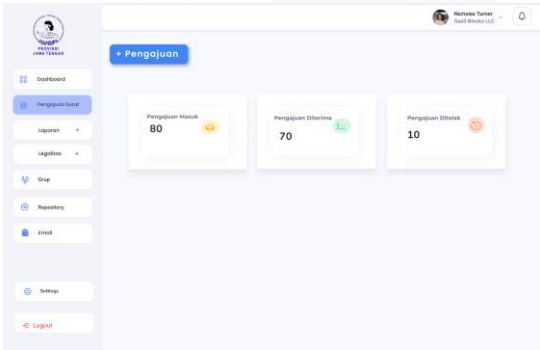
GAMBAR 20
PROFILE

h). Informasi Mitra



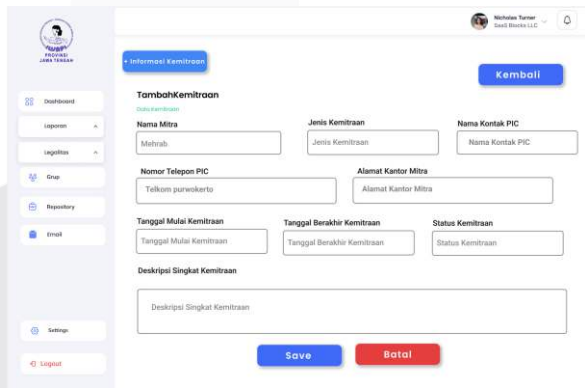
GAMBAR 22
INFORMASI MITRA

f). Pengajuan Surat



GAMBAR 21
PENGAJUAN SURAT

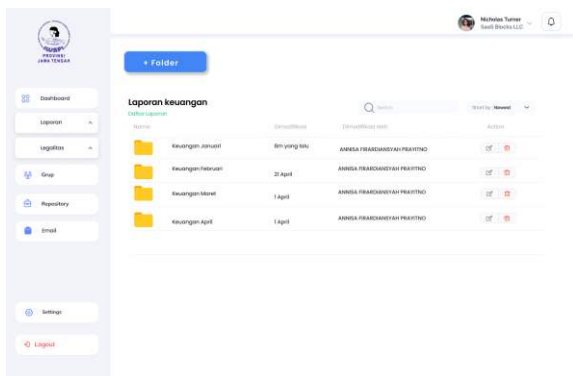
i). Mengelola Mitra



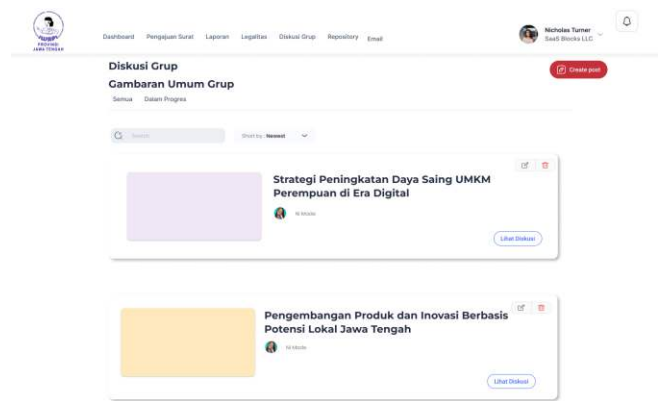
GAMBAR 23
MENGELOLA MITRA

g). Semua pengajuan

j). Mengelola Laporan Keuangan

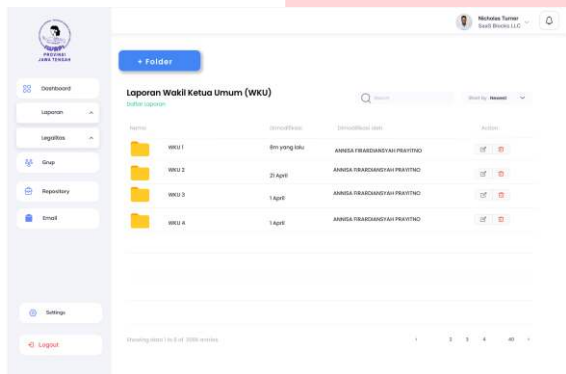


GAMBAR 25
LAPORAN KEUANGAN



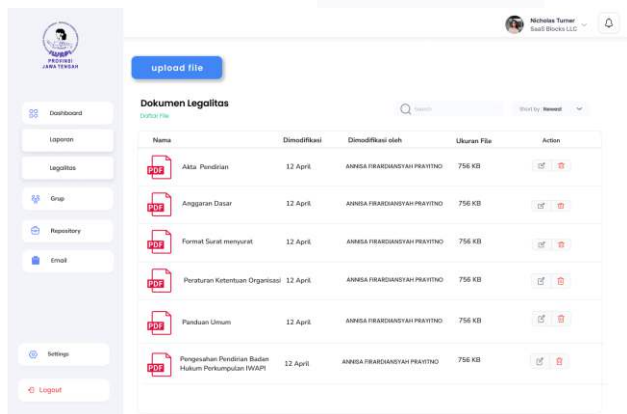
GAMBAR 28
TAMPILAN AWAL DISKUSI KELOMPOK

k). Mengelola Laporan Wakil Katua Umum



GAMBAR 26
LAPORAN WAKIL KATUA UMUM

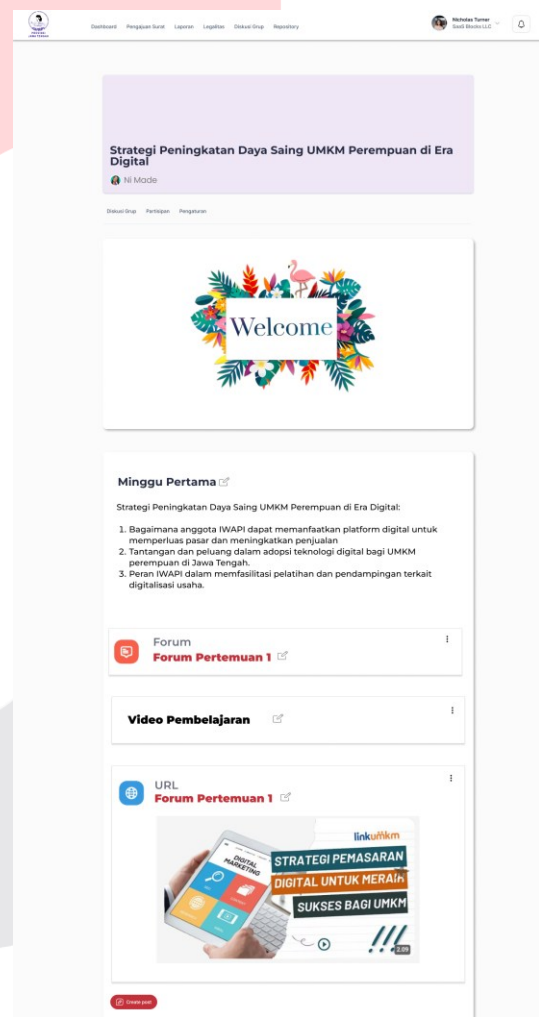
l). Mengelola Dokumen Legalitas



GAMBAR 27
DOKUMEN LEGALITAS

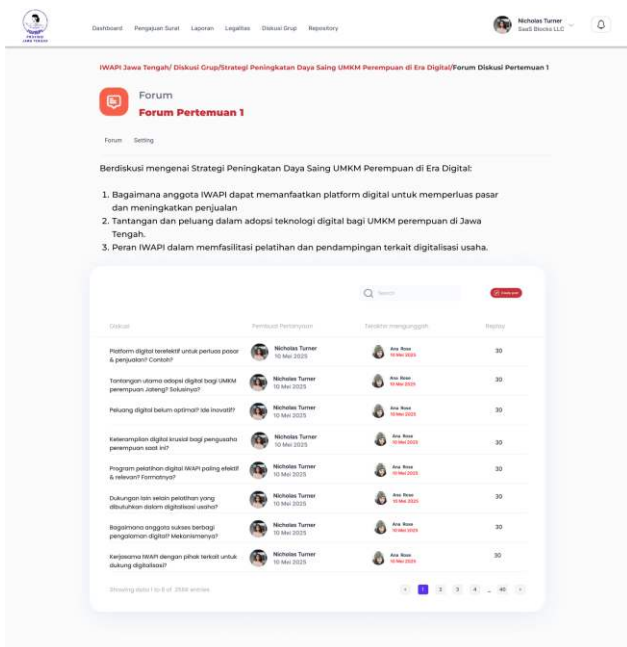
m). Tampilan Awal Diskusi Kelompok

n). Mengelola Diskusi kelompok



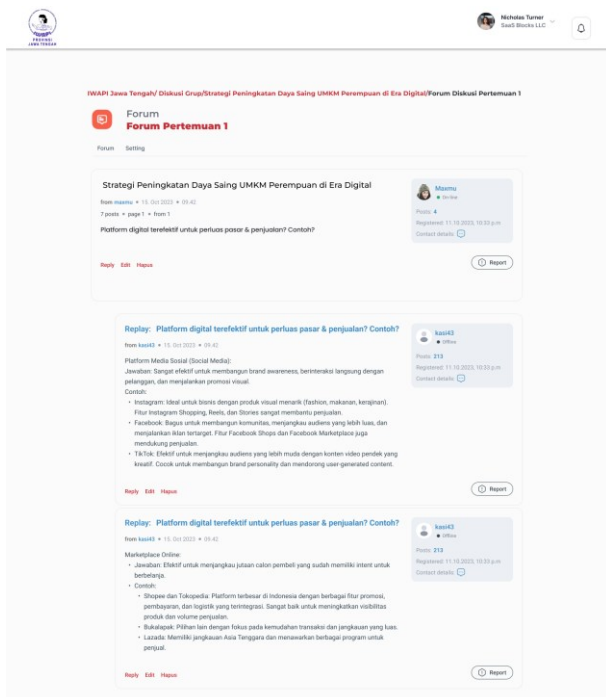
GAMBAR 29
MENGELOLA DISKUSI KELOMPOK

o). Forum Kelompok



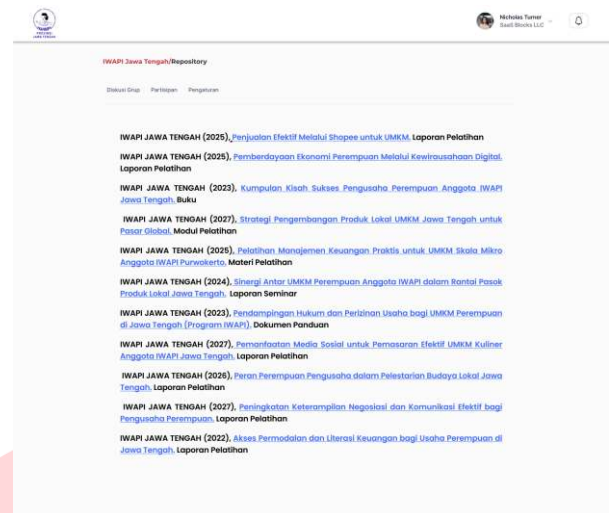
GAMBAR 30
MENGELOLA FORUM KELOMPOK

p). Diskusi Forum Pertemuan



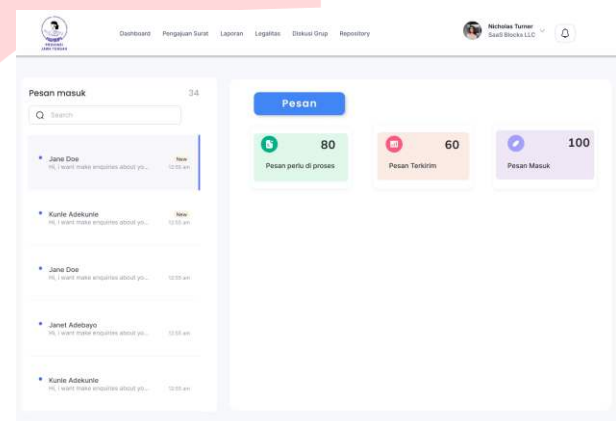
GAMBAR 31
FORUM PERTEMUAN

q). Repository



GAMBAR 32
REPOSITORY

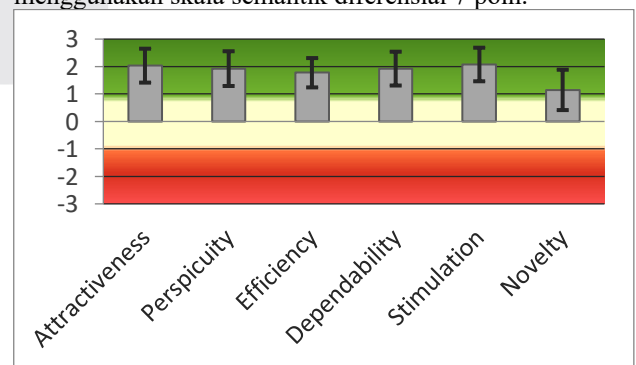
r). Mengelola email



GAMBAR 33
EMAIL

6. Evaluasi Hasil Pengujian

Rancangan *prototype Knowledge Management System* IWAPI Jawa Tengah diperlukan evaluasi menguji tingkat pengalaman pengguna berdasarkan konsep *user experience questionnaire* (UEQ). Pengujian yang dilakukan mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna terhadap produk interaktif perangkat lunak. Setiap item pertanyaan menggunakan skala semantik diferensial 7 poin.



GAMBAR 34
PENGUJIAN SISTEM

Gambar IV.30 menunjukan fradik rata-ra UEQ terlihat 5 skala utama yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*,

Dependability, dan *Stimulation* semuanya meraih nilai rata-rata di sekitar angka 2, menempatkan mereka kuat di zona hijau. Sementara itu, *Novelty* juga menunjukkan nilai positif sekitar 1.2, sedikit lebih rendah dibandingkan kategori lainnya

V. KESIMPULAN

Menyimpulkan perencanaan KMS yang cermat dan komprehensif sangat penting untuk keberhasilan implementasi IWAPI Provinsi Jawa Tengah, yang berpotensi meningkatkan efisiensi dan efektivitas berbagi pengetahuan IWAPI Provinsi Jawa Tengah saat ini menghadapi tantangan dalam mengelola pengetahuan karena penyimpanan data yang tidak terpusat, ketergantungan pada platform pribadi seperti *WhatsApp* dan *Google Drive*, pencatatan manual, dan risiko hilangnya informasi penting selama transisi kepemimpinan. Solusi yang diusulkan adalah perancangan *blueprint* Sistem Manajemen Pengetahuan berbasis teknologi, menggunakan pendekatan *10-Step Knowledge Management Roadmap*, yang didasarkan pada analisis kebutuhan komprehensif, mencakup arsitektur sistem, diagram UML, spesifikasi fitur, dan *high-fidelity prototype*. *High-fidelity prototype* diuji kegunaannya menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan hasil evaluasi menunjukkan pengalaman pengguna yang positif secara keseluruhan, dengan mayoritas kategori (Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi) mendapatkan penilaian sangat baik atau baik.

REFERENSI

- [1] Siti Anisah, "Implementation of Tiwana Method in a Knowledge Management System Prototype," 2023.
- [2] G. Naurah, D. Pratiwi, T. A. Salsabila, R. O. Adam, M. Nurrochman, and V. Paramarta, "Knowledge Management and its Implementation in the Human Resources Unit of the Palembang Muhammadiyah Hospital," vol. 2, no. 2, pp. 249–260, 2024.
- [3] N. Ayuni, J. Putri, Y. Saintika, and D. Januarita, "Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi PERANCANGAN Knowledge Management System Pada Bagian IT Menggunakan '10-Step KM Roadmap' (Studi Kasus: UNIT STI ITTP)," 2023.
- [4] S. Anardani, S. Riyanto, and D. Setiawan, "Perancangan Knowledge Management System Berbasis Web Pada Tenaga Kependidikan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun," vol. 8, no. 1, pp. 77–84, 2021.
- [5] I. Becerra-Fernandez, R. Sabherwal, and R. Kumi, "Knowledge Management; Systems and Processes in the AI Era; Third Edition," 2024.
- [6] M. Afifuddin Nur and M. Saihu, "PENGOLAHAN DATA," 2024.
- [7] E. Effendy, N. Aisyah, R. Sari Manurung, and R. Nasution, "Konsep Informasi Konsep Fakta Dan Informasi," 2023.
- [8] S. Saepudin, A. Fauzi, and S. Permatasari Maulidia, "Knowledge Management, Tacit Knowledge, Explicit Knowledge, Learning Organization dan Employee Performance (Literature Review)," vol. 4, no. 1, 2022.
- [9] L. Azizah, "Knowledge Management Sebagai Upaya Pengembangan Learning Organization Untuk Meningkatkan Kinerja Guru di SMA NEGERI 3 YOGYAKARTA," 2021.
- [10] A. Fatah Rahanar, A. A. Putra, M. F. Amal, and T. Setyowardhani, "Knowledge Management Solution Mengidentifikasi Solusi KM yang Tepat Studi Kasus: Sistem Informasi Perpustakaan Digilib," 2024.
- [11] Tiwana Amrit, *Prentice Hall - Knowledge Management Toolkit Orchestrating It, Strategy, and Knowledge Platforms Second Edition*. 2006.
- [12] S. W. Ramdany, S. Aulia Kaidar, B. Aguchino, C. Amelia, A. Putri, and R. Anggie, "Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," 2024.
- [13] R. D. Nurazizah, T. Yunita, F. Ekonomi, D. Bisnis, and B. Raya, "Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Penerapan Analisis SWOT Dalam Meningkatkan Penjualan Produk Baslok Echo Bekasi Pada Era Persaingan," vol. 1, 2024.
- [14] R. Hartson and P. Pyla, *The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. 2012.
- [15] K. M. Foreword and A. Chochinov, "Prototyping for Designers Developing The Best Digital & Physical Products," 2017.
- [16] T. Junita Maulani and A. Reza Perdanakusuma, "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)," 2021.
- [17] A. Putri1 and A. Dwi, "Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation," *JEISBI*, vol. 03, 2022.