

Perancangan Sistem Knowledge Management System Pada PT. Tri Satya Lancana Berbasis Web

Reza Andriansyah Rambe^{*1}, Linda Wahyuni²

Reza Andriansyah Rambe, Dusun IX Jl. Banten Gg. Bilal, Kab. Deli Serdang, 20373, Indonesia

Linda Wahyuni, Jl. Kawat VII Gg. Karya Tanjung, Medan, 20241, Indonesia

Email : rezaandriansyahrambe@gmail.com, lindawahyuni391@gmail.com

Abstrak

Knowledge Management pada Perusahaan penyedia jasa layanan outsourcing adalah hal yang sangat penting karena dapat mempengaruhi dalam hal pengembangan dan kepercayaan dalam penyediaan jasa tenaga kerja outsourcing kedepannya. Adapun beberapa kelemahan PT Tri Satya Lancana yaitu belum diterapkannya sebuah aplikasi dalam pengelolaan tenaga kerja outsourcing, dimana sulitnya perusahaan pengguna jasa dalam melakukan permintaan tenaga kerja outsourcing sehingga lambatnya pembuatan kontrak kerjasama pengadaan outsourcing, perusahaan sulit dalam pengontrolan tenaga kerja di lapangan sehingga sering mengalami keterlambatan dalam melakukan backup tenaga kerja yang berdampak buruk dalam hal kepercayaan bagi perusahaan pengguna jasa, lambat dan sulitnya supervisor lapangan dalam penyampaian laporan absensi tenaga kerja outsourcing yang telah ditempatkan di perusahaan ke bagian administrasi kepegawaian sehingga penghitungan tagihan piutang gaji sering mengalami keterlambatan untuk disampaikan kepada pihak perusahaan pengguna jasa. Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pengelolaan tenaga kerja outsourcing maka penulis akan merancang sebuah Knowledge Management System berbasis web yang dapat melakukan pengolahan data tenaga kerja outsourcing, sehingga dapat memudahkan supervisor lapangan melakukan laporan pengontrolan karyawan outsourcing yang nantinya dapat meningkatkan kinerja dan mendapatkan kepercayaan bagi pengguna jasa layanan.

Kata kunci— Knowledge Management System, Outsourcing, Tenaga Kerja.

Abstract

Knowledge Management in outsourcing service providers is very important because it can affect the development and trust in the provision of outsourcing services in the future. As for some of the weaknesses of PT Tri Satya Lancana, namely that an application has not been implemented in the management of outsourcing workforce, where it is difficult for service user companies to request outsourcing labor so that it is slow in making outsourcing procurement cooperation contracts, the company is difficult to control labor in the field so that it often experiences delays in perform backups of workers that have a negative impact on trust for service user companies, slow and difficult field supervisors in submitting attendance reports for outsourcing workers who have been placed in the company to the personnel administration section so that the calculation of payroll receivables is often delayed to be submitted to the user company service. Based on the problems that exist in the management of outsourced workers, the authors will design a web-based Knowledge Management System that can perform data processing of outsourced workers, so that it can make it easier for field supervisors to report on controlling outsourced employees which can later improve performance and gain trust for service users.

Keywords— Knowledge Management System, Outsourcing, Manpower

1. Pendahuluan

Di dalam sebuah perusahaan, pengetahuan sangatlah penting karena semakin banyak pengetahuan yang dimiliki oleh orang yang berkerja pada perusahaan tersebut maka akan semakin baik kualitas dan kinerja perusahaan. Dari berbagai sumber daya di dalam perusahaan, knowledge merupakan sumber daya yang paling penting karena mencakup hal-hal yang sulit untuk dikembangkan. Knowledge Management adalah pengelolaan Knowledge Management pada sebuah organisasi untuk menciptakan nilai dan menghasilkan keunggulan bersaing atau kinerja yang prima dari sumber daya manusia dalam organisasi. Knowledge Management pada Perusahaan penyedia jasa layanan outsourcing adalah hal yang

sangat penting karena dapat mempengaruhi dalam hal pengembangan dan kepercayaan dalam penyediaan jasa tenaga kerja outsourcing kedepannya.

Menurut Afrida Ismawari Br. Sitepu dan Dahri Yani Hakim Tanjung Perkembangan teknologi di era milenial sangatlah pesat mampu memberikan efek yang cukup besar, apa lagi dalam dunia bisnis. Pemasaran dan penjualan dalam bisnis itu sangatlah penting sehingga perlu strategi yang cukup bagus untuk perkembangan bisnis menjadi lebih maju. Electronic commerce suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi. [1]

Menurut Elida Tuti Siregar dan Ermayanti Astuti Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sistem informasi adalah sekumpulan elemen yang bekerja secara bersama-sama baik secara manual ataupun berbasis komputer dalam melaksanakan pengolahan data yang berupa pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan data untuk menghasilkan informasi yang bermakna dan berguna bagi proses pengambilan keputusan. [2]

Menurut Qitvirul Azij Ishari, Achmad Teguh Wibowo dan Mohammad Khusnu Milad dimana berhasil merancang bangun aplikasi aset intelektual Berbasis knowledge management system untuk membantu mahasiswa meningkatkan aset intelektual di Fakultas Sains dan Teknologi. Dimana proses tacit knowledge menjadi explicit knowledge dapat menciptakan pengetahuan baru melalui budaya sharing knowledge antar mahasiswa dari setiap program studi di Fakultas Sains dan Teknologi sehingga dapat meningkatkan produktifitas dan prestasi mahasiswa. [3]

Menurut Edy Siswanto Hasil daripada penulisan ini diantaranya adalah dengan adanya Sistem Informasi Knowledge Management system Pada PT. APF mempermudah pada menyimpan pengetahuan hilang dan sebagai asset bagi perusahaan ketika karyawan keluar menurut perusahaan. Serta dengan adanya Sistem Informasi meningkatkan kecepatan pada penanganan konflik lewat diskusi secara pribadi didalam sistem. [4]

Menurut Eka Putri Primawanti, Hapzi Ali, sistem informasi berbasis web dan knowledge management terhadap kinerja karyawan maka dapat dirumuskan bahwa Pengaruh Teknologi Informasi (X1) terhadap kinerja karyawan (Y), Pengaruh Sistem Informasi Berbasis Web (X2) pada kinerja karyawan (Y) serta Pengaruh Knowledge Management (X3) pada Kinerja Karyawan (Y). [5]

Menurut Dafit Afianto 1, Setiawan dimana Penelitian ini menghasilkan prototype rancangan Knowledge Management System berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL yang berisi informasi mengenai Data Guru, Pengumuman, Dokumen, Diskusi, Studi Kasus, Berita dan beberapa menu lainnya. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu Use Case Diagram, Class Diagram dan Activity Diagram [6]

Menurut Yoga Pranata Dan Setiawan Assegaff Konsep pada Knowledge Management mencoba menggabungkan dua kekuatan besar yaitu Knowledge dan Management dengan mengelola semua sumber daya (resource) yang ada dalam perusahaan sehingga mudah dalam penyimpanan, diperoleh kembali, serta didistribusikan kepada orang yang tepat secara cepat sesuai kebutuhan. Sehingga diharapkan knowledge yang ada dalam perusahaan tidak tergantung pada manusia/pengguna user. Manusia dalam konteks manajemen pengetahuan (knowledge management) adalah sumber pengetahuan, inovasi, dan pembauran. [7].

2. Metode Penelitian

2.1. Metodologi Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

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

a. Pengamatan (Observation)

Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap data tenaga kerja outsourcing.

b. Wawancara

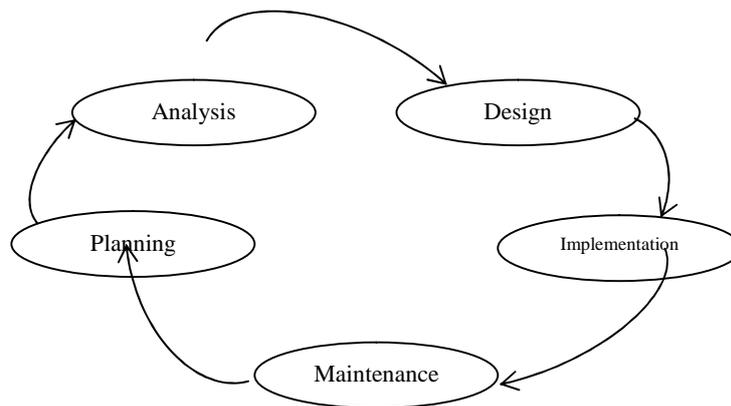
Teknik ini secara langsung bertatap muka dengan pihak bersangkutan untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas yaitu tentang mekanisme sistem yang digunakan pada perusahaan dan juga untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh dikumpulkan benar-benar akurat. Adapun nara sumber wawancara di PT Tri Satya Lancana yaitu dengan Ibu Eva A Sitompul, S.E selaku Personalia.

2. Studi Kepustakaan (Library Research)

Dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan yang berkaitan dengan penulisan skripsi Penulis melakukan studi pustaka dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan pembuatan aplikasi Active Server Page (ASP), manajemen data, dan buku atau jurnal yang membahas tentang konsep Knowledge Mangement System.

2.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Tahapan pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini di modelkan dengan diagram System Development Life Cycle (SDLC) yang digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Analisa Rancangan dengan System Development Life Cycle (SDLC)

1. Planning

Merupakan tahap awal dari pengembangan sistem, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem informasi apa yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang melaksanakan. Planning dilakukan untuk membuat suatu perangkat lunak untuk mempermudah pengolahan Knowledge Management System Pada PT Tri Satya Lancana Berbasis Web.

2. Tahap Analysis

Tahap analisis merupakan tahapan sistem yang diperlukan untuk mencapai sebuah tujuan penelitian yaitu aspek-aspek yang dibutuhkan untuk perancangan sistem berupa data-data yang berkaitan dengan penerapan Knowledge Management System seperti data perusahaan, data karyawan outsourcing Pada PT Tri Satya Lancana Berbasis Web. Pada tahap ini juga ditentukan software dan hardware yang akan digunakan untuk mengimplementasikan dan menguji hasil penelitian, Kebutuhan user terbagi menjadi 2, yaitu kebutuhan hardware dan kebutuhan software.

3. Tahap Desain Sistem

Tujuan dari Tahap desain dimana menentukan detail spesifikasi dari aspek-aspek sistem pendukung keputusan (manusia, hardware, software, network dan data) dan produk-produk informasi yang sesuai dengan hasil tahap analisis.

Tahapan yang dilakukan dalam perancangan atau desain antar muka aplikasi yang digunakan yaitu Unified Modelling Language (UML) meliputi rancangan output, rancangan input, rancangan stuktur data yang digunakan, rancangan struktur sistem dan algoritma sistem.

4. Tahap Implementation (Pengujian Program)

Penerapan merupakan kegiatan memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual yang menghasilkan suatu sistem yang bekerja. Pengujian software dilakukan menggunakan black box untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan Pada tahapan ini dilakukan beberapa hal yaitu: Coding, Testing, Instalasi. Dan Output dari tahapan ini adalah : source code, prosedur, pelatihan.

5. Tahap Maintenance

Tahapan Maintenance (perawatan) dilakukan setelah dilakukan pengoperasian sistem yang dirancang. Dalam tahapan ini dilakukan peninjauan proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan. Sistem di-install dan dipakai secara langsung. Pemeliharaan yang dilakukan terdiri dari perbaikan dari error yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya, memperbaiki implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem ketika terdapat kebutuhan baru.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisa Masalah

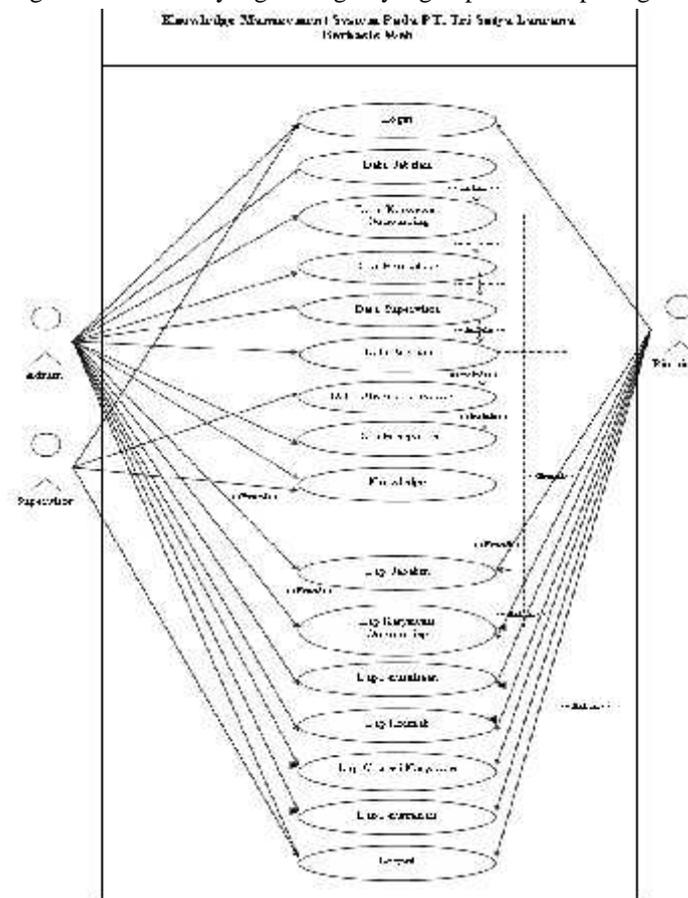
Adapun beberapa kelemahan PT Tri Satya Lancana yaitu belum diterapkannya sebuah aplikasi dalam pengelolaan karyawan *outsourcing*, dimana perusahaan sulit dalam melakukan penginputan data kontrakkaryawan *outsourcing*, lambat dan sulitnya supervisor lapangan dalam penyampaian laporan absensi karyawan *outsourcing* yang telah ditempatkan di perusahaan ke bagian administrasi kepegawaian sehingga penghitungan gaji karyawan *outsourcing* sering mengalami keterlambatan untuk disampaikan kepada pihak perusahaan pengguna jasa serta belum adanya sistem yang digunakan dalam berbagi pengetahuan diantara pengguna sistem sehingga lambatnya penerimaan informasi bagi pengguna sistem..

3.2. Desain Sistem

Dalam Desain sistem yang digunakan dalam penelitian menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

1. Usecase Diagram

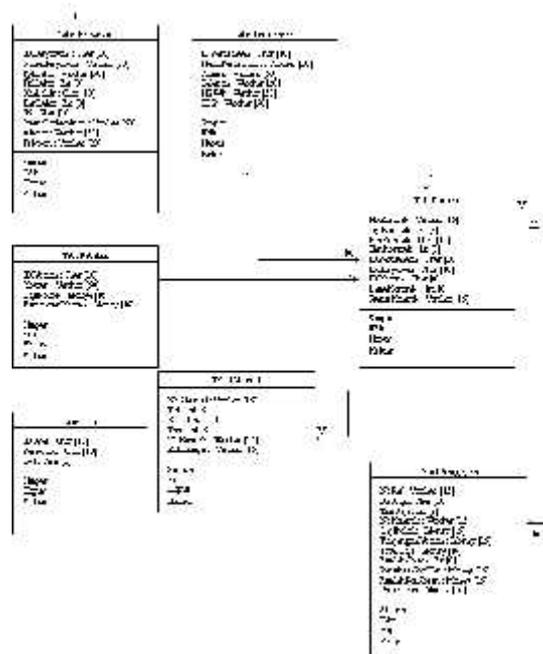
Suatu program memerlukan suatu model data yang berbentuk diagram-diagram yang berfungsi sebagai penentu suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Unified Modelling Language (ULM) merupakan metode perancangan sistem yang digunakan oleh penulis. Berikut merupakan gambaran use case diagram dari sistem yang dibangun yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut :



Gambar 2. Use Case Diagram Knowledge Management System Pada PT. Tri Satya Lancana Berbasis Web

2. Class Diagram

Adapun bentuk rancangan Class Diagram yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 3 :



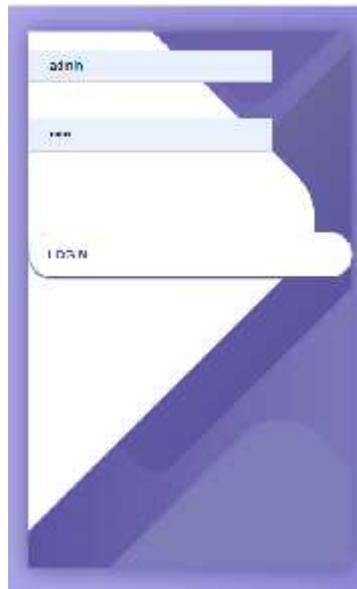
Gambar 3. Class Diagram Knowledge Management System Pada PT. Tri Satya Lancana Berbasis Web

3.2. Perancangan Tampilan

3.2.1. Tampilan Hasil

1. Tampilan Menu Login

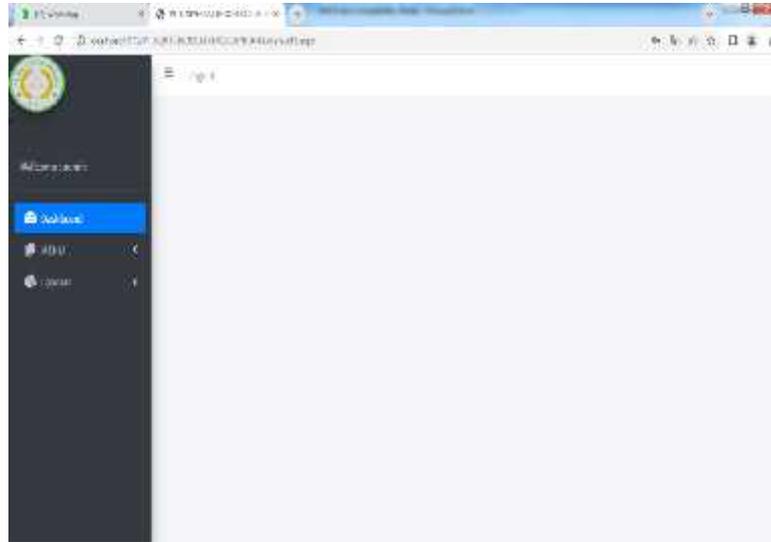
Tampilan Login adalah suatu bentuk yang berjalan saat pertama aplikasi dijalankan. Dimana berguna sebagai antar muka verifikasi pengguna yang akan menggunakan sistem. Gambar tampilan login dapat ditunjukkan pada gambar 4 :



Gambar 4. Tampilan Form Login

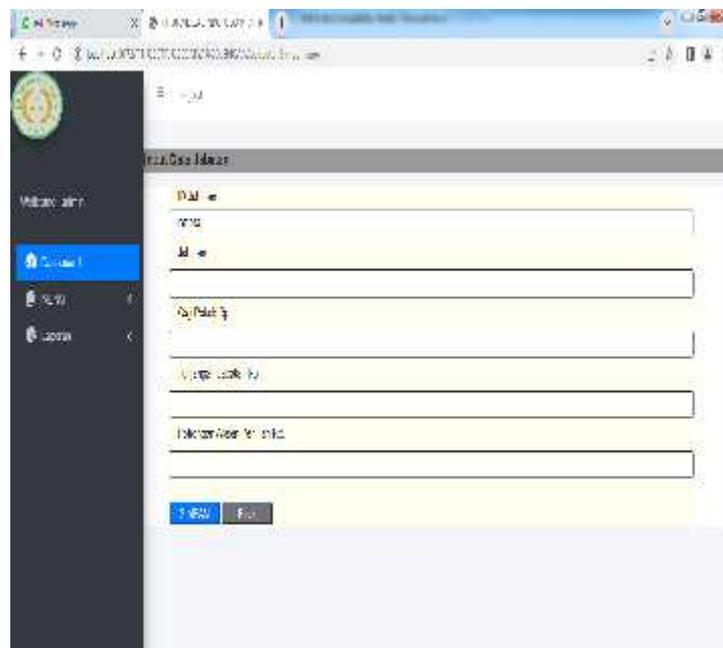
2. Tampilan Menu Utama

Berikut ini merupakan tampilan menu utama yang berfungsi sebagai halaman menampilkan sub menu yang terdapat dalam aplikasi yang dirancang. Adapun tampilan menu utama ditunjukkan pada gambar 5 :



3. Tampilan halaman Input Jabatan

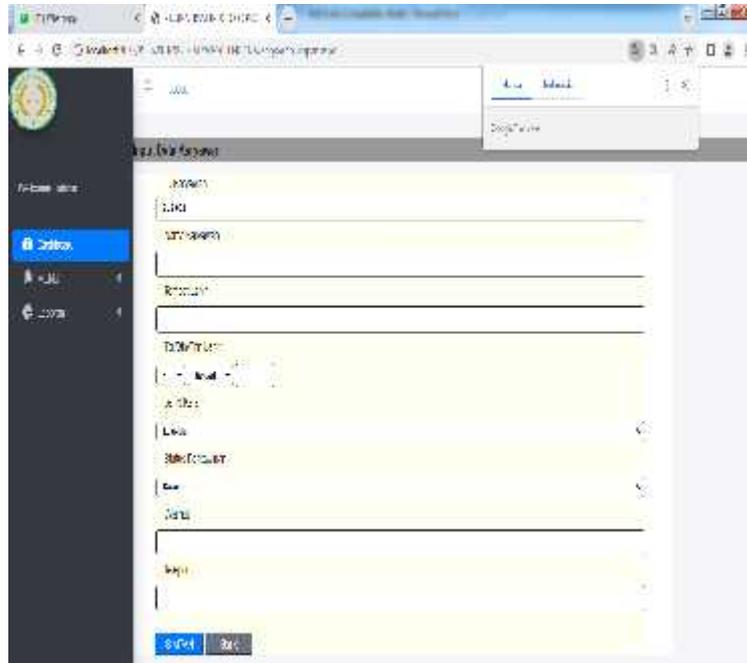
Berikut ini merupakan tampilan halaman input Jabatan yang berfungsi untuk menginput data jabatan. Adapun gambar tampilan form input data jabatan ditunjukkan pada gambar 6 :

A screenshot of a web application's 'Form Data Jabatan' (Job Position Data Form). The form is displayed in a light yellow background. It contains several input fields: 'Nama', 'Kode', 'Jenis', 'Kategori', 'Kategori', and 'Kategori'. Below the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel). The sidebar on the left is visible, showing the 'Jabatan' menu item highlighted.

Gambar 6. Tampilan Form Input Jabatan

4. Tampilan Halaman Input Data Karyawan *Outsourcing*

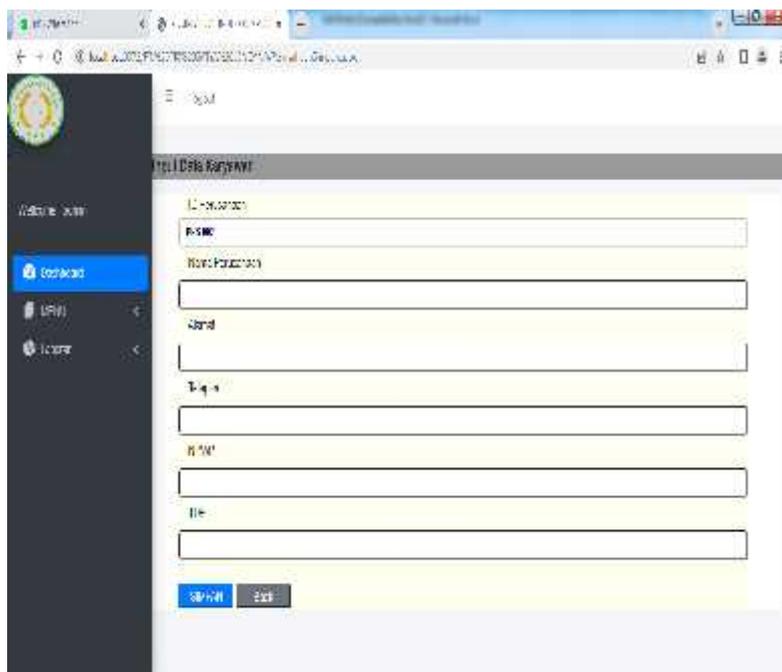
Berikut ini merupakan tampilan halaman *input* karyawan *Outsourcing* yang berfungsi untuk menginput data karyawan. Adapun gambar tampilan halaman *input* data karyawan ditunjukkan pada gambar 7 :



Gambar 7. Tampilan Halaman Input Data Karyawan Outsourcing

5. Tampilan Halaman Input Data Perusahaan

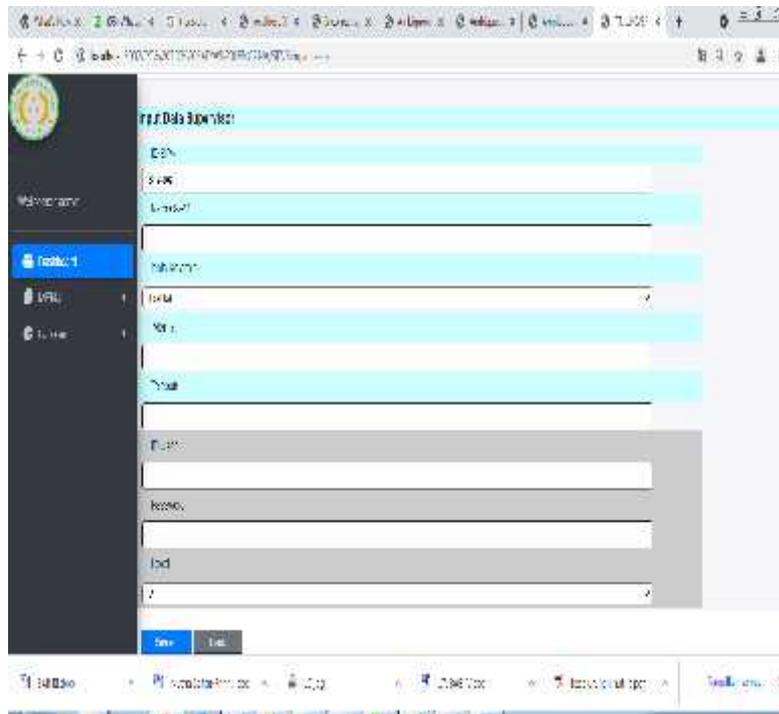
Berikut ini merupakan tampilan halaman *input* perusahaan yang berfungsi untuk menginput data perusahaan. Adapun gambar tampilan halaman *input* data perusahaan ditunjukkan pada gambar 8 :



Gambar 8. Tampilan Halaman Input Data Perusahaan

6. Tampilan Halaman Input Data SPV

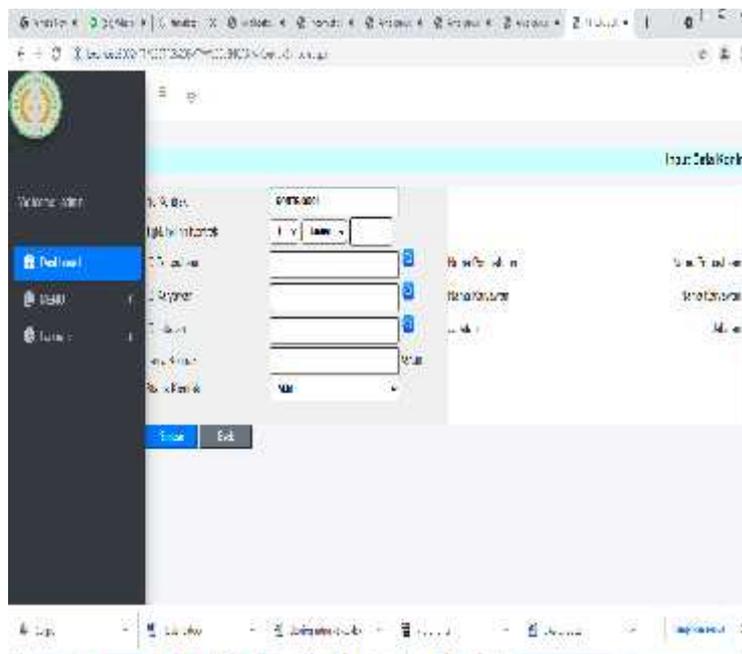
Berikut ini merupakan tampilan halaman input SPV yang berfungsi untuk menginput data SPV. Adapun gambar tampilan halaman input data SPV ditunjukkan pada gambar 9 :



Gambar 9. Tampilan Halaman Input Data SPV

7. Tampilan Halaman Input Data Kontrak

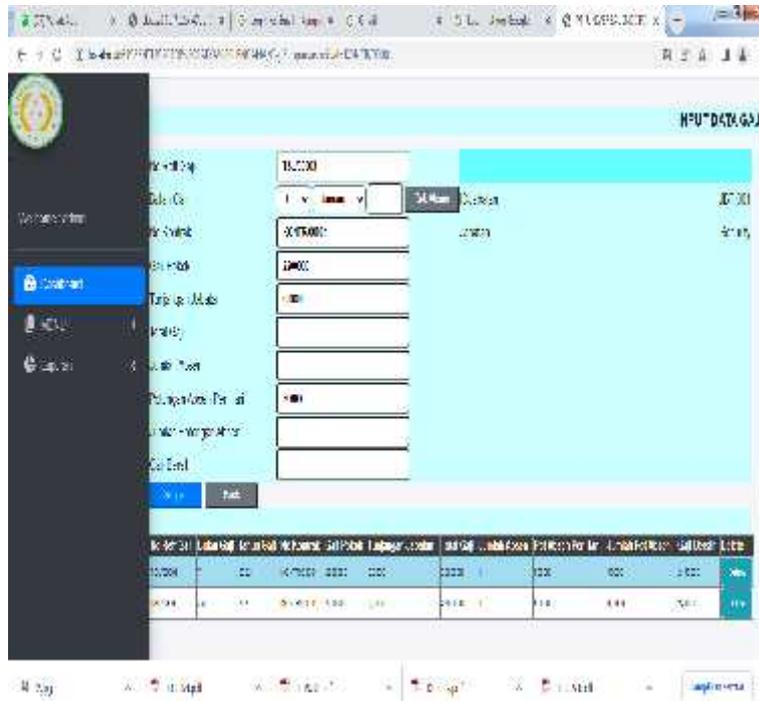
Berikut ini merupakan tampilan halaman input Kontrak yang berfungsi untuk menginput data Kontrak. Adapun gambar tampilan halaman input data Kontrak ditunjukkan pada gambar 10 :



Gambar 10. Tampilan Halaman Input Data Kontrak Kerja

8. Tampilan Halaman Input Data Gaji

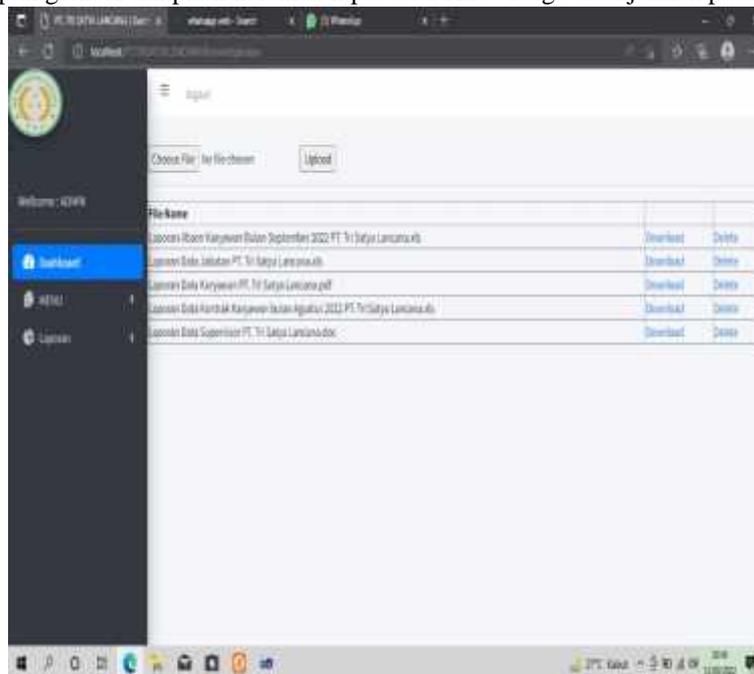
Berikut ini merupakan tampilan halaman input Gaji yang berfungsi untuk menginput data gaji. Adapun gambar tampilan halaman input data gaji ditunjukkan pada gambar 11 :



Gambar 11. Tampilan Halaman Input Data Gaji

9. Tampilan Halaman Input Knowledge

Berikut ini merupakan tampilan halaman input Knowledge yang berfungsi untuk menginput data Knowledge. Adapun gambar tampilan halaman input data Knowledge ditunjukkan pada gambar 12 :



Gambar 12. Tampilan Halaman Knowledge

3.2.2. Uji Coba Hasil

Tujuan Uji coba sebuah sistem yaitu memastikan bahwa sistem yang telah dirancang telah siap untuk digunakan. Teknis yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

1. Satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Processor Core I7
 - b. Memory 4 GB
 - c. Hardisk 500 GB HDD.
2. Perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Visual Basic 2010
 - b. Sql Server 2008

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

1. Terciptanya aplikasi yang mampu melakukan pengelolaan karyawan outsourcing pada PT. Tri Satya Lancana.
2. Memberikan kemudahan kepada perusahaan dalam melakukan pengelolaan karyawan dan absensi karyawan outsourcing serta berbagi pengetahuan diantara pengguna sistem pada PT. Tri Satya Lancana
3. Memberikan kemudahan pada dalam perhitungan gaji secara cepat dan akurat pada PT. Tri Satya Lancana.

Daftar Pustaka

- [1] Sitepu, A. I. B., & Tanjung, D. Y. H., "Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer.
- [2] E. T., & Astuti, E Siregar, "Implementasi Sistem Informasi Perbaikan Mesin Produksi Keramik Dan Granit Berbasis Web (Studi Kasus PT. Juishin Indonesia)," Jurnal Informatika Kaputama (JIK), vol. 1(1), 43-47, 2017.
- [3] Q. A., Wibowo, A. T., & Milad, M. K Ishari, "Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis Knowledge Management System," Jurnal Sistem, vol. 12(1), pp. 15-21, 2020.
- [4] E Siswanto, "Implementasi Knowledge Management System Dalam Upaya Peningkatan Pengetahuan Sumber Daya Manusia Dengan Metode Seci," Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi, vol. 1(1), pp. 27-35.
- [5] E. P., & Ali, H. Primawanti, "Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business)," Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi, vol. 267-285, p. 3(3), 2022.
- [6] D., & Assegaff, S. Afianto, "Management System Pada SMA Negeri 2 Bungo," Jurnal Manajemen Sistem Informasi, vol. 7(1), pp. 90-101, 2022.
- [7] Y., & Assegaff, S. Pranata, "Analisis Dan Perancangan Knowledge Management System Berbasis Web Pada PT Metrindo," Jurnal Manajemen Sistem Informasi, vol. 6(2), pp. 246-255, 2021.