

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, mendorong terciptanya kebutuhan penerapan teknologi baru di organisasi dan perusahaan. Teknologi informasi merupakan kebutuhan pokok bagi organisasi dan perusahaan dalam mempertahankan keberadaan / eksistensinya di dalam lingkungan kompetitif. Kemampuan dalam memanfaatkan keunggulan teknologi informasi membawa suatu organisasi menuju ke arah yang lebih baik dalam melakukan kegiatan operasionalnya.

Manajemen Pengetahuan (*Knowledge Management*) merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk menciptakan, menyimpan dan menyebarkan *knowledge* dalam organisasi atau perusahaan, sehingga *knowledge* dapat digunakan dengan mudah, kapanpun dan dimanapun oleh orang-orang di organisasi atau perusahaan tersebut sesuai dengan kewenangannya. Banyak perusahaan yang menerapkan *knowledge management* untuk menjaga agar *knowledge* tersebut tidak hilang dan bisa dibagikan (*sharing*) dengan orang lain di perusahaan tersebut. Aktivitas yang secara terus menerus dalam menggunakan *knowledge* dapat menambah kemampuan kolektif bagi individu dan kelompok di organisasi atau perusahaan itu.

Masalah yang biasa dihadapi dalam penerapan *knowledge management* adalah belum berfungsinya dengan baik, sistem *knowledge management*, yang

mana pembuatan sistem itu diharapkan dapat memusatkan dokumen, menyimpan dokumen, mengelompokkan dan juga menyebarkan *knowledge* dan informasi yang ada di perusahaan. Manfaat dari adanya *knowledge management* ini adalah agar manager ataupun karyawan dapat saling *sharing* informasi dan *knowledge* dengan orang lain yang ada di perusahaan itu.

Seperti yang terjadi pada PT. Lintas Buana Unggul yang bergerak dalam bidang jasa *export* dan *import*. Proses penerimaan dokumen yang dikirim oleh klien (*customer*) melalui *email* akan ditulis ke buku lalu diinput data-datanya ke *MS. Excel*. Yang mana data-data tadi juga akan ditulis ke papan tulis agar staff operasional lapangan juga bisa mengecek untuk *schedule shipment import*. Hal ini membuat proses penyampaian informasi menjadi lambat, dan terkadang ada *shipment* yang *lost* dikarenakan banyaknya *shipment import* yang datang.

Kemudian, untuk proses biaya-biaya yang keluar dalam proses *import* mulai dari biaya DO (*Delivery Order*), pengurusan karantina tumbuhan, penumpukan di BICT (*Belawan International Container Terminal*), sampai pada pembayaran pajak PIB (Pemberitahuan Impor Barang). Biaya-biaya yang keluar tersebut masih dikerjakan dengan semi komputerisasi yaitu operasional lapangan menulis BG (bon gantung) sesuai dengan jumlah biaya yang mereka butuhkan. Kemudian ditagih ke pihak keuangan (*finance*), dan pihak *finance* menginput data uang yang dikeluarkan tersebut ke dalam *MS. Excel*. Setelah satu *shipment import* selesai, staff operasional lapangan akan merekap ulang lagi semua biaya-biaya final yang keluar dan rekap tersebut diberikan ke pihak *finance*. Kemudian

pihak *finance* menginput ulang lagi ke *MS. Excel*. Hal ini membuat pekerjaan menjadi tidak efektif dan efisien.

Komoditi yang diimpor oleh PT. Lintas Buana Unggul biasanya hanya bawang putih, bawang merah, kacang-kacangan dan cabe kering. Jadi, jika ada *customer* yang ingin mengimport komoditi selain yang disebutkan diatas, biasanya staff dokumen akan mendiskusikannya dengan atasan. Hal ini dikarenakan dokumen yang harus dilengkapi untuk masing-masing komoditi berbeda. Dalam hal ini, atasan tidak akan langsung memberikan solusi. Biasanya atasan akan menanyakan hal tersebut ke operasional lapangan yang lebih mengetahui tentang peraturan-peraturan terbaru yang ada di Bea dan Cukai. Tentu saja proses ini memakan waktu yang lama, sehingga *customer* yang seharusnya sudah bisa mengimport dalam waktu yang dekat menjadi lama. Karena *customer* juga harus memberitahu pihak *exporter* untuk menyiapkan dokumennya sebelum mengimport barang tersebut.

Pada saat SPPB (Surat Pemberitahuan Pengeluaran Barang) dari Bea dan Cukai, biasanya staff operasional trucking akan mengkonfirmasi kembali ke staff dokumen untuk alamat gudang pengantaran container. Dan staff dokumen biasanya akan mengkonfirmasi lagi kepihak customer untuk alamat tersebut. Hal ini membuat proses pengantaran container menjadi lama untuk tiba di gudang *customer* dan dapat mengurangi *freetime demmurage* yang diberikan oleh pihak pelayaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis berkeinginan untuk membantu dalam proses perancangan **Implementasi Knowledge**

Management System Tentang Import Hortikultura Berbasis Web pada PT. Lintas Buana Unggul. Dalam penulisan ini akan dirancang program aplikasi yang berbasis *web*. Untuk membangun suatu program aplikasi *web* yang dapat mengolah dan menyajikan data kepada client (Staff PT. Lintas Buana Unggul) agar memudahkan pegawai untuk berinteraksi langsung melakukan penyelesaian masalah pekerjaan yang dimana telah diberi tahu di dalam aplikasi yang akan di buat.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. *Schedule shipment import* PT. Lintas Buana Unggul masih bersifat manual sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam proses pendistribusian ke staff operasional yang membutuhkan *schedule* tersebut.
2. Proses transaksi keuangan pada PT. Lintas Buana Unggul masih menggunakan BG (Bon Gantung) sehingga membuat pekerjaan staff *finance* tidak efektif dan efisien.
3. Tidak adanya media untuk diskusi, sehingga jika terjadi masalah dalam hal *import* komoditi baru, proses diskusi tidak berjalan sesuai yang diharapkan dan hasil dari diskusi tersebut juga tidak bisa disimpan agar tidak hilang.

4. Proses pengantaran *container* ke gudang *customer* setelah adanya SPPB (Surat Pemberitahuan Pengeluaran Barang) dari Bea dan Cukai membutuhkan waktu yang lama dikarenakan lamanya informasi dari staff dokumen ke staff operasional trucking.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada antara lain :

1. Bagaimana merancang *system* agar memudahkan PT. Lintas Buana Unggul dalam pendistribusian *schedule shipment import*, memproses transaksi keuangan, dan juga proses pengantaran *container* ke gudang *customer*.
2. Bagaimana merancang suatu forum diskusi agar para staff bisa langsung mendapat respon atau solusi jika terjadi kendala selama proses *import*.

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya penyimpangan penyelesaian masalah, maka dengan ini dilakukan pembatasan permasalahan hanya pada rumusan masalah diatas yaitu *schedule shipment import*, proses transaksi keuangan, proses pengantaran *container* ke gudang *customer* dan forum diskusi pada PT. Lintas Buana Unggul.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan akhir S1 dan menambah pengetahuan penulis dalam memahami suatu *system* dalam perusahaan.
2. Untuk mengetahui tentang *system schedule shipment import* dan juga proses *knowledge sharing* yang sedang berjalan pada PT. Lintas Buana Unggul.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan aplikasi ini memudahkan PT. Lintas Buana Unggul dalam hal pendistribusian informasi *data import* kepada staff-staff yang membutuhkan.
2. Dengan adanya forum *knowledge sharing* pada aplikasi ini, dapat memudahkan para staff untuk bisa mendapatkan respon ataupun solusi lebih cepat dari permasalahan yang dihadapi selama pengerjaan *shipment import*.

I.4. Metodologi Penelitian

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

1. Observasi (*Observation*)

Pengumpulan data secara observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung, mencatat, dan menemui bagian-bagian yang berhubungan dengan proses pengerjaan *shipment import*.

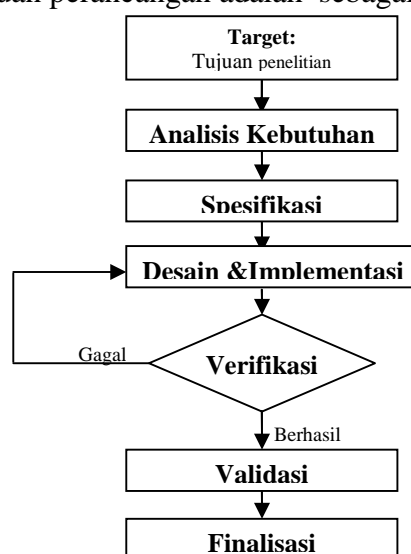
2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan mengadakan komunikasi langsung atau tanya jawab dengan orang-orang yang mempunyai peranan penting didalam perusahaan tersebut. Adapun pertanyaan yang diajukan yaitu:

- a. Bagaimana dengan *system* yang digunakan dalam pendistribusian *schedule shipment import* pada PT. Lintas Buana Unggul?
- b. Bagaimana proses diskusi (*knowledge sharing*) antara para staff dan juga atasan jika terjadi kendala dalam proses *shipment import*?

I.4.1. Analisa Tentang Sistem yang Ada

Didalam metode ini dilakukan beberapa langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan perancangan adalah sebagai berikut :



Gambar I.1 : Prosedur Perancangan

a. Target

Membangun aplikasi **Implementasi *Knowledge Management System* tentang *Import Hortikultura Berbasis Web* pada PT. Lintas Buana Unggul.**

b. Analisa kebutuhan

Untuk mencapai penyelesaian masalah, kebutuhan pokok yang harus ada pada *system* yang hendak dibangun adalah mengetahui apa saja masalah *import* hortikultura yang sering terjadi di PT. Lintas Buana Unggul. Sistem ini harus dapat menampilkan hasil yang sebenar-benarnya dari proses *import* hortikultura.

c. Spesifikasi

Pemrograman yang digunakan yaitu pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

d. Desain dan implementasi

Desain yang digunakan sangat sederhana dengan tampilan dan *tools* yang ada. Sehingga memudahkan dalam pencarian informasi.

e. Verifikasi

Melakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui kesalahan yang ada, apabila terjadi kegagalan maka kembali ke desain implementasi dan jika berhasil maka lanjut ke proses selanjutnya.

f. Validasi

Setelah melakukan pengujian atas perancangan yang dibuat maka aplikasi dapat digunakan.

g. Finalisasi

Pada tahapan ini adalah tahapan hasil dari sistem yang sudah dirancang dan berjalan dengan rencana.

I.4.2. Perbandingan Sistem Lama Dengan Sistem yang Akan Dirancang

Sistem yang ada biasanya dalam pendistribusian *schedule shipment import*, staff dokumen harus menginput data-datanya kedalam *MS.Excell* kemudian menuliskannya kembali ke papan tulis. Untuk proses transaksi keuangan masih menggunakan semi komputerisasi, sehingga pekerjaan menjadi tidak efektif dan efisien. Sama halnya juga dalam pengantaran *container* ke gudang *customer* sering tidak tepat waktu dikarenakan lamanya informasi yang didapatkan staff *trucking*. Dan juga tidak adanya forum diskusi membuat proses pemecahan masalah yang dihadapi selama pengerjaan *shipment import* menjadi lama. Sedangkan *system* yang akan dibangun bersifat web dan mudah dimengerti bagi *user* yang akan menggunakannya sehingga dapat bekerja secara efisien dan efektif.

I.4.3. Pengujian Sistem

Untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan maka sistem ini akan diuji berdasarkan beberapa aspek berikut ini :

1. Pengujian transaksi sistem yang meliputi *input* data sampai *output* yang dihasilkan.
2. Pengujian kesesuaian informasi yang dihasilkan sistem dengan standar pengambilan keputusan yang ada.
3. Kestabilan sistem saat dijalankan pada perangkat keras yang berbeda.

I.5. Keaslian penelitian

Pertama yaitu jurnal *Knowledge Management System* dengan Judul *Knowledge Sharing Culture* di Dinas Sosial Provinsi DKI Jakarta oleh Suhtarini Soemarto Putri (Program Pasca Sarjana, Sekolah Tinggi Teknik Jakarta (STTTJ)) dan Togar Harapan Pangaribuan (Dinas Sosial Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta) Tahun 2009. Pada jurnal ini, proses pencarian dan penemuan pengetahuan kembali lebih cepat (realtime) karena ditransmisi kan melalui jaringan lokal bertopologi hybrid yang kompatibel dengan beragam spesifikasi perangkat keras *workstations* dan transmisinya.

Kedua yaitu jurnal *Knowledge Management System* dengan Judul Implementasi *Knowledge Management* untuk Meningkatkan Kinerja Perguruan Tinggi oleh Agus Mulyanto (Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga) Tahun 2008. Masalah yang sering muncul dalam implementasi pengelolaan pengetahuan di universitas adalah *knowledge sharing* yang belum menjadi *behavior* dan kemauan. *Knowledge sharing* selain untuk kepentingan institusi adalah juga untuk kepentingan individu (*image branding*).

Ketiga yaitu jurnal *Knowledge Management System* dengan Judul Model Penerapan *Knowledge Management System* pada BUMN Penyelenggara Bisnis Jasa Telekomunikasi oleh Susanti Kurniawati. Model penerapan *knowledge management* pada BUMN penyelenggara jasa bisnis telekomunikasi ditunjukkan dengan sistem *Knowledge Manajemen Kampiun* dan *Knowledge tree*. Penerapan *knowledge management* dilakukan dengan penciptaan pengetahuan, berbagi pengetahuan dan penerapan pengetahuan. Penciptaan pengetahuan dilakukan

dengan model SECI (*sosialization, externalization, combination dan internalization*).

Dari uraian beberapa jurnal diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa rancangan aplikasi berbasis web yang sudah terbit masih sederhana dan kurang menarik. Untuk itu penulis berusaha membuat tampilan yang lebih dinamis dan menarik serta prosedur yang lebih mudah dari jurnal yang sudah ada, dengan menggunakan penggabungan antara fasilitas *css, html* dan PHP. Penulis juga membuat aplikasi ini sedemikian rupa agar setiap pegawai dapat mengeksplisitkan semua tacit knowledge yang dimiliki sehingga dapat disebarluaskan melalui aplikasi KMS ini kepada pegawai lain..

I.6. Lokasi Penelitian

Dalam hal ini penelitian dilakukan di PT. Lintas Buana Unggul Jl. Cemara No. 1MN Pulo Brayon Darat II Medan 20239 Telp.(061 - 661 3059), Fax.(061 - 662 5660), Email.medanlbu@gmail.com

I.7. Sistematika Penulisan

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan program yang dirancang yaitu Implementasi *Knowledge Management System* Tentang *Import Hortikultura Berbasis Web* pada PT. Lintas Buana Unggul.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini mengemukakan tentang analisa dan desain sistem yang dirancang mencakup desain proses, desain basis data, desain antar muka (*interface*), dan algoritma program.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang dirancang, beserta pembahasannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai referensi perbaikan dimasa yang akan datang.