

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.

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 di *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 (Daniel,2015). *Knowledge management* menjadi peran mendasar ketika sebuah perusahaan menginginkan pengelolaan dan penyimpanan *knowledge* secara terstruktur. Tiwa mengemukakan bahwa ada 24 pemicu *knowledge management* diantaranya, kebutuhan untuk

mencegah kesalahan yang mahal dan berulang-ulang, kebutuhan untuk mencegah penemuan kembali yang tidak perlu, kebutuhan untuk antisipasi prediksi yang akurat serta kebutuhan yang muncul akan tanggapan yang kompetitif (Tiwana,2000)

Seperti yang terjadi pada CV. Karyatama Nian Sukses yang bergerak dalam bidang jasa *export* dan *import*. Proses penerimaan dokumen yang dikirim oleh *customer* melalui *email* dan akan ditulis kedalam buku, kemudian data-data tersebut akan *diinput* ke *MS. Excel*. Data-data tersebut juga akan ditulis ke papan tulis agar staff operasional lapangan bisa mengecek *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* seperti biaya DO (*Delivery Order*), penumpukan di BICT (*Belawan International Container Terminal*), sampai pada pembayaran pajak PIB (Pemberitahuan Impor Barang) masih dikerjakan dengan semi komputerisasi yaitu operasional lapangan menulis BG (bon gantung) sesuai dengan jumlah biaya yang mereka butuhkan. Kemudian akan ditagih ke pihak *finance*, dan pihak *finance* selanjutnya akan 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*. Sehingga hal ini membuat pekerjaan menjadi tidak efektif dan efisien.

Komoditi yang diimpor oleh CV. Karyatama Nian Sukses yaitu seperti biskuit, permen, *jelly*, jamur, madu, mie siap saji, kurma, dan minuman kaleng. Setiap komoditi bisa memiliki izin – izin yang berbeda yang harus dilengkapi untuk masing-masing komoditi. Biasanya pimpinan akan menanyakan hal tersebut ke bagian 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 ke bagian staff dokumen untuk alamat gudang pengantaran *container*. Kemudian staff dokumen akan mengkonfirmasi lagi ke pihak *customer* untuk alamat tersebut. Hal ini membuat proses pengantaran container menjadi lama untuk tiba di gudang *customer* dan dapat mengurangi *freetime demmorage* yang diberikan oleh pihak pelayaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis berkeinginan untuk membantu dalam proses **Analisis dan Implementasi Knowledge Management System Import Makanan dan Minuman Berbasis Web pada CV. Karyatama Nian Sukses**. Dalam penulisan ini akan dirancang program aplikasi yang berbasis *web* yang dapat mengolah dan menyajikan data kepada client (Staff CV. Karyatama Nian Sukses) agar memudahkan pegawai

untuk berinteraksi langsung melakukan penyelesaian masalah pekerjaan yang telah diinformasikan di dalam aplikasi yang akan di buat.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya. Masalah harus dapat diselesaikan, dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Termasuk dalam bagian ini ruang lingkup atau batasan masalah yang dipecahkan. Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

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

1. *Schedule shipment import CV*. Karyatama Nian Sukses masih bersifat manual sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam proses pendistribusian ke staff operasional yang membutuhkan *schedule* tersebut.
2. Proses transaksi keuangan pada CV. Karyatama Nian Sukses 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, akan memakan waktu yang lama dalam pengerjaannya, dikarenakan proses diskusi tidak berjalan sesuai yang diharapkan.
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

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang *system* agar memudahkan CV. Karyatama Nian Sukses 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* baik di kantor ataupun di lapangan ?

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya penyimpangan penyelesaian masalah, maka dengan ini penulis membatasi permasalahan hanya pada *schedule shipment import* dan forum diskusi pada CV. Karyatama Nian Sukses Adapun batasan masalah agar pembuatan aplikasi ini tidak terlalu luas cakupannya adalah sebagai berikut :

1. Data yang di *input* meliputi no bon gantung, data *customer*, komoditi, data *container*, data kapal, dan kelengkapan dokumen seperti *Bill Of Lading*, *Delivery Order*, Surat Keterangan Impor dari BPOM.
2. Data hasil *output* meliputi laporan *schedule shipment import*, dan forum diskusi.
3. Basis data yang digunakan yaitu *My SQL*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *PHP*.

5. Model perancangan yang digunakan untuk pembuatan aplikasi yaitu UML 2.0

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk menyempurnakan penelitian yang sudah ada agar menjadi bahan bacaan yang lengkap.
2. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer.
3. Penelitian dilakukan untuk menerapkan media dengan sistem agar dihasilkan informasi yang diinginkan.
4. Mengembangkan sistem yang berjalan pada CV. Karyatama Nian Sukses yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih terkomputerisasi sehingga data yang diolah menjadi terintegrasi secara keseluruhan.
5. Merancang dan membuat sistem yang baru yang dapat membantu mempermudah dan mempercepat perusahaan dalam proses impor barang.

I.3.2. Manfaat

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

1. Dengan aplikasi ini memudahkan CV. Karyatama Nian Sukses dalam hal pendistribusian informasi *schedule shipment 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

I.4.1. Analisa Sistem

a. 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 :

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:

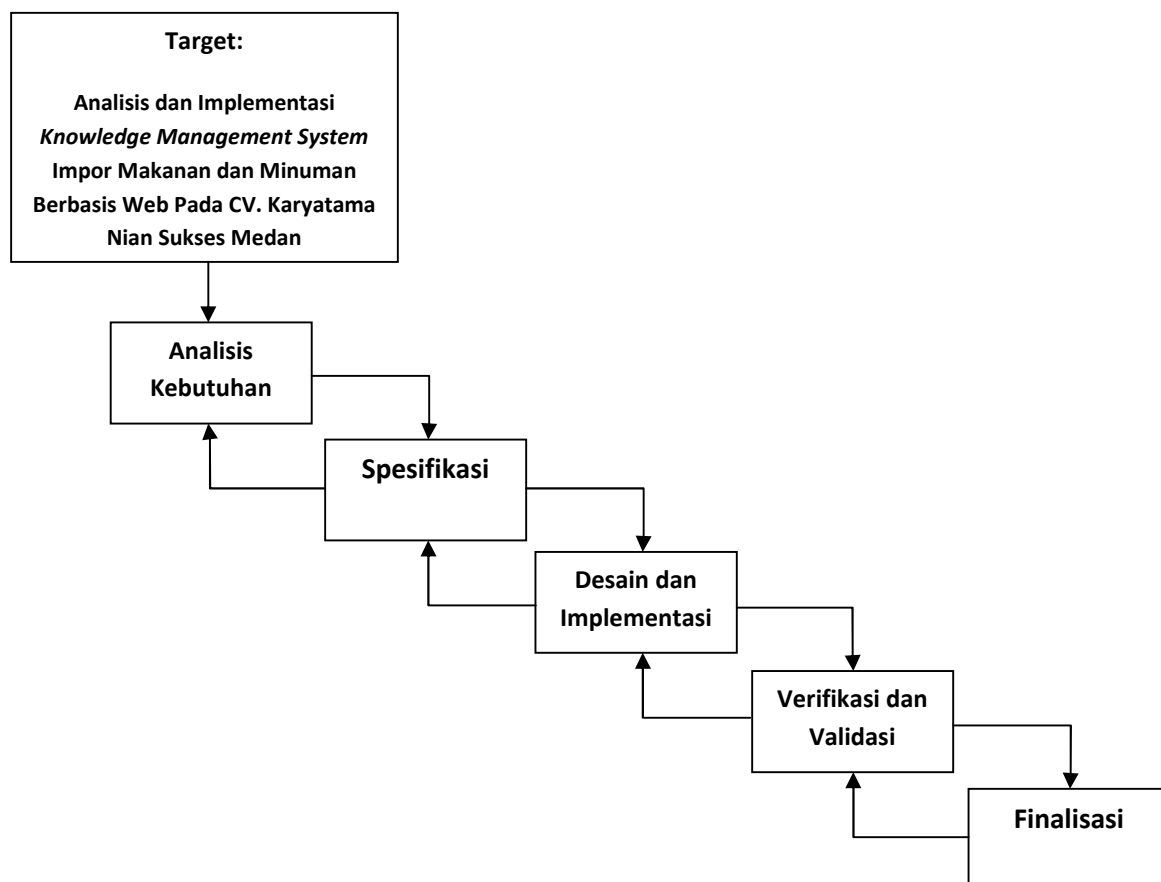
- Bagaimana dengan sistem yang digunakan dalam pendistribusian *schedule shipment import* pada CV. Karyatama Nian Sukses?

- Bagaimana proses diskusi (*knowledge sharing*) antara para staff dan juga atasan jika terjadi kendala dalam proses *shipment import*?

b. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data - data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku tentang sistem informasi dan aplikasi *PHP*, *My SQL*, *Knowledge Management System*, dan UML.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem Prosedur Perancangan



Gambar I.1. Prosedur Perancangan

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

1) Target

Membangun aplikasi Implementasi *Knowledge Management System Import Makanan dan Minuman Berbasis Web* pada CV. Karyatama Nian Sukses.

2) Analisa kebutuhan

Untuk mencapai penyelesaian masalah, kebutuhan pokok yang harus ada pada sistem yang hendak dibangun adalah mengetahui apa saja masalah *import Makanan dan Minuman* yang sering terjadi pada CV. Karyatama Nian Sukses. Sistem ini harus dapat menampilkan hasil yang sebenar-benarnya dari proses *import Makanan dan Minuman*.

3) Spesifikasi

Spesifikasi hardware :

- a. Processor : Intel Core i3-380M
- b. HDD : 500 GB
- c. VGA : Intel HD Graphics Onboard
- d. RAM : 2 GB DDR3
- e. Display : 14.0" HD LED LCD
- f. DVD-RW : DVD-Super Multi DL Drive

Spesifikasi software :

- a. Sistem Operasi *Windows 7*
- b. Aplikasi *Dreamweaver*
- c. *Database My SQL*

4) Desain dan implementasi

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

5) Verifikasi dan Validasi

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

6) Finalisasi

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

I.4.3. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan memanfaatkan konsep *Black Box* dengan memperhatikan input, proses, dan output yang dihasilkan serta menguji berbagai kondisi berkaitan dengan kode – kode yang digunakan dalam pemrograman.

Sistem yang baru dilakukan uji coba dengan menjalankan aplikasi yang dibangun dan disesuaikan dengan tujuan penelitian berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya.

I.5. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian berfungsi untuk membandingkan penelitian yang terlebih dahulu yang terkait dengan penelitian skripsi ini. Beberapa penelitian tersebut antara lain :

Tabel I.1. Tabel Keaslian Penelitian

Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian
Winda Kurnia Sari dan Ken Ditha Tania (2014)	Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi Dan Jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya	Studi kasus dilakukan pada bagian teknisi dan jaringan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya	Metode <i>Knowledge management system</i>	Hasil penelitian ini telah berhasil membangun sebuah Knowledge Management System pada Fakultas Ilmu Komputer, sebagai bentuk penerapan KMS untuk komponen teknologi. KMS ini berhasil memfasilitasi terjadinya seluruh proses pengelolaan pengetahuan SECI, serta menjamin keberlangsungan pengelolaan pengetahuan dan kelayakan pengetahuan yang dipublikasikan.
Tanti Kristanti dan Niko Pamela (2012)	Penerapan Knowledge Management System Berbasis Website CMS pada Divisi Produksi CV. Indotai Pratama Jaya)	Berbasis <i>website CMS</i>	Metode <i>Knowledge management system</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan Aplikasi KMS dapat membantu menerapkan <i>knowledge</i> yang ada, dengan melakukan dokumentasi laporan <i>knowledge</i> produksi ke dalam <i>database</i> dan dapat menampung komentar karyawan serta membantu dokumentasi problem yang terjadi saat produksi berjalan, hingga problem tersebut dapat diberikan solusi yang tepat.

Perbedaan hasil penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan penulis pada CV. Karyatama Nian Sukses adalah sistem yang berjalan pada CV. Karyatama Nian Sukses masih dilakukan secara manual dan belum menerapkan sistem *knowledge management system*, sehingga jika terjadi masalah *import* makanan dan minuman, biasanya staff CV. Karyatama Nian Sukses selalu

meminta bantuan langsung ke atasan dan atasan akan menanyakan lagi ke staff operasional lapangan untuk pemecahan masalah nya. Sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pemecahan masalahnya.

I.6. Lokasi

Dalam hal ini penelitian dilakukan di kantor CV. Karyatama Nian Sukses yaitu di Komplek Asia Mega Mas Blok MM No.7 Medan.

I.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematika untuk memudahkan mahasiswa dalam penyusunan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah: penjelasan mengenai sistem, informasi, materi tentang digunakan, serta metode konseptual yang menggambarkan cara kerja dari sistem yang akan dirancang.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk diagram UML yang mencakup analisa dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup seluruh aktivitas yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang beserta pembahasannya, kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.