

ANALISIS KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN KEBUDAYAN KABUPATEN BOGOR

Thoyyibah. T,

Dosen Tetap Program Studi Teknik Informatika UNPAM
Jl. Raya Puspitek Serpong No. 10 Tangerang Selatan Banten

Email : dosen01116@unpam.ac.id

ABSTRAK,

Pada paper ini disajikan tentang analisis knowledge management system pada aplikasi pariwisata dan kebudayaan di kota bogor. Hal ini dilakukan karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang objek wisata dan informasi lokasi pariwisata yang hendak dikunjungi. pengetahuan Objek wisata saat ini menjadi peran penting baik bagi masyarakat di daerah pedesaan maupun kota. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem yang diadopsi dari Knowledge Management Sistem Life Cycle (KMSLC). Dengan adanya KMS pada sistem informasi pariwisata ini, dapat membantu pengunjung untuk menentukan lokasi yang tepat. Hal ini dilakukan dengan Knowledge Capture atau pemetaan pengetahuan pada aplikasi.

Kata Kunci: Knowledge management system, pengetahuan, Objek wisata, Knowledge Management Sistem Life Cycle (KMSLC), Knowledge Capture.

1. PENDAHULUAN

Dalam mengikuti pertumbuhan suatu informasi, tentu tidak hanya langsung menerapkannya tetapi harus melalui adanya suatu proses pengolahan serta pemanfaatan informasi yang ada. Sehingga sebuah informasi menjadi sesuatu yang bernilai untuk itu dibutuhkan suatu konsep yang dikenal dengan Knowledge Management, dengan demikian penerapan pengetahuan benar-benar tertata[1]. Pengetahuan sangat diperlukan ketika hendak bepergian baik untuk mengetahui lokasi maupun untuk mengetahui pariwisata yang menarik melalui tampilan gambar pada aplikasi. Bogor merupakan tempat yang menarik untuk dikunjungi wisatawan. Banyak terdapat Curug, Air terjun serta penginapan yang bisa memikat pengunjung untuk menghabiskan weekend atau masa libur panjang. Dengan latar belakang ini penulis mengambil judul "Analisis Knowledge Management System Informasi pariwisata dan kebudayaan kabupaten Bogor". Dimana pada penelitian ini penulis hanya menitik beratkan pada analisis Knowledge pada aplikasinya saja.

1.2 Perumusan Masalah
Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu perlunya analisis knowledge management system pada aplikasi pariwisata.

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah pada penelitian ini terdiri dari:

1. Membahas analisis knowledge management system pada aplikasi pariwisata.
 2. Peneliti menggunakan metode yang diadopsi KM System Life Cycle yang terdapat pada Awad dan Ghaziri (2010) second Edition.
- 1.4 Tujuan Penelitian
Tujuan dari penelitian ini adalah agar menjadi solusi pengolahan pengetahuan melalui analisis sistem manajemen pengetahuan pariwisata Bogor.

2. Pengetahuan

Pengetahuan terdiri dua jenis yaitu pengetahuan tacit dan pengetahuan explicit. Menurut [2] Pengetahuan tacit merupakan wawasan dan pengalaman yang ada pada individu yang tidak diketahui bahwa mereka menggunakannya secara aktif atau pengetahuan yang berupa pengalaman yang ada pada setiap individu. Sedangkan pengetahuan explicit adalah pengetahuan yang secara rasional dapat dinyatakan dalam kata-kata, kalimat, angka atau formula yang dituangkan

dalam bentuk buku, dokumen, jurnal dan lain-lain [3]. Pengetahuan adalah kejelasan dari data dan informasi menjadi konteks teknologi informasi sehingga pengetahuan tersebut disimpan dalam bentuk digital [4]. Disamping itu pengetahuan merupakan informasi yang dimiliki oleh individu dalam organisasi yang pada akhirnya bisa bermanfaat bagi orang lain [5]. Pengetahuan adalah sumber keunggulan kompetitif yang memberikan prioritas tinggi untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan manfaat maksimal dan memperoleh pengetahuan dimana pengetahuan dibangun dari data dan data sendiri merupakan fakta hasil observasi atau persepsi [6]. Selain itu pengetahuan merupakan aset intelektual dimana pengetahuan mempunyai karakteristik seperti penggunaan pengetahuan tidak akan habis, transfer pengetahuan tidak ada batas dan jumlah pengetahuan yang berlimpah tetapi dibatasi maka akan hilang begitu saja sehingga diperlukan media untuk berbagi pengetahuan [7].

2. Representasi Pengetahuan

Representasi pengetahuan yaitu metode yang digunakan sebagai cara perolehan pengetahuan dari para pakar. Proses representasi dalam format data supaya mudah dipahami oleh manusia menggunakan komputer sehingga memudahkan dalam pengambilan keputusan [4].

3. Manajemen Pengetahuan

Manajemen pengetahuan merupakan hasil maksimal dari sumber pengetahuan yang dibutuhkan oleh seseorang [8]. Manajemen pengetahuan juga merupakan proses pengelolaan pengetahuan dengan cara penangkapan, penyimpanan, dan penyebaran pengetahuan dengan menggunakan media teknologi informasi [9]. Disamping itu manajemen pengetahuan merupakan bidang studi yang dapat meningkatkan proses berbagi, penyaluran, menciptakan, menangkap, dan pemahaman pengetahuan sehingga pengetahuan tersebut tidak sia-sia [10]. Manajemen Pengetahuan terdiri dari sistem perangkat lunak serta mengintegrasikan dan menyebarkan informasi bagi pengguna untuk proses pembelajaran dan membuat keputusan [11].

4. Sistem Manajemen Pengetahuan

sistem manajemen pengetahuan adalah integrasi teknologi dan mekanisme yang dikembangkan untuk mendukung proses manajemen pengetahuan [8]. Sistem

manajemen pengetahuan dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis yaitu aplikasi pengetahuan, menangkap pengetahuan, berbagi pengetahuan, penemuan pengetahuan, maka pengetahuan yang terdapat pada sistem tersebut bisa digunakan sesuai dengan bidangnya masing-masing.

5. Menangkap Pengetahuan

Menangkap pengetahuan bukanlah tugas yang mudah. Pengetahuan yang diambil bisa berupa dokumen-dokumen atau pengetahuan dari para pakar. Salah satu definisi menangkap pengetahuan yaitu transfer pengetahuan dari para pakar ke dalam sebuah program [12]. Teknik yang digunakan untuk menangkap pengetahuan yaitu On-Site Observation artinya pengamatan yang dilakukan dengan cara menafsirkan dan merekam untuk memecahkan suatu masalah atau pengamatan di lapangan dengan membawa pengembang lebih dekat pada langkah nyata, teknik, dan prosedur yang digunakan.

6. Kodifikasi Pengetahuan

Kodifikasi pengetahuan berarti mengkonversi pengetahuan tacit ke dalam bentuk pengetahuan explicit yang digunakan oleh para anggota organisasi [12]. Alat atau prosedur pengetahuan terdiri dari:

1. Knowledge Map merupakan sebuah representasi visual dari suatu pengetahuan yang saling terhubung antara satu dengan yang lain dalam suatu rangkaian proses.

2. Frames merupakan kodifikasi pengetahuan melalui pengalaman sebelumnya.

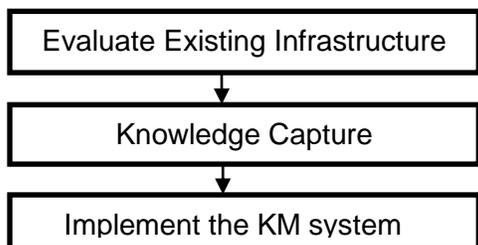
3. Production Rules merupakan representasi dari pengetahuan yang merupakan bentuk populer dari pengetahuan tacit. Rule yang digunakan berupa pernyataan yang menentukan tindakan yang akan diambil dalam kasus tertentu. Sintaksnya adalah : IF(premise) THEN (action).

4. Case-Based Reasoning merupakan kumpulan kasus yang dipecahkan dengan melibatkan pakar.

Mendokumentasikan banyak kasus sehingga bisa digunakan ketika terdapat kasus yang mirip.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu metode yang diadopsi dari KM System Life Cycle yang terdapat pada Awad dan Ghaziri second Edition [12]. Metode pada Gambar 1 terdiri dari Evaluate Existing Infrastructure, Knowledge Capture, Implement the KM system.



Gambar 1 KM System Life Cycle

3.1 Evaluate Existing Infrastructure

Proses Evaluate Existing Infrastructure ini merupakan tahap pertama KM System Life Cycle. Proses ini dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan sisten yang akan dirancang.

3.2 Knowledge Capture

Knowledge Capture dilakukan dengan cara membuat map pengetahuan pada system. Dimana setiap mapnya terintegrasi dan saling berhubungan.

3.4 Implement the KM system

Implement the KM system dilakukan dengan cara melakukan screenshot sistem

4.HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Evaluate Existing Infrastructure

Kebutuhan sistem yang akan dirancang yaitu melalui pengumpulan data tentang dari daftar wisata alam, daftar penginapan di daerah Kabupaten Bogor.

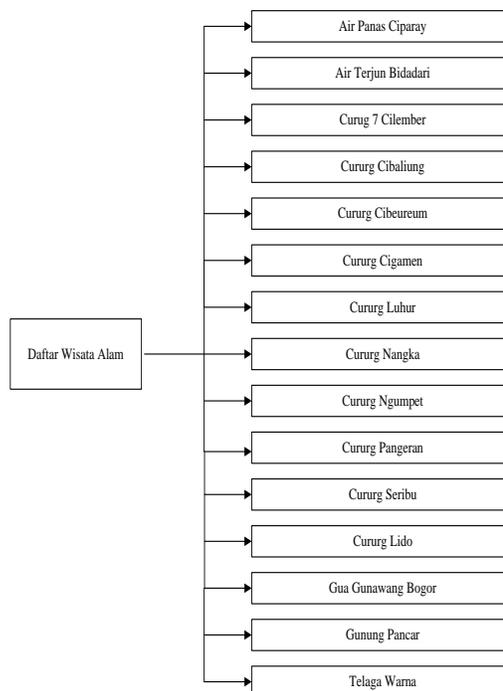
4.2 Knowledge Capture

Map pengetahuan yang dirancang pada system ini terdiri dari:

a. Knowledge Map Daftar Wisata Alam

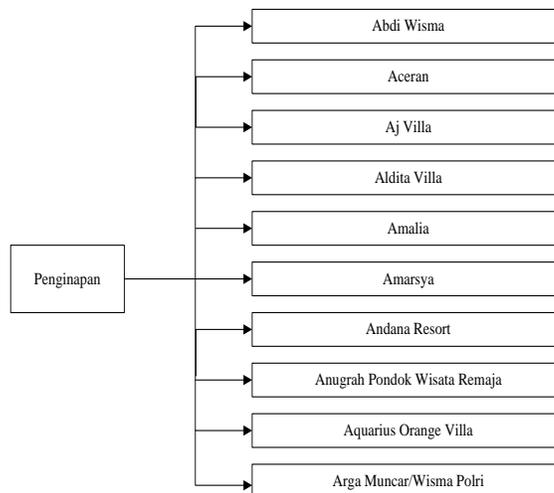
Knowledge Map daftar wisata alam pada Gambar 2 terdiri dari air panas ciparay, air

terjun bidadari dan lain-lain.



Gambar 2. Knowledge Map Daftar Wisata Alam

b. Knowledge Map Penginapan



Gambar 3. Knowledge Map Penginapan

Gambar 3 merupakan knowledge map penginapan yang terdiri dari abdi wisma, accran, aj villa dan lain-lain.

4.3 Implement the KM system

Implement KM sistem ini dilakukan dengan spesifikasi perangkat lunak dan keras serta tampilan hasil sistem

1. Spesifikasi perangkat keras pendukung sebagai berikut :

- a. Perangkat : Acer Aspire E1-431
- b. Processor : Intel(R) Celeron Virsion 03,72,02V1.24
- c. Memory : 2048MB RAM
- d. Harddisk :550 GB
- e. VGA : Intel(R) HD Graphics
- f. Perangkat : XIAOMI MI 4S
- g. Processor : MediaTekMT6572
1.3GHz (Dual Core ARM Cortex-A7)
- h. Memory : Internal 4GB, 512MB RAM, Eksternal 8GB
- i. Resolusi: 4.5inchi (480 x 854 pixel)

2. Spesifikasi perangkat lunak

- a. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate SP132bit
- b. Rational Rose Professional Java Edition
- c. Android Studio
- d. Android SDK dan ADT Plugin
- e. Adobe Photoshop CS3
- f. Microsoft Office 2010
- g. Sistem Operasi : Android Jelly bean 4.1.2
3. Tampilan Hasil

Tampilan hasil sistem terlihat pada Gambar 4 berupa info pariwisata Bogor dan info Air Panas Ciparay.



Gambar 4. List Info Pariwisata Bogor



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darudiato S dan Setiawan K. 2013. Knowledge Management: Konsep dan Metodologi. ULTIMA InfoSys jurnal. Vol. IV no. 1: 2085-4579
- [2] Sarayreh B, Mardawi A, Dmour R. 2012. Comparative Study: The Nonaka Model Knowledge Management. International Journal of Engineering ad Advanced Technology (IJEAT). Vol. 1.
- [3] Nonaka I. 1997. Organizational Knowledge Creation. At the Knowledge Advantage Conference Held.
- [4] Turban E, Aroson JE, Liang TP.2007. Decision Support System and Intelligence System. Ed ke-7. United States of America: Prentice Halls.
- [5] Randeree E. 2006. Knowledge Management: Securing The Future. Journal of Knowledge Management. Vol. 10 No. 4. PP 145-156.
- [6] Connell C, Klein JH, Loebbecke C, Powe1 P. 2001. Toward a Knowledge Management Consultation System. Knowledge and Process Management Journal Volume 8 Number 1 pp 48-54.
- [7] Sikki MI. 2010. Membangun Manajemen Pengetahuan Dalam Ketahanan Pangan. Jurnal LPPM PARADIGMA. Vol 11: No 01.
- [8] Fernandez IB, Sabherwal R. 2010. Knowledge Management: System and Processes. England: M.E. Sharpe.
- [9] Lai LF. 2007. A Knowledge Engineering Approach To Knowledge. Management. Information Sciences an international journal. Vol. 177: 4072-4094.
- [10] Gottschalk P. 2006. Stage of Knowledge Management Systems In Police Investigations. Knowledge Based Systems Journal. Vol 19: 381-387.
- [11] Rhem AJ. 2006. UML For Developing Knowledge Management Systems. Boca Raton New York : Taylor & Francis Group
- [12] Awad EM, Ghaziri HM. 2010. Knowledge Management. Prentice Hall.



Thoyyibah. T. S. Kom. M.Kom lahir di Manna, 23 Mei 1987, Beralamat Perumahan Muslim Al Falah 3. lulus dari Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2011 Jurusan Teknik Informatika. Lulus S2 di IPB Taihun 2015. Bekerja Sebaga Dosen di Teknik dosen011116@ac.id