

Perancangan *Knowledge Management System* Adat Budaya Berbasis *Website*

Design Of Knowledge Management System Of Website Based Cultural

Zuriati ¹⁾

¹⁾ Dosen Program Studi Akuntansi Jurusan Ekonomi dan Bisnis pada Politeknik Negeri Lampung Jl. Soekarno Hatta Raja Basa Bandar Lampung

Abstract

Preservation of national culture should be kept all the time. No maximum knowledge transfer process resulted in the lack of knowledge of the sources of public knowledge about culture. If this happens for a long time, the preservation of culture will be threatened, and extinct. Therefore required a knowledge sharing media as a source of knowledge between communities and indigenous cultures. Knowledge management system (KMS) can be used as a knowledge sharing media among the entire community and traditional leaders as well as experts in the field of culture and other related people. KMS developed web-based, and knowledge sharing process can be optimized, so that people can access knowledge without depending time and place. Traditional leaders are involved in the system so that the quality of existing knowledge on the website is getting better and optimal knowledge sharing process.

Keywords: Culture, knowledge management system, knowledge sharing.

Pendahuluan

Menurut Jalaluddin Tunsam (1660) dalam Gadafi (2008) kata adat berasal dari bahasa Arab, yang berarti cara, atau kebiasaan. Di Indonesia kata ada digunakan pada sekitar akhir abad 19., sebelumnya kata adat hanya dikenal pada masyarakat Melayu sekitar abad 16-an. Kata ini antara lain dapat dibaca pada Undang-undang Negeri Melayu (Wikipedia, 2012). Adat adalah gagasan kebudayaan yang terdiri dari nilai-nilai kebudayaan, norma, kebiasaan, kelembagaan, dan hukum adat yang lazim dilakukan di suatu daerah. Apabila adat ini tidak dilaksanakan akan terjadi kerancuan yang menimbulkan sanksi tak tertulis oleh masyarakat setempat terhadap pelaku yang dianggap menyimpang.

Adat budaya adalah suatu hal yang penting dan sakral dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Saat ini banyak kegiatan adat budaya yang tidak atau jarang dilakukan lagi, sehingga kelestarian adat budaya dapat terancam. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat tentang adat budaya tersebut. Kekurangan pengetahuan ini dikarenakan tidak optimalnya proses *transfer knowledge* kepada masyarakat terutama generasi muda, dari sumber pengetahuan (*knowledge*) yang ada, seperti dari para tokoh adat, pakar kebudayaan, ataupun sumber pengetahuan (*knowledge*) lainnya, seperti buku, literatur kuno, dan Dinas Pariwisata. Jika keadaan ini berlangsung dalam waktu yang lama, besar kemungkinan adat budaya tersebut akan punah.

Pengetahuan (*knowledge*) adalah informasi yang telah dikombinasikan dengan pemahaman dan potensi untuk menindaklanjuti, yang melekat di benak seseorang. Pada umumnya, pengetahuan memiliki kemampuan prediktif terhadap sesuatu sebagai hasil pengenalan atas suatu pola (Wikipedia, 2012). Pengetahuan merupakan perpaduan yang menyatu dari pengalaman, nilai, informasi kontekstual, dan kepakaran yang memberikan kerangka berfikir untuk menilai dan memadukan pengalaman dan informasi baru. Ini berarti bahwa pengetahuan berbeda dari informasi, informasi jadi pengetahuan bila terjadi proses-proses seperti perbandingan, konsekuensi, penghubungan, dan perbincangan.

Pengetahuan secara garis besar terbagi dalam 2 kelompok, yaitu pengetahuan tertulis (*explicit knowledge*) dan pengetahuan yang tidak tertulis yang berupa pengalaman dan pengetahuan seseorang (Polanyi (1967); Nonaka dan Takeuchi (1995)). Sumber pengetahuan adat budaya dapat diakses dari sumber pustaka tertulis (*explicit knowledge*) dan dari pengalaman dan pengetahuan tokoh adat atau pakar budaya (*tacit knowledge*). Sumber pustaka yang berupa *explicit knowledge* ada yang lengkap, tetapi sebagian besar tidak, minimnya sarana dan prasarana untuk mendapatkan *explicit knowledge* tersebut menjadikan kurangnya sumber informasi bagi masyarakat. Kesulitan untuk berdiskusi dengan para tokoh adat atau pakar budaya dapat menjadi penghalang pula pada proses *sharing knowledge*. Ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sang tokoh adat dan pakar budaya dapat hilang ketika sang tokoh adat atau pakar budaya tersebut wafat.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu dibangun suatu sumber pengetahuan tentang adat budaya sebagai media yang menjembatani antara masyarakat luas dengan sumber pengetahuan. Media tersebut dapat berupa sebuah *Knowledge Management System* (KMS) atau Sistem Manajemen Pengetahuan. *Knowledge Management*. Menurut Bergeson (2003) KMS adalah suatu pendekatan sistimetik yang dapat digunakan untuk mengelola asset intelektual dan informasi lain sehingga organisasi memiliki daya saing.

Nonaka dan Takeuchi (1995) berpendapat jika suatu organisasi ingin sukses maka ia harus konsisten menciptakan pengetahuan baru dan membaginya dengan keseluruhan organisasi. Chen (2007) menambahkan bahwa KMS adalah salah satu strategi baru untuk meningkatkan efektifitas dan peluang suatu organisasi. *Knowledge Management* adalah kumpulan perangkat, teknik, dan strategi untuk mempertahankan, menganalisa, mengorganisir, meningkatkan, dan membagikan penelitian dan pengalaman. KMS fokus kepada cara-cara menyalurkan data mentah menjadi informasi yang bermanfaat, hingga akhirnya menjadi pengetahuan. KMS bukan merupakan sesuatu yang lebih baik (*better things*), tapi untuk mengetahui bagaimana mengerjakan sesuatu dengan lebih baik (*things better*) (Wikipedia, 2012).

Kajian ini bertujuan untuk merancang sebuah *website Knowledge Management System* Adat Budaya, yang dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai adat budaya. Tujuan lain dari kajian ini adalah untuk menerapkan konsep-konsep *Knowledge Management System* (KMS) pada sebuah

persoalan adat budaya, selain itu untuk mendokumentasikan *knowledge* dari tokoh adat yang bersifat *tacit* agar tidak hilang ketika tokoh adat wafat, dan sebagai wadah untuk *sharing* (berbagi) *knowledge* kepada masyarakat luas. Sistem dirancang dalam bentuk *website* berupa simulasi *Content Management System* (CMS) *Website* diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan *knowledge* mengenai adat kebudayaan.

Metode

Tahapan kajian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

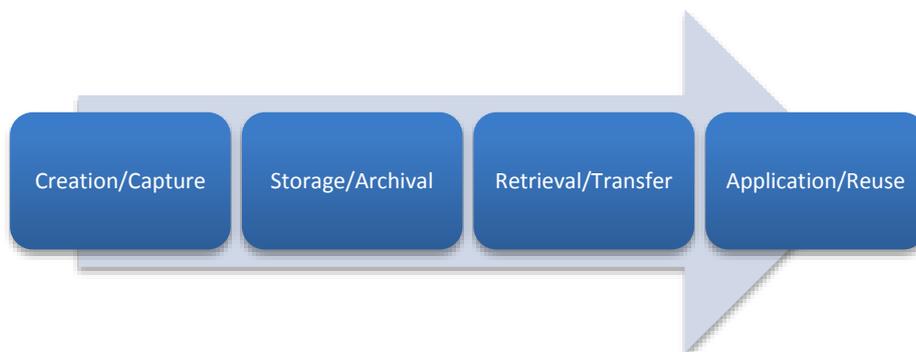
1. Tahap analisis kebutuhan sistem.

Analisis sistem bertujuan untuk mengamati sistem yang sedang berjalan dan mengetahui hal-hal yang dibutuhkan pada saat pembuatan sistem baru. Pada tahap ini dilakukan perencanaan sistem dan pengumpulan data terkait permasalahan. Tahap perencanaan pengembangan sistem diawali dengan melakukan pemilihan teknologi yang akan digunakan untuk menerapkan KMS Adat Budaya. Teknologi yang dipilih adalah *web application*, yaitu aplikasi yang dapat diakses melalui *web* dalam suatu jaringan seperti internet atau intranet. Tahapan berikutnya adalah pembuatan aplikasi yang dikembangkan dengan konsep *Content Management System*, yang bersifat *open source*, sehingga biaya yang digunakan untuk pengembangan sangat minim.

2. Perancangan dan desain sistem

2.1 Perancangan KMS

Kegiatan perancangan KMS adalah rangkaian proses pemindahan pengetahuan (*transfer knowledge*). Pada kajian ini desain sistem mengikuti tahapan siklus hidup *knowledge management lifecycle* Ruggles (1997) dan Alavi dan Leidner (2001) yaitu: Proses *Creation/Capture*, Proses *Storage/Archival*, Proses *Retrieval/Transfer*, dan Proses *Application/Reuse*. Tahapan siklus hidup *knowledge management* Alavi-Leidner disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Knowledge Management Lifecycle* Alavi-Leidner (2001)

Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan siklus hidup *knowledge management* tersebut:

1. Proses *creation* adalah proses identifikasi pengetahuan yang ada, serta usaha memunculkan pengetahuan baru dari proses pembelajaran di masa lampau, analisis data, ataupun cara lainnya. Proses ini dapat berupa identifikasi pengetahuan yang tersimpan di organisasi, yang sebelumnya tidak diketahui dan tersimpan dalam individu. Pada proses ini yang berperan adalah individu, kelompok, ataupun departemen di organisasi yang mempunyai kemampuan untuk menghasilkan pengetahuan baru. Model pengetahuan yang muncul bisa berupa *Tacit* dan *Explicit knowledge*, *Declarative* ataupun *Procedural* (Imansyah, 2010).
2. Proses *storage* adalah kegiatan penyimpanan pengetahuan ke dalam bentuk yang dapat dengan mudah diakses dan diambil lagi pada lain waktu.
3. Proses *retrieval* adalah pengambilan dan *transfer* pengetahuan yang telah tersimpan dalam basis pengetahuan, baik itu antara individu dan *expert*, ataupun dari dokumen yang tersimpan. Setelah adanya infrastruktur yang mendukung untuk aktivitas *knowledge sharing*, selanjutnya pengetahuan yang ada harus dapat diorganisasikan dan distrukturisasi agar dapat diakses dan digunakan secara efisien dan optimal oleh organisasi. Proses *knowledge structuring* mencakup kegiatan penyaringan dan kategorisasi pengetahuan berdasarkan taxonomy yang telah didefinisikan. Tiga komponen penting yang harus diperhatikan adalah kerapian pemetaan, penyimpanan, serta kemudahan dalam mendapatkan kembali pengetahuan yang tersimpan (Imansyah, 2010).
4. Proses *reuse* adalah penggunaan pengetahuan dan diaplikasikan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

2.2 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem yang dilakukan adalah sebagai berikut:

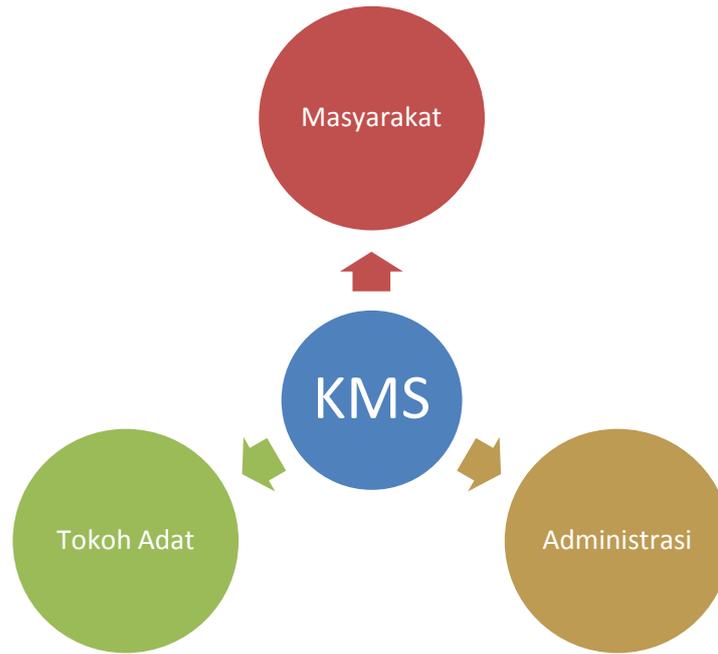
1. Perancangan program, terdiri dari perancangan diagram konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD).
2. Desain *interface*. Pada tahap ini dilakukan perancangan *interface* atau antarmuka sistem. Rancangan *interface* ini dibuat agar memudahkan masyarakat pengguna *website*.
3. Tahap implementasi dan pengujian tidak dilakukan pada kajian ini.

Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah perancangan *website* KMS Adat Budaya, yang terdiri dari perancangan KMS dan perancangan sistem.

Perancangan KMS Adat Budaya

Sistem dirancang terdiri dari 3 (empat) *actor* yaitu masyarakat, tokoh adat, dan administrator. Hubungan antara *actor* dengan sistem disajikan pada Gambar 2.



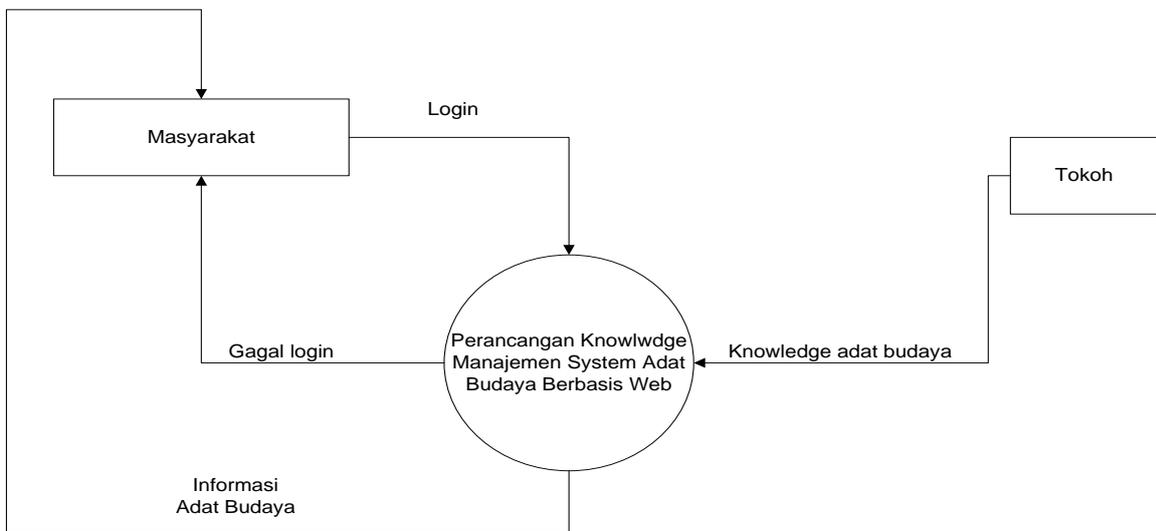
Gambar 2. Hubungan Actor dengan website KMS Adat Budaya.

Rincian tugas dari setiap *actor* yang terlibat adalah sebagai berikut:

- Administrasi, bertugas mengelola *knowledge*, *update* berita, dan mengelola forum.
- Masyarakat, merupakan pihak yang mengunduh atau hanya membaca *knowledge* mengenai adat budaya sesuai dengan kebutuhannya serta bisa bertanya di forum jika tidak puas dengan *knowledge* yang ada.
- Tokoh Adat, untuk melakukan *input knowledge* berdasarkan wawasan dan pengalaman yang dimilikinya secara turun menurun dari nenek moyang yang merupakan *tacit knowledge*. Tokoh adat juga dapat berinteraksi pada forum.

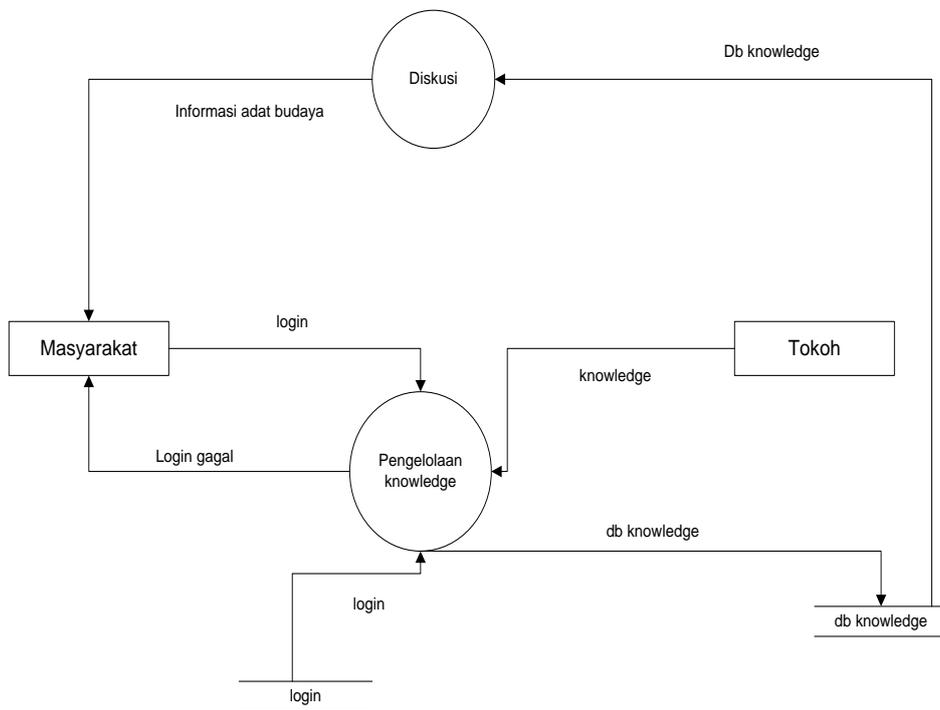
Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan pembuatan konteks diagram dan *Data Flow Diagram* (DFD). Konteks diagram ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Konteks diagram *website* KMS Adat Budaya

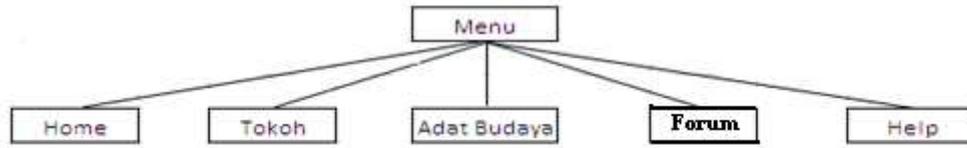
Pada Gambar 3 di atas dapat terlihat ada dua entitas yang terlibat yaitu Masyarakat dan Tokoh. Admin bertindak sebagai pengelola sistem. *Data Flow Diagram* (DFD) ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. *Data Flow Diagram* (DFD) *website* KMS Adat Budaya

Rancangan Antarmuka (*Interface*)

Antarmuka (*interface*) *website* KMS Adat Budaya dirancang agar menghasilkan suatu antarmuka yang interaktif, menarik, dan fleksibel. Rancangan antarmuka disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Struktur Menu *Website* KMS Adat Budaya.

Penjelasan dari isi untuk setiap Menu yang dibangun antara lain:

1. *Home*, menu yang berisi informasi dan kata pengantar mengenai *knowledge management system* adat budaya.
2. Tokoh, menu yang berisi deskripsi diri dari tokoh atau pemangku adat, atau pakar yang terlibat, berisikan pengalaman dan keahlian yang dimiliki sang tokoh.
3. Adat Budaya, berisi *knowledge* tentang Adat budaya seperti, naskah kuno, hikayat, sastra, upacara-upacara adat seperti upacara perkawinan, upacara menyambut kelahiran bayi, upacara kematian, upacara hari besar keagamaan, situs sejarah, kisah istana dan kerajaan, makam raja dan keluarganya, dan pengetahuan adat budaya lainnya seperti hukum adat dan tata cara adat. Pengetahuan sewaktu-waktu dapat ditambahkan oleh Tokoh ataupun admin.
4. Forum (KMS)
Menu ini merupakan wadah *Sharing Knowledge*, yaitu merupakan forum komunikasi yang menjadi ajang diskusi antar pengguna *website*, masyarakat dapat membuat suatu topik diskusi dan dibahas secara bersama-sama secara *online*, jenis komunikasi adalah dalam bentuk pesan teks. Masalah yang dikaji ditentukan sendiri oleh anggota atau tokoh adat, siapa saja dapat menentukan topik diskusi.
5. *Help*, yaitu menu bantuan untuk menjelaskan dokumentasi *website* KMS ini, yang berguna untuk memandu masyarakat agar dapat menggunakan *website* ini dengan baik dan benar.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari kajian ini adalah sebagai berikut:

1. *Kajian rancangan website knowledge management system* Adat Budaya ini dapat diterapkan untuk mendokumentasikan *knowledge* adat budaya agar kebudayaan dimasyarakat dapat lestari.
2. Pengelolaan pengetahuan lebih optimal dan baik dengan keberadaan tokoh adat.
3. Sumber *knowledge* adat budaya dikumpulkan dalam suatu media *website* yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja.
4. Pengembangan *website* berbasis *content management system* akan meminimalkan biaya pengembangan sistem.

Saran untuk kajian perancangan KMS Adat Budaya berbasis *website*, adalah sebagai berikut:

1. Pada masa mendatang diharapkan rancangan ini dapat diimplementasikan, karena *website knowledge management system* ini dapat membantu pemerintah khususnya dinas pariwisata mengenalkan adat budaya kepada masyarakat luas.
2. Pada tahap implementasi kasus adat budaya dapat dibuat lebih spesifik, misalnya dengan memilih topik pada suku atau masyarakat tertentu.
3. Hendaknya keterlibatan Tokoh Adat dapat direalisasikan dan berkesinambungan agar *knowledge* yang dimiliki sistem semakin lengkap dan selalu dapat diperbaharui.
4. Sebagai masyarakat beragama hendaknya pemilihan *content knowledge* tidak bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan.

Daftar Pustaka

- Alavi, M. and Leidner, D.E. 2001. "Review: *Knowledge Management and Knowledge Management Systems: Conceptual Foundations and Research Issues*". MIS Quarterly.
- Bergeron, B. 2003. "*Essential of Knowledge Management*". New Jersey & Sons, Inc.
- Chen, X. 2007. "*Research on the Connotation and the Framework of Knowledge Management based on Complex Adaptive System*". IEEE.
- Gadafi, M. 2008. Mengenal Adat Istiadat Masyarakat Kaitannya dengan Kehidupan Beragama di Kecamatan Gadafi 2008) n Kebangka Kabupaten Muna. SELAMI IPS. Edisi nomor 23, Vol 1 tahun XIII .ISSN 1410-2323
- Imansyah, R.N., 2010. Pengukuran nilai dan performansi *Knowledge management*. Universitas Bina Nusantara. Jakarta.
- Nonaka, I., and Takeuchi, H. 1995. "*The Knowledge Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*". Oxford University Press. Oxford.
- Ruggles, R. 1997. "*Knowledge Tools: Using Technology to Manage Knowledge Better*". Working Paper. Ernst & Young.
- Polanyi, M. 1966. "*The Tacit Dimension*". Routledge & Kegan Paul . United Kingdom. London.
- Wikipedia. 2012. http://id.wikipedia.org/wiki/Knowledge_management. Tanggal akses 10-November-2012.