

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Knowledge Sharing (KS) merupakan pertukaran pengetahuan antar individu yang saling terkait (Shao, 2015). Tujuan utama KS adalah untuk meningkatkan pengetahuan diantara individu pengguna (Hwang, 2018). Berdasarkan arah terjadinya proses *sharing*, KS terjadi secara dua arah dengan melibatkan interaksi antar individual pada saat penambahan dan pengumpulan pengetahuan (Tangaraja, 2016). Mekanisme individual KS bersifat informal dan tidak terstruktur sedangkan mekanisme KS yang dilembagakan bersifat formal dan tertanam dalam rutinitas organisasi dan struktur (Boh, 2007). *Knowledge Management Systems* (KMS) merupakan salah satu teknologi yang menyediakan proses dan alat organisasi untuk mengatur dan mengelola KS (Hwang, 2018). Dimana teknologi komunikasi dapat berfungsi sebagai *platform* untuk memfasilitasi proses KS dalam tim virtual, hal tersebut juga dapat membantu mengatasi kendala geografis (Olaisen, 2017).

Aplikasi *Project Management* (PM) merupakan seperangkat alat dan teknik otomatis standar yang digunakan dalam PM untuk perencanaan, pelaksanaan, pengaturan, pengelolaan dan penutupan proyek, serta untuk mengumpulkan, menggabungkan dan mendistribusikan informasi proyek (Berzisa, 2015). Fungsi aplikasi PM difokuskan pada dua bidang aplikasi yakni mendukung proses perencanaan/pengorganisasian proyek dan mendukung komunikasi dan kolaborasi antar individu yang terlibat di dalamnya (Silvius, 2015). Aplikasi PM bertujuan untuk membantu mengelola proyek dari awal hingga selesai, dan memungkinkan individu diberbagai tingkatan untuk menginput ke dalam proses (Georgieva, 2015). Aplikasi PM memiliki kemampuan untuk menetapkan dan memprioritaskan tugas serta

membantu mengidentifikasi apa yang penting dengan apa yang bisa dimasukkan ke dalam kategori menunggu (Bell, 2018). Dalam aplikasi PM ada bermacam fitur yang terbagi dalam empat kategori fungsi utama: komunikasi, KS, kalender elektronik dan PM (Abdulrahman, 2015).

Di Swedia, sebuah unit bisnis inovasi dalam multinasional otomotif Swedia mengeksplorasi melalui studi kasus kualitatif mengenai bagaimana proyek KM dapat ditingkatkan dan mendukung KS antar proyek dalam organisasi, hasilnya yakni teridentifikasi bahwa *communities of practice* merupakan cara bagi Volvo Technology untuk meningkatkan proyek KM dalam mendukung KS antar proyek dalam organisasi, juga bagaimana pengetahuan saat ini dalam bidang proyek KM dapat dimanfaatkan dalam suatu perusahaan (Johansson, 2013). Beberapa studi ilmiah telah membahas relevansi penerapan inisiatif KM untuk meningkatkan proyek serta organisasi yang melakukan proyek (Ekambaram, 2018). Sebuah penelitian oleh Ekambaram dkk. di Norwegia pun telah meneliti mengenai interaksi antara KM dan data besar dalam konteks proyek menghasilkan peningkatan dalam pengambilan keputusan dan keandalan manusia dalam lingkungan kerja yang dinamis seperti proyek (Ekambaram, 2018). Namun sejauh ini belum ada yang meneliti mengenai aplikasi PM sebagai media KS yang diaplikasikan untuk manajemen proyek dalam konteks pendidikan.

Dalam pendidikan diperlukan secara efektif bagaimana mengelola proyek serta menggabungkan manfaat sumber daya pengetahuan yang didistribusikan diantara individu dan kelompok. Penelitian ini membahas tentang manajemen proyek dengan pendekatan KS untuk meningkatkan pembelajaran, pengalaman, dan keahlian individu yang terakumulasi di seluruh proyek. Dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa rangkaian proses yang dimulai dari melakukan *needs assessment*, kemudian analisis konten, dan terakhir akan dilakukan *user acceptance test* (UAT). Tujuan penelitian ini adalah untuk mempertimbangkan bagaimana *platform* teknologi dapat memfasilitasi kerja virtual. Solusi untuk menyelesaikan permasalahan mengenai KS,

kolaborasi, serta komunikasi dalam proyek bisa ditemukan dan dikemas dalam *platform* berbentuk *project management*.

1.2. Rumusan Masalah

Agar kajian riset ini lebih fokus dan terarah peneliti memfokuskan 3 rumusan masalah yakni apa saja kebutuhan pengguna dalam mengelola proyek secara *online*? Bagaimana hasil pemilihan aplikasi PM yang tepat? Apakah aplikasi PM mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam lingkup pendidikan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini yakni mengetahui dan menganalisis kebutuhan pengguna dalam mengelola proyek secara *online*, menganalisis dan mengevaluasi aplikasi PM yang tepat, membuktikan aplikasi PM dapat diterima dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam lingkup pendidikan.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah, mengetahui kebutuhan pengguna (mahasiswa dan dosen) dalam mengelola proyek secara *online*, memberi solusi mengenai aplikasi PM yang tepat, menginformasikan aplikasi PM dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengelola proyek dalam lingkup pendidikan.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut. Bab 1 membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab 2 membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan uraian singkat tentang hasil penelitian yang relevan. Bab 3 membahas gambaran umum terkait metode penelitian yang digunakan termasuk desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data yang dilakukan penulis. Bab 4

membahas mengenai temuan penting dan pembahasan mengenai KS berbasis *collaborative platform* dalam mengelola proyek menggunakan aplikasi PM. Bab 5 membahas tentang kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi terkait penelitian ini.