

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam setiap perkembangan peradaban umat manusia. Setiap manusia akan mengalami proses pendidikan di mana dengan kesadarannya manusia berusaha mencapai pengembangan diri yang tidak terbatas. Di Indonesia, pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia dibagi kedalam tiga jalur utama yaitu pendidikan formal, non-formal, dan informal. Disamping hal itu, pendidikan juga dibagi dalam empat jenjang usia yaitu usia dini, dasar, menengah, dan tinggi. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Pendidikan non-formal merupakan pendidikan yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran yang tidak termasuk di dalam pendidikan formal. Contoh dari pendidikan non-formal di Indonesia adalah Taman Pendidikan Al-Quran atau lebih dikenal dengan TPA, serta berbagai kursus ketrampilan dan bimbingan belajar sebagai pendukung pelajaran formal dari sekolah. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang diperoleh dari keluarga dan lingkungan melalui berbagai kegiatan yang dilakukan secara mandiri. Sehingga hal-hal yang dipelajari dalam keluarga maupun lingkungan masyarakat tempat tinggal merupakan salah satu dari jalur utama pendidikan.

Sebagai implementasi pendidikan tinggi di Indonesia, terdapat berbagai perguruan tinggi yang menyelenggarakan program diploma, sarjana, magister, doktor, serta spesialis. Secara singkat, Forest dan Altbach menyebutkan bahwa

tujuan pengajaran dan pembelajaran pada perguruan tinggi meliputi spektrum yang meluas, dari pengetahuan berbasis disiplin menuju berpikir kritis, dan dari perilaku moral dan etika menuju kesadaran dalam berkewarganegaraan (Forest & Altbach, 2006). Menurut penelitian ini, perguruan tinggi dituntut untuk tidak hanya memberikan pembelajaran berupa kemampuan *hard skills*, namun juga kemampuan *soft skills*. *Hard skills* umumnya berhubungan dengan sesuatu yang tampak (*tangible*) sehingga mudah diukur. Misalnya saja untuk menjadi seorang *programmer* dibutuhkan ilmu dan teknik pemrograman yang juga didukung dengan kemampuan menggunakan teknologi informasi. Hal ini dapat dilihat dari performa seorang *programmer* dalam mengerjakan proyek yang ditugaskan, serta dari portofolio-nya. *Soft skills* secara umum berkaitan dengan sesuatu yang tidak tampak (*intangible*), seperti dibutuhkannya *professional care* atau kecermatan profesional sebagaimana disyaratkan dalam standar profesi, yang menuntut kesabaran, kegigihan, ketelitian, kemampuan beradaptasi terhadap berbagai kondisi kerja yang cenderung monoton, kecakapan dalam berkomunikasi dengan kolega maupun klien, ketahanan terhadap stres pada saat beban kerja menumpuk, ketahanan terhadap jadwal *deadline* yang padat, serta yang paling utama adalah integritas sebagai seorang *programmer*. Jika dikaitkan dengan jalur pendidikan di Indonesia, kemampuan *hard skills* dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal maupun non-formal, sedangkan kemampuan *soft skills* diperoleh melalui jalur pendidikan informal.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan Organisasi Kemahasiswaan merupakan pendekatan ekstra kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan *soft skills* mahasiswa. Di UNY, perbedaan UKM dengan Organisasi Kemahasiswaan terletak pada latar belakang terbentuknya organisasi tersebut.

UKM terbentuk karena adanya mahasiswa yang memiliki minat yang sama, seperti UKM Penelitian yang merupakan UKM beranggotakan mahasiswa dengan minat di bidang penelitian. Sedangkan Organisasi Kemahasiswaan terbentuk karena adanya mahasiswa yang memiliki jurusan/fakultas/ perguruan tinggi yang sama, seperti Himpunan Mahasiswa Teknik Elektronika dan Informatika (HIMANIKA), BEM Fakultas Teknik, dan himpunan mahasiswa lainnya.

Menurut Grant (1996), sebuah organisasi dapat menjadi optimal sebagai pengajaran dan pembelajaran *soft skills* bagi anggotanya apabila adanya perubahan paradigma organisasi dari *resource-based* menjadi *knowledge-based*. Secara ringkas, *resource-based* merupakan konsep yang digunakan untuk menjelaskan organisasi yang bertumpu pada sumber daya dan kemampuan internal organisasi. Sedangkan *knowledge-based* merupakan organisasi yang bertumpu pada pengelolaan pengetahuan organisasi melalui pengembangan *database*, *data mining*, *data warehouse*, dan sebagainya. Menurut Loermans (2002), ciri-ciri organisasi yang baik adalah yang dapat belajar dengan cepat, mampu membuat terobosan dan menghasilkan *knowledge*, sehingga tidak mengulangi kesalahan. Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil belajar dari anggota yang diakumulasikan menjadi pengetahuan untuk organisasi tersebut. Pengetahuan yang dipunyai manusia tidak mungkin ada yang sama persis, maka kombinasi pengetahuan dari anggota organisasi akan menghasilkan pengetahuan organisasi yang berbeda pula, ditambah jika dikombinasikan pula dengan pengetahuan lain yang berasal dari luar (Senge, 1995). Untuk mendapatkan manfaat optimal dari pengetahuan yang ada dan untuk mengetahui pengetahuan yang harus dimiliki, organisasi harus mengelola pengetahuannya melalui *knowledge management* (Swann et al., 1999).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ahmad Tahali selaku Ketua HIMANIKA FT UNY periode 2015, diketahui bahwa kondisi Himpunan Mahasiswa Teknik Elektronika dan Informatika (HIMANIKA) yang merupakan organisasi kemahasiswaan di Jurusan Teknik Elektronika masih bersifat *resource-based*, masih memiliki kesulitan dalam memperoleh dan membagikan pengetahuan yang digunakan untuk mengembangkan *soft skills* karena belum terbentuknya paradigma *knowledge-based* dalam organisasi secara optimal. Salah satu sebabnya adalah media komunikasi yang semestinya dapat memperlancar proses *sharing knowledge* belum tersedia. Disamping itu karena semua anggota HIMANIKA adalah mahasiswa aktif dan masing-masing anggota tersebut mempunyai kewajiban utama yaitu pembelajaran *hard skill* dengan berbagai kesibukan yang dilimpahkan dari tugas kuliah, proyek kuliah, dan sebagainya, tentu keterbatasan waktu dan tempat akan menjadi penghalang dalam berlangsungnya pembelajaran *soft skill* dalam berorganisasi. Dari masalah tersebut bahwa pemanfaatan teknologi informasi dengan sistem yang terpusat masih belum ada.

Penelitian ini akan mengembangkan sebuah *Organizational Knowledge Management System (OKMS)* berbasis *Website* dengan *Content Management System (CMS)* untuk mewujudkan paradigma *knowledge-based* di HIMANIKA yang mampu membantu dalam pengajaran dan pembelajaran *soft skills* secara optimal bagi anggotanya. Namun, karena sistem yang akan dikembangkan merupakan suatu bentuk pengaplikasian solusi teknologi yang baru diterapkan, pada umumnya sistem tersebut belum memenuhi tingkat efisiensi atau tepat guna. Di samping itu, agar sistem yang dikembangkan dapat layak digunakan sebagaimana mestinya perlu dilakukan pengujian dari beberapa aspek. Untuk

itu, penelitian ini akan melakukan uji kualitas perangkat lunak terhadap *website* sesuai standar ISO-9126 model *Web-QEM* yang mempunyai empat aspek kualitas yaitu *functionality*, *reliability*, *usability*, dan *efficiency*. Dibandingkan dengan standar lain, standar ISO-9126 memiliki kelebihan dalam hal struktur hierarki, kriteria evaluasi, bentuk dan ekspresi komprehensif, definisi yang akurat dan sederhana (Hidayati et al., 2009).

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul antara lain :

1. HIMANIKA saat ini masih merupakan organisasi *resource-based*, dimana organisasi hanya bertumpu pada sumber daya dan kemampuan internal.
2. Belum adanya solusi teknologi yang diimplementasikan sehingga pengurus HIMANIKA mengalami kesulitan dalam memperoleh dan membagikan pengetahuan untuk mengembangkan *soft skills* serta mempermudah dalam pengambilan *best practice*.
3. Pembelajaran soft skill tidak terjadi secara optimal karena belum terbentuknya paradigma *knowledge-based*.
4. HIMANIKA saat ini belum dapat melakukan proses pengarsipan data organisasi dalam bentuk basis data yang terpusat secara efisien.
5. Banyaknya program kerja yang direncanakan HIMANIKA tetapi masih kurang dalam manajemen waktu dalam pelaksanaannya.
6. Belum adanya media komunikasi bagi anggota HIMANIKA untuk bertukar informasi mengenai kepentingan internal tentang manajemen pengetahuan.

7. Belum ada sistem informasi atau aplikasi web yang digunakan oleh HIMANIKA atau Himpunan Mahasiswa lain di FT UNY yang diuji kualitasnya.

C. Batasan Masalah

Dengan adanya keterbatasan peneliti dan banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan berikut:

1. HIMANIKA belum mempunyai solusi teknologi yang diimplementasikan untuk memudahkan pengurus HIMANIKA untuk mengembangkan organisasi dari *resource-based* menjadi *knowledge-based*.
2. Situs web atau sistem informasi yang dimiliki HIMANIKA saat ini kurang berkualitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menyelesaikan masalah HIMANIKA yang masih merupakan organisasi *resource-based* menjadi *knowledge-based*?
2. Bagaimana menjamin kualitas agar *Organizational Knowledge Management System* berbasis *website* CMS layak digunakan di HIMANIKA FT UNY?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka dirumuskanlah tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan *Organizational Knowledge Management System* berbasis *website* CMS yang dapat mengatasi permasalahan HIMANIKA yang masih *resource-based* menjadi organisasi *knowledge-based*.
2. Menjamin tingkat kualitas *Organizational Knowledge Management System* berbasis *website* CMS dengan melakukan uji kualitas yang memenuhi standar *Web-QEM*.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Organizational Knowledge Management System berbasis *website* CMS yang dikembangkan mempunyai level pengguna yaitu *administrator*, *editor*, dan *author*.

Terdapat beberapa fungsi yang diutamakan yaitu sebagai berikut:

1. Pengelolaan data oleh *administrator* yaitu ketua HIMANIKA.
2. Mengedit *content* oleh editor yaitu semua kepala departemen dan pembina HIMANIKA.
3. Posting oleh *author* yaitu seluruh pengurus dan alumni HIMANIKA.
4. Semua *user* dapat melakukan diskusi di Forum.

G. Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan gambaran yang jelas pada pengurus HIMANIKA tentang pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan organisasi yang bertumpu pada pengetahuan.

- b. Membantu meningkatkan performa pengurus HIMANIKA dalam mengelola organisasi dan mengasah *soft skill* anggotanya.
 - c. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi pengembangan *Organizational Knowledge Management System* berbasis *website* CMS dan pengujian perangkat lunak *Web-QEM*.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi HIMANIKA, yaitu membantu anggota terutama pengurus termotivasi untuk lebih aktif dalam organisasi. Selain itu, sistem yang dikembangkan diharapkan dapat diimplementasikan di HIMANIKA sehingga mampu membantu memecahkan masalah-masalah HIMANIKA mendatang.
 - b. Bagi Jurusan, yaitu dapat ikut serta melakukan *monitoring* proses pengelolaan organisasi HIMANIKA dan dapat turut berkontribusi dalam proses pemecahan berbagai masalah.
 - c. Bagi peneliti lain, yaitu dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian-penelitian berikutnya, mengingat topik masalah yang diambil pada penelitian ini tergolong masalah baru.