

BAB I PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Knowledge manusia dimulai sejak manusia mengenal informasi, yaitu informasi mengenai apa yang sedang terjadi, apa yang telah dikatakan, bagaimana terjadinya, atau apa yang sedang dipikirkan. Kemudian informasi yang didapat selanjutnya diteruskan kepada orang lain melalui komunikasi. Komunikasi berlangsung antara manusia dengan manusia, baik itu komunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Kemudian, *knowledge* dan informasi tersebut bergerak dinamis melalui organisasi dalam berbagai cara, tergantung bagaimana organisasi memandangnya. Jika kita melihat situasi saat ini, dimana hal yang pasti adalah ketidakpastian, maka ada satu hal pasti yang akan menjadi sumber utama organisasi untuk mendapatkan keberhasilan jangka panjang dan untuk tetap kompetitif, hal tersebut adalah *knowledge*. *Knowledge* bagi organisasi merupakan modal intelektual yang dapat dibeda-bedakan menurut jenis *knowledge* yang dimiliki seseorang. (Rd. Funny Mustikasari Elita, 2005 : 2)

Pada PT. Penta Rekayasa jenis *knowledge* yang dimiliki yaitu *knowledge* mengenai arsitektur. *Knowledge* arsitektur sangat dibutuhkan oleh seseorang yang ingin mempelajari ilmu arsitek dan seseorang yang ingin membangun rumah. Jika seseorang ingin membangun sebuah rumah sesuai dengan kondisi yang ada, maka ada baiknya untuk berkonsultasi kepada orang yang tepat yaitu seorang arsitek. Namun untuk berkonsultasi, terkadang antara arsitek dan *client* harus saling mencocokkan jadwal untuk bertemu mengingat banyaknya jumlah *client* yang ingin melakukan konsultasi sehingga kegiatan konsultasi menjadi terbatas oleh waktu dan tempat. Dari hal tersebut maka dibutuhkan teknologi yang menggunakan *knowledge management system* agar *client* dapat dengan mudah berkonsultasi kapanpun dan dimanapun *client* berada dengan memanfaatkan *knowledge* yang telah di *share* oleh para *expert* arsitek.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin membuat sebuah **“KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM DISAIN ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL PADA PT. PENTA REKAYASA”** yang dapat membuat

seseorang mendapatkan ilmu arsitek dari seorang *expert*. Dalam *knowledge management system* ini seseorang dapat berbagi *knowledge* mengenai arsitektur.

1. 2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di uraikan maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana cara menangkap *tacit knowledge (knowledge capture)* dari para *expert* dalam bidang arsitektur.
2. Bagaimana cara mengubah hasil dari *knowledge capture* dalam bentuk *knowledge codify*.
3. Bagaimana cara untuk membuat aplikasi *knowledge management system* yang dapat menjembatani antara *expert* dengan *client*.
4. Bagaimana cara melakukan *testing* atau pengujian aplikasi, agar secara fungsional perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan yang diharapkan sesuai rancangan.

1. 3 Tujuan Pembahasan

Tujuan Pembahasan ini yaitu :

1. Menangkap *tacit knowledge (knowledge capture)* dari para *expert* dalam bidang arsitektur.
2. Mengubah hasil dari *knowledge capture* dalam bentuk yang dapat disimpan ke dalam bahasa *database (knowledge codify)*.
3. Membuat aplikasi *knowledge management system* yang dapat menjembatani antara *expert* dengan *client*.
4. Melakukan *testing* atau pengujian aplikasi, agar secara fungsional perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan yang diharapkan sesuai rancangan.

1. 4 Batasan Masalah

Batasan masalahnya yaitu mengetahui dan memberikan solusi kepada *client* dalam membangun rumah antara lain:

1. Mengetahui kebutuhan *client* dalam hal membangun rumah tinggal.

2. Mengetahui kesulitan *client* dalam hal membangun rumah tinggal.
3. Memberikan informasi mengenai arsitektur berikut contoh-contoh disain yang ada, dan kisaran harga bangunan kepada *client*.
4. Membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi *client*.
5. Evaluasi infrastruktur tidak dilakukan karena hal tersebut telah menjadi tanggung jawab PT. Penta Rekayasa.
6. *Output* dari *problem solution* berupa contoh-contoh disain denah rumah tinggal dengan luas bangunan yang direkomendasikan sesuai dengan jawaban atas pertanyaan yang telah diajukan.

1.5 Sistematika Penyajian

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka tugas akhir ini disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN : Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian.

BAB II LANDASAN TEORI : Bab ini mengemukakan teori-teori yang mendukung dalam pemecahan masalah yang ada serta sistem pengolahan data yang digunakan dan alat dukung lain yang digunakan untuk membantu pemecahan masalah.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN : Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai rancangan awal dan analisis dalam pembuatan sistem informasi ini yang berisi analisis sistem, perancangan sistem, dan desain form yang akan ditampilkan.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK : Bab ini berisi tentang implementasi class atau modul, simpanan data sampai dengan antar muka.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM : Dalam bab ini akan dibahas tentang rencana pengujian yang terdiri atas *test case* dan pelaksanaan pengujian yang dapat menggunakan salah satu atau kedua metoda yaitu *White Box* maupun *Black Box*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN : Bab ini berisi beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil kajian dan saran untuk pengembangan selanjutnya.