

**PROTOTYPE *KNOWLEDGE SHARING* UNTUK MENDUKUNG
KEGIATAN *PERFORMANCE REVIEW AND PLANNING (PRP)*
BERBASIS *SMARTPHONE ANDROID* : STUDI KASUS PADA
PT. AJ. SEQUISLIFE CABANG MATAHARI 5**



TESIS

MARYANAH SAFITRI
14000863

PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER ILMU KOMPUTER
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
NUSA MANDIRI
JAKARTA
2014

**PROTOTIPE *KNOWLEDGE SHARING* UNTUK MENDUKUNG
KEGIATAN *PERFORMANCE REVIEW AND PLANNING (PRP)*
BERBASIS *SMARTPHONE ANDROID* : STUDI KASUS PADA
PT. AJ. SEQUISLIFE CABANG MATAHARI 5**



TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Ilmu Komputer (M.Kom)

MARYANAH SAFITRI
14000863

PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER ILMU KOMPUTER
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
NUSA MANDIRI
JAKARTA
2014

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maryanah Safitri
NIM : 14000863
Program Studi : Magister Ilmu Komputer
Jenjang : Strata Dua (S2) Konsentrasi
: *e-Business*

Dengan ini menyatakan bahwa tesis yang telah saya buat dengan judul: “*Prototipe Knowledge Sharing Untuk Mendukung Kegiatan Performance Review And Planning (PRP) Berbasis Smartphone Android : Studi Kasus Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5*” adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang kutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar dan tesis belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tesis yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Program Pascasarjana Magister Ilmu Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Jakarta, 30 Agustus 2014
Yang menyatakan,



Maryanah Safitri

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :

Nama : Maryanah Safitri
NIM : 14000863
Program Studi : Magister Ilmu Komputer
Jenjang : Strata Dua (S2)
Konsentrasi : *e-Business*
Judul Tesis : "Prototipe *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan *Performance Review And Planning (PRP)* Berbasis *Smartphone* Android : Studi Kasus Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5"

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Ilmu Komputer (M.Kom) pada Program Pascasarjana Magister Ilmu Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

Jakarta, 10 September 2014
Pascasarjana Magister Ilmu Komputer
STMIK Nusa Mandiri
Direktur

Prof. Dr. Ir. Kaman Nainggolan, MS

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Ir. Prabowo Pudjo Widodo, MS

Penguji II : Windu Gata, M.Kom

Penguji III / : Drs. Bambang Setiarso, MA
Pembimbing

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini tepat pada waktunya. Dimana tesis ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul tesis, yang penulis ambil sebagai berikut “Prototipe *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan *Performance Review And Planning (PRP)* Berbasis *Smartphone* Android : Studi Kasus Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5”.

Tujuan penulisan tesis ini dibuat sebagai salah satu untuk mendapatkan gelar Magister Ilmu Komputer (M.Kom) pada Program Pascasarjana Magister Ilmu Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (PPs MIK STMIK Nusa Mandiri).

Tesis ini diambil berdasarkan hasil penelitian atau riset mengenai *knowledge sharing* untuk Mendukung Kegiatan *Performance Review And Planning (PRP)* berbasis *smartphone* android yang penulis lakukan pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5. Penulis juga lakukan mencari dan menganalisa berbagai macam sumber referensi, baik dalam bentuk jurnal ilmiah, buku-buku literatur, *internet*, dll yang terkait dengan pembahasan pada tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dukungan dari semua pihak dalam pembuatan tesis ini, maka penulis tidak dapat menyelesaikan tesis ini tepat pada waktunya. Untuk itu ijinkanlah penulis kesempatan ini untuk mengucapkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Bambang Setiarso, MA selaku pembimbing tesis yang telah menyediakan waktu, pikiran dan tenaga dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Rostiwati, Dra selaku Vice President Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5, yang telah mengijinkan penulis melakukan riset untuk mendapatkan data atau informasi yang penulis butuhkan.
3. Seluruh staff, agen dan leader Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5.
4. Orang tua tercinta yaitu Bapak H. No'in dan Ibu Hj. Lenah yang telah memberikan dukungan material dan moral kepada penulis.

5. Suami dan anakku tercinta yaitu Ayah Faridi dan Ananda Qalesya Aliya yang telah memberi semangat buat Bunda.
6. Seluruh staf pengajar (dosen) PPs MIK STMIK Nusa Mandiri yang telah memberikan pelajaran yang berarti bagi penulis selama menempuh studi.
7. Seluruh staf dan karyawan PPs MIK STMIK Nusa Mandiri yang telah melayani penulis dengan baik selama kuliah.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk penulis sebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan tesis ini. Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah yang penulis hasilkan untuk yang akan datang.

Akhir kata semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 30 Agustus 2014



Maryanah Safitri

Penulis

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Maryanah Safitri
NIM : 14000863
Program Studi : Magister Ilmu Komputer
Jenjang : Strata Dua (S2)
Konsentrasi : *e-Business*
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Program Pascasarjana Magister Ilmu Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri) **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*)** atas karya ilmiah kami yang berjudul : “*Prototipe Knowledge Sharing Untuk Mendukung Kegiatan Performance Review And Planning (PRP) Berbasis Smartphone Android: Studi Kasus Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5*”.

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak STMIK Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau *bentuk*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak STMIK Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Agustus 2014
Yang menyatakan,



Maryanah Safitri

ABSTRAK

Nama : Maryanah Safitri
NIM : 14000863
Program Studi : Magsiter Ilmu Komputer
Jenjang : Strata Dua (S2)
Konsentrasi : *e-Business*
Judul : “Prototipe *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan *Performance Review And Planning (PRP)* Berbasis *Smartphone* Android: Studi Kasus Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5”

Pengelolaan pengetahuan saat ini penting untuk diterapkan di perusahaan ataupun organisasi dalam rangka meningkatkan *Competitive Advantage* dan mengelola aset perusahaan atau organisasi yang bersifat intelektual. Pentingnya pengelolaan *pengetahuan* baik cara untuk memperoleh pengetahuan maupun cara melakukan berbagi pengetahuan, menjadi perhatian dari PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5. Flexibilitas waktu dan lebih banyaknya aktifitas agen di luar kantor dan terdapatnya agen ataupun leader yang memiliki *side job* menjadi penyebab minimnya waktu untuk *knowledge sharing* serta menjadi kendala dalam kegiatan *PRP* secara *face to face*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada dengan membangun aplikasi yang dapat membantu agen dan leader dalam kegiatan *Performance Review and Planinning (PRP)*, dan membangun aplikasi yang dapat mengembangkan *knowledge sharing* sesama agen yang dapat dilakukan secara *online* melalui *smartphone* android sehingga diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dari agen dan leader. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deksriptif analisis kerja dan aktifitas, waterfall model untuk perancangan sistem, *MAKE* untuk mengetahui kondisi pengolahan knowledge yang di dalamnya terdapat *knowledge sharing*, metode pengambilan sample dengan random sampling dengan skala likert untuk perhitungan quesioner dan sistem berbasis *smartphone* android. Dalam aplikasi yang berbasis *smartphone* android ini, agen dan leader dapat melakukan kegiatan *PRP* dan *knowledge sharing* kapanpun dan dimanapun tanpa terkendala oleh waktu dan ruang, sehingga diharapkan dapat membantu para agen dan leader dalam melakukan *knowledge sharing* dan kegiatan *PRP* terutama bagi mereka yang memiliki *side job*.

Kata Kunci : *Knowledge Sharing*, Kegiatan *PRP*, Aplikasi Android

ABSTRACT

Name : Maryanah Safitri
SIN : 14000863
Study of Program : Magisiter Ilmu Komputer
Levels : Strata Dua (S2)
Concentration : e-Business
Tittle : “Prototype Knowledge sharing To Support Activity
Performance Review and Planning (PRP) Based Android
Smartphone: Case Study at PT. AJ. Sequislife Cabang
Matahari 5”

Today knowledge management is important in companies and organizations in order to improve and manage the assets of Competitive Advantage company or organization that is intellectual. The importance of knowledge management good way to acquire knowledge and how to share knowledge, to the attention of the PT. AJ Sequislife Cabang Matahari 5. Flexibility of time and over many activities outside of the office agency and the presence of an agent or leader who has a side job to be the cause for the lack of time knowledge sharing among agents and the constraints in the PRP activities face to face. The purpose of this study is to help overcome the existing problems by building an application that can help agents and leaders in the activities of the Performance Review and Planinning (PRP), and build applications that can develop knowledge sharing among agents that can be done online through the android smartphone that is expected can increase the productivity of the agent and leader. The method used in this study is a descriptive analysis of the work and activities, waterfall models for system design, MAKE knowledge to determine the processing conditions in which there is knowledge sharing, sampling method with random sampling with a Likert scale for the calculation of questionnaires and android smartphone-based system. In the application of this android-based smartphone, the agent and the leader can perform PRP and knowledge sharing activities anytime and anywhere without constrained by time and space, which is expected to help agents and leaders in conducting knowledge sharing and PRP activities, especially for those who have side job.

Key word: Knowledge Sharing, PRP Activity, Android Application

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRCT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB 1. PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Penulisan.....	1
1.2. Masalah Penelitian.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.5. Hipotesis.....	4
 BAB 2. LANDASAN TEORI.....	 5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Model.....	16
2.3. Tinjauan Obyek Penelitian.....	22
 BAB 3. METODE PENELITIAN.....	 24
3.1. Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2. Metode Pengolahan Data.....	24
3.3. Metode Analisis.....	24
3.4. Metode Perancangan Sistem.....	25
3.5. UML.....	26
3.6. Metode Pengambilan Sample.....	27
3.7. Instrumentasi.....	27
3.8. Pengujian Validasi.....	28
3.9. Jadwal Penelitian.....	29
 BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 30
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	30
4.2. Pembahasan.....	50
4.3. Pengujian Sistem.....	76
4.4. Hasil Analisa.....	80
4.5. Impilikasi Penelitian	82

BAB 5. PENUTUP.....	83
5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran.....	84
DAFTAR REFERENSI.....	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	86
SURAT KETERANGAN RISET/PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	87
LEMBAR KONSULTASI.....	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Data Responden Agen.....	30
Tabel 4.2. Data Responden Leader.....	31
Tabel 4.3. Kriteria Penilaian Skala Likert.....	32
Tabel 4.4. Analisa Kebutuhan untuk Agen.....	33
Tabel 4.5. Analisa Kebutuhan untuk Leader.....	36
Tabel 4.6. Tanggapan Penerapan untuk Agen.....	37
Tabel 4.7. Tanggapan Penerapan untuk Leader.....	40
Tabel 4.8. Tanggapan Penerapan (MAKE)	43
Tabel 4.9. Use Case Lihat Info.....	52
Tabel 4.10. Use Case Lihat Profile.....	53
Tabel 4.11. Use Case Melakukan PRP.....	53
Tabel 4.12. Use Case Mengikuti Forum.....	54
Tabel 4.13. Use Case Menampilkan Info.....	55
Tabel 4.14. Use Case Lihat Profile.....	56
Tabel 4.15. Use Case Lihat PRP.....	57
Tabel 4.16. Use Case Mengikuti Forum	55
Tabel 4.17. Use Case Mengelola Info.....	59
Tabel 4.18. Use Case Mengelola Agen.....	60
Tabel 4.19. Use Case Mengelola Leader	61
Tabel 4.20. Use Case Mengelola PRP.....	61
Tabel 4.21. Admin.....	67
Tabel 4.22. Agen.....	67
Tabel 4.23. Leader.....	67
Tabel 4.24. Info.....	68
Tabel 4.25. Performance.....	68
Tabel 4.26. Planning.....	68
Tabel 4.27. Prospek.....	69
Tabel 4.28. Rekrut.....	69
Tabel 4.29. Umum.....	69
Tabel 4.30. Komentar Prospek.....	70
Tabel 4.31. Komentar Rekrut.....	69
Tabel 4.32. Komentar Umum.....	70
Tabel 4.33. Spesifikasi Perangkat Keras.....	74
Tabel 4.34. Spesifikasi Perangkat Lunak.....	75
Tabel 4.35. Validasi <i>Blackbox Testing</i> Login.....	76
Tabel 4.36. Validasi <i>Blackbox Testing</i> Pencarian <i>Performance</i>	77
Tabel 4.37. Validasi <i>Blackbox Testing</i> Pencarian <i>Planning</i>	78
Tabel 4.38. Validasi <i>Blackbox Testing</i> Pencarian Perbandingan.....	78
Tabel 4.39. Validasi <i>Blackbox Testing</i> Input <i>Performance</i>	79
Tabel 4.40. Rekapitulasi Hasil Pengolahan Kuisisioner.....	81
Tabel 4.41. Perbandingan Sistem	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Model Konversi <i>Knowledge</i>	7
Gambar 2.2. Arsitektur Sistem Android.....	11
Gambar 2.3. Diagram <i>UML</i>	16
Gambar 2.4. <i>Waterfall Model</i>	14
Gambar 2.5. Kerangka <i>MAKE</i>	21
Gambar 2.6. Jenjang Karir Agency.....	23
Gambar 4.1. Use Case Fungsi Utama Agen.....	52
Gambar 4.2. Use Case Fungsi Utama Leader.....	55
Gambar 4.3. Use Case Fungsi Utama Admin.....	59
Gambar 4.4. Activity Diagram Untuk Agen.....	63
Gambar 4.5. Activity Diagram Untuk Leader.....	64
Gambar 4.6. Activity Diagram Untuk Admin.....	65
Gambar 4.7. <i>Deployment Diagram Sistem</i>	66
Gambar 4.8. Infrastruktur <i>Knowledge Sharing</i>	66
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Awal.....	71
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Login.....	71
Gambar 4.11. Tampilan Menu Utama.....	72
Gambar 4.12. Tampilan Menu Info.....	72
Gambar 4.13. Tampilan Menu Profile.....	73
Gambar 4.11. Tampilan Menu PRP Area.....	73
Gambar 4.12. Tampilan Menu Forum Diskusi.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Riset.....	87
Lampiran 2. Lembar Konsultasi.....	88
Lampiran 3. Set-up Agen	89

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penulisan

Dewasa ini, perkembangan dunia teknologi dan informasi sudah melaju kian pesat dalam berbagai sektor termasuk sektor industri. Salah satu produk yang tercipta akibat perkembangan dunia teknologi dan informasi yaitu *telephone* pintar atau biasanya masyarakat menyebutnya dengan *smartphone*. Salah satu sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* adalah android.

Indonesia menjadi pasar penjualan *smartphone* terbesar di wilayah Asia Tenggara. Indonesia pun menjadi pasar *smartphone* dengan pertumbuhan paling pesat. Hal itu terungkap dari riset terbaru yang dirilis oleh lembaga riset GfK, seperti diberitakan oleh *The Next Web*. Menurut riset tersebut, pada kuartal pertama 2014, Indonesia memiliki pertumbuhan pasar dari tahun ke tahun sebesar 68 persen. Total *smartphone* yang terjual di Tanah Air mencapai 7,3 juta unit, atau dua per lima dari jumlah total penjualan di Asia Tenggara. Dibandingkan dengan negara di Asia Tenggara lainnya, seperti Vietnam dan Thailand, prestasi keduanya mengekor di belakang Indonesia dengan pertumbuhan pasar masing-masing 59 dan 45 persen per tahun (Nistanto, 2014)

PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 merupakan salah satu perusahaan asuransi jiwa nasional, memiliki agen yang relatif mengikuti perkembangan dunia teknologi dan informasi. Hal ini terbukti dengan banyaknya agen yang menggunakan alat komunikasi berupa *smartphone* dan di dukung dengan salah satu aplikasi pemasaran yang dapat diakses di *smartphone* mereka.

Aktivitas seorang agen biasanya mereka lakukan di luar kantor untuk memberikan informasi mengenai produk jasa yang ditawarkan. Semua mereka atur sendiri, sehingga bukan hal yang tidak mungkin dalam sebulan, mereka hanya beberapa hari saja datang ke kantor. Hal tersebut juga disebabkan karena tidak semua dari mereka yang hanya bekerja sebagai agen saja, namun banyak diantara mereka yang memiliki pekerjaan lain selain menjadi seorang agen (*double job*). Oleh karena itu untuk memantau aktivitas para agen diluar kantor, seorang leader melakukan sebuah kegiatan yang disebut dengan *PRP (Performance Review and Planning)*. *PRP* dilakukan dalam periode tertentu sesuai dengan kebutuhan kebijakan dari leader masing-masing.

Flexibilitas waktu yang diberikan oleh seorang agen berdampak pula pada minimnya waktu untuk *knowledge sharing* antar agen. Sejatinya *knowledge sharing* sangat dibutuhkan oleh agen terutama mereka yang baru bergabung menjadi agen. Banyak kendala yang mereka hadapi di lapangan pada saat memberikan informasi mengenai produk yang mereka tawarkan sehingga calon nasabah dapat membeli produk. Misalnya bagaimana menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar asuransi, bagaimana membuat calon nasabah dapat tertarik dengan produk yang kita tawarkan serta bagaimana menghadapi penolakan-penolakan dari calon nasabah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 haruslah membuat sebuah aplikasi berbasis android bagi para agen dan *leader* agar dapat melakukan *knowledge sharing* sehingga informasi berupa tacit dapat menjadi explicit. Selain itu seorang leader juga dapat mengontrol

aktivitas dan kinerja agennya tanpa harus bertemu dengan agen yang bersangkutan secara *face to face*.

1.2. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan *PRP* masih bersifat manual, yaitu agen bertatap muka secara langsung dengan leader di kantor untuk melaporkan *performance* dan *planning* mereka dengan menggunakan buku catatan saja. Hal tersebut menjadi kurang efektif dan efisien, mengingat tidak sedikit agen maupun leader yang menjadikan profesi mereka sebagai *side job* sehingga waktu menjadi kendala bagi mereka.
2. Kurangnya *knowledge sharing* antar sesama agen pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 karena terkendala dengan waktu.

1.2.2. Batasan Masalah

Untuk semakin menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka pada penelitian ini hanya akan membahas mengenai kegiatan *Performance Review dan Planning (PRP)* serta *knowledge sharing* antar agen pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu agen dan leader dalam kegiatan *PRP* dan *knowledge sharing* secara *online* yang dapat diakses melalui *smartphone* android.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang dapat membantu agen dan leader dalam kegiatan *PRP* secara *online* yang dapat diakses melalui *smartphone* android.
2. Membangun aplikasi yang dapat mengembangkan *knowledge sharing* sesama agen yang dapat dilakukan secara *online* melalui *smartphone* android.
3. Untuk meningkatkan produktivitas dari agen dan leader

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agen dan leader dapat mengakses *PRP* dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* android.
2. Agen dan leader dapat lebih mudah mendapatkan informasi dan *knowledge sharing* yang dapat membantu mereka pada saat bertemu nasabah atau calon nasabah.
3. Memaksimalkan teknologi *mobile* yang sedang berkembang saat ini.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Perancangan dan pembuatan aplikasi ponsel berbasis Android ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Penelitian ini hanya akan membahas mengenai aplikasi ponsel berbasis Android yang dibuat untuk mendukung kegiatan *Performance Review dan Planning (PRP)* serta *knowledge sharing* antar agen pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 yang dapat menghasilkan informasi untuk berdiskusi.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. *Knowledge Sharing*

A. Tinjauan Teoritis *Knowledge*

Ilmu pengetahuan yang semakin maju ditandai dengan perkembangan teknologi menuju globalisasi dan hadirnya inovasi-inovasi baru. Menyadari akan persaingan yang semakin berat, maka diperlukan perubahan paradigma di organisasi yaitu dari yang semula mengandalkan pada *resource-based*, menjadi *knowledge-based* sehingga peran pengetahuan dan *knowledge sharing* antar pegawai sangat dibutuhkan dalam meningkatkan *performance* mereka.

Pengertian *knowledge* masih diperdebatkan, tidak ada pengertian tunggal tentang arti *knowledge*. Sebagai bahan acuan berikut ini adalah beberapa definisi mengenai arti *knowledge*:

1. Frappaolo dan Wayne dalam Lim Bui Ho, dkk (2008:21)
Knowledge merupakan suatu informasi yang terletak dalam pikiran manusia dimana bermanfaat dalam mengambil keputusan dalam kondisi berbeda sekalipun.
2. Thomas Davenport dan Laurence dalam Lim Bui Ho, dkk (2008:21)
Knowledge merupakan campuran dari pengalaman, nilai, informasi kontekstual, pandangan pakar dan intuisi mendasar yang memberikan suatu lingkungan dan kerangka untuk mengevaluasi dan menyatukan pengalaman baru dengan informasi.
3. Liebowitz dalam Lim Bui Ho, dkk (2008:21)
Knowledge adalah informasi yang telah disusun dan dianalisa agar mudah dimengerti dan berguna untuk pemecah masalah dan dapat digunakan untuk bahan pengambil keputusan. *Knowledge* juga dapat diartikan seluruh bagian penglihatan, pengalaman dan prosedur yang dipertimbangkan keabsahaan dan kebenarannya yang dapat mempengaruhi pikiran dan prilaku, yang dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah, pengambil keputusan serta pembelajaran dan pengajaran.
4. Probst dalam Lim Bui Ho, dkk (2008:22)
Knowledge didefinisikan sebagai keseluruhan keahlian dan konsep yang digunakan seseorang untuk memecahkan masalah yang dihadapi. *Knowledge* berlandaskan dari data dan informasi, tetapi tidak seperti data dan informasi. *Knowledge* selalu dibatasi pada setiap individu dan *knowledge* selalu menggambarkan hubungan sebab akibat.
5. Kluge dalam Lim Bui Ho, dkk (2008:22)
Knowledge adalah pengertian akan sebab akibat, dan juga merupakan dasar dalam membuat kegiatan yang lebih efektif, membangun proses bisnis atau memperkirakan *output* dari model.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas *knowledge* menjadi hal yang sangat penting dengan alasan sebagai berikut:

1. *Knowledge* adalah aset institusi, yang menentukan jenis tenaga kerja, informasi, ketrampilan dan struktur organisasi yang diperlukan.
2. Pengetahuan dan pengalaman perusahaan merupakan sumber daya yang berkelanjutan (*sustainable resources*) dari keuntungan daya saing

kompetitif (*competitive advantages*) dibandingkan dengan produk andalan dan teknologi tercanggih yang dimiliki.

3. Pengetahuan dan pengalaman mampu menciptakan, mengkomunikasikan dan mengaplikasikan pengetahuan mengenai semua hal terkait untuk mencapai tujuan bisnis.

Knowledge dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Tacit Knowledge* dan *Eksplisit Knowledge*.

1. *Tacit knowledge*

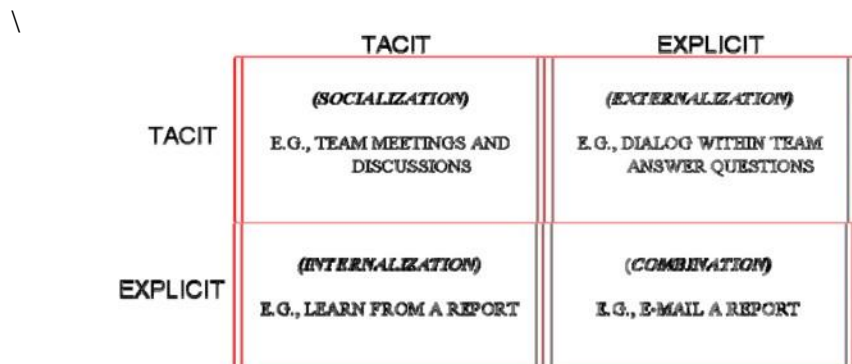
Tacit knowledge adalah *knowledge* dari para pakar, baik individu maupun masyarakat, serta pengalaman mereka. *Tacit knowledge* bersifat sangat personal dan sulit dirumuskan sehingga membuatnya sangat sulit untuk dikomunikasikan atau disampaikan kepada orang lain. Perasaan pribadi, intuisi, bahasa tubuh, pengalaman fisik serta petunjuk praktis (*rule-of-thumb*) termasuk dalam jenis *tacit knowledge*.

2. *Eksplisit knowledge*

Eksplisit knowledge adalah sesuatu yang dapat diekspresikan dengan kata-kata dan angka, serta dapat disampaikan dalam bentuk ilmiah, spesifikasi, manual dan sebagainya. *Knowledge* jenis ini dapat segera diteruskan dari satu individu ke individu lainnya secara formal dan sistematis. *Explicit knowledge* juga dapat dijelaskan sebagai suatu proses, metoda, cara, pola bisnis dan pengalaman desain dari suatu produksi.

B. Model Konversi *Knowledge*

Menurut Nonaka dan Takeuchi mengungkapkan bahwa alasan fundamental mengapa perusahaan lebih sukses, karena keterampilan dan pengalaman mereka terdapat pada penciptaan *knowledge* organisasi. Penciptaan *knowledge* dicapai melalui pengenalan hubungan sinergik antara *tacit knowledge* dan *eksplisit knowledge*.



Gambar II.1 Model Konversi *Knowledge* Menurut Nonaka [ELIA 2002]

Ikujiro Nonaka dan Hirotaka Takeuchi pada tahun 1991 dan 1995, membedakan antara *tacit knowledge* dan *explicit knowledge*, dan membagi model konversi *knowledge* menjadi 4 cara sebagai berikut:

1. *Tacit knowledge* ke *Tacit knowledge*; disebut proses *Socialization*.
2. *Tacit knowledge* ke *Explicit knowledge*; disebut proses *Externalization*.

3. *Explicit knowledge* ke *Explicit knowledge*; disebut proses *Combination*.
4. *Explicit knowledge* ke *Tacit knowledge*; disebut proses *Interlization*.

C. Menumbuhkan Budaya *Knowledge Sharing*

Beberapa hal yang perlu dilakukan untuk menumbuhkan budaya berbagi pengetahuan di antaranya :

1. Menciptakan *know-how* di mana setiap pegawai berkesempatan dan bebas menentukan cara baru untuk menyelesaikan tugas dan berinovasi serta peluang untuk mensinergikan pengetahuan eksternal ke dalam institusi.
2. Menangkap dan mengidentifikasi pengetahuan yang dianggap bernilai dan direpresentasikan dengan cara yang logis.
3. Penempatan pengetahuan yang baru dalam format yang mudah diakses oleh seluruh pegawai dan pejabat.
4. Pengelolaan pengetahuan untuk menjamin kekinian informasi agar dapat direview untuk relevansi dan akurasinya.
5. Format pengetahuan yang disediakan di portal adalah format yang *user friendly* agar semua pegawai dapat mengakses dan mengembangkan setiap saat.

D. Teknik *Knowledge Sharing*

Untuk implementasi *knowledge sharing* tentunya diperlukan metode dan teknik yang baik. Menurut Mark Faul dalam Amriani (2014), beberapa teknik yang dapat dilakukan antara lain:

1. Asistensi kelompok, yaitu mempelajari dari pengalaman kolektif kelompok terkait bagaimana pendekatan-pendekatan orang lain terhadap penyelesaian suatu permasalahan, membangun ide-ide dan solusi untuk permasalahan yang ada, pencerahan-pencerahan yang didapatkan, dan membangun ikatan yang kuat antara anggota kelompok.
2. *Review* setelah tindakan (*after action review*), yaitu mempelajari tindakan yang lebih baik yang dapat dilakukan di masa datang, mengembangkan teknik-teknik dan proses di masa yang akan datang, membangun kepercayaan, dukungan diantara anggota kelompok, membagikan umpan balik dan tanggapan-tanggapan.
3. *Retrospect*, yaitu belajar dari proyek, pengalaman dan kegiatan, yaitu mempelajari bagaimana melakukan aktivitas yang sama dengan lebih baik dengan mempelajari dan mereview prosesnya, mendokumentasikan dengan baik setiap proses yang ada.
4. *Online* dengan komunitas, yaitu berhubungan dengan komunitas-komunitas yang bercirikan atau minat yang sama secara pengetahuan, para ahli yang juga memiliki minat yang sama, membagi ide, pertanyaan dan isu kepada komunitas-komunitas yang terkait, berinteraksi dengan orang-orang secara cepat dan efisien dengan komunitas-komunitas di dunia maya (*virtual*).

E. *Knowledge Sharing* Dalam Organisasi

Menurut Subagyo dalam Amriani (2014),, berbagi pengetahuan merupakan salah satu metode atau salah satu langkah dalam *knowledge management* yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anggota suatu kelompok, organisasi, instansi atau perusahaan untuk berbagi ilmu pengetahuan teknik, pengalaman, ide yang mereka miliki kepada anggota lainnya. Berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) dilakukan dengan diskusi rutin, workshop, magang, dan pertemuan virtual dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sharing pengetahuan tidak dapat dilakukan tanpa adanya komunikasi lebih dari satu arah.

Pengetahuan (*knowledge*) melekat dalam organisasi dan setiap anggota organisasi. Dalam organisasi, pengetahuan dapat dilihat secara jelas dalam bentuk aturan dan prosedur karyawan, sedangkan di individu melekat pengetahuan yang dipunyai. Organisasi perlu memandang pengetahuan sebagai sumber berharga dan strategik. Hal ini didasari pada *knowledge* dapat diuraikan menjadi beberapa bentuk yaitu data, informasi, informasi yang terstruktur, *insight* (wawasan), *judgment* (pertimbangan), dan *decission* (keputusan).

2.1.2. Operating System Android

Operating System atau sistem operasi adalah perangkat lunak sistem yang bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen perangkat keras serta operasi-operasi dasar sistem. *Smartphone* memiliki sistem operasi yang *powerfull* untuk mendukung beragam aplikasi dan kebutuhan penggunanya. Sistem operasi yang digunakan pada smartphone antara lain: Android OS, Symbian OS, BlackBerry OS, Palm OS, Windows Mobile, Microsoft Windows Phone, Apple iOS, Bada OS, Meego, WebOS, dan MXI (Motion eXperience Interface).

Operating System Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang terutama untuk perangkat layar sentuh (*touchscreen*) *mobile* seperti *smartphone* dan komputer tablet, kemudian di akuisisi oleh Google pada pertengahan tahun 2005 dan mengubah nama penyedia aplikasi Android dari Android market menjadi Google play.

Android diresmikan pada tahun 2007 dan ponsel Android pertama kali dijual pada Oktober 2008. Android bersama Open Handset Alliance menyatakan dukungannya terhadap pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, motorola, Qualcomm, T-Mobile dan Nvidia. Android memperoleh dukungan penuh dari Google atau Google Mail Service(GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD).



Sumber: <http://www.mococorner.com> (akses tanggal 25 Juni 2014)

Gambar II.2. Arsitektur Sistem Android

Komponen-komponen yang menyusun sistem operasi android adalah sebagai berikut:

1. Kernel

Tumpukan paling bawah pada arsitektur Android ini adalah *kernel*. Saat ini, Google menggunakan kernel Linux versi 2.6.x untuk membangun sistem Android yang meliputi *memory management*, *security setting*, *power management* dan beberapa *driver hardware*. Kernel berperan sebagai *abstraction layer* antara *hardware* dan keseluruhan *software*.

2. Android Runtime

Lapisan setelah Kernel Linux adalah *Android Runtime*. *Android Runtime* ini berisi *Core Libraries* dan *Dalvik Virtual Machine*. *Core Libraries* mencakup serangkaian inti *library* Java, artinya Android menyertakan satu set *library* dasar yang menyediakan sebagian besar fungsi-fungsi yang ada pada *library* dasar bahasa pemrograman Java. *Dalvik* adalah *Java Virtual Machine* (JVM) yang memberi kekuatan pada sistem Android. *Dalvik* ini dioptimalkan untuk telepon seluler. Setiap aplikasi yang berjalan pada Android berjalan pada prosesnya sendiri dengan *instance* dari *Dalvik*. *Dalvik* telah dibuat sehingga sebuah piranti yang memakainya dapat menjalankan multi *Virtual Machine* (VM) dengan efisien. *Dalvik* dapat mengeksekusi file dengan format *Dalvik Executable* (.dex) yang telah dioptimasi untuk menggunakan minimal *memory footprint*.

3. Libraries

Libraries bertempat di level yang sama dengan *Android Runtime*. Android menyertakan satu set *library* dalam bahasa C/C++ yang digunakan oleh berbagai komponen yang ada pada sistem Android. Kemampuan ini dapat diakses oleh pengembang aplikasi melalui *Android Application Framework*.

4. *Application Framework*

Lapisan selanjutnya adalah *Application Framework*, yang mencakup program untuk mengatur fungsi-fungsi dasar *smartphone*. *Application Framework* merupakan serangkaian tool dasar seperti alokasi *resource smartphone*, aplikasi telepon, pergantian antar proses atau program, dan pelacakan lokasi fisik telepon. Para pengembang aplikasi memiliki kebebasan penuh terhadap *tool-tool* dasar tersebut, dan memanfaatkannya untuk menciptakan aplikasi yang lebih kompleks.

5. Application

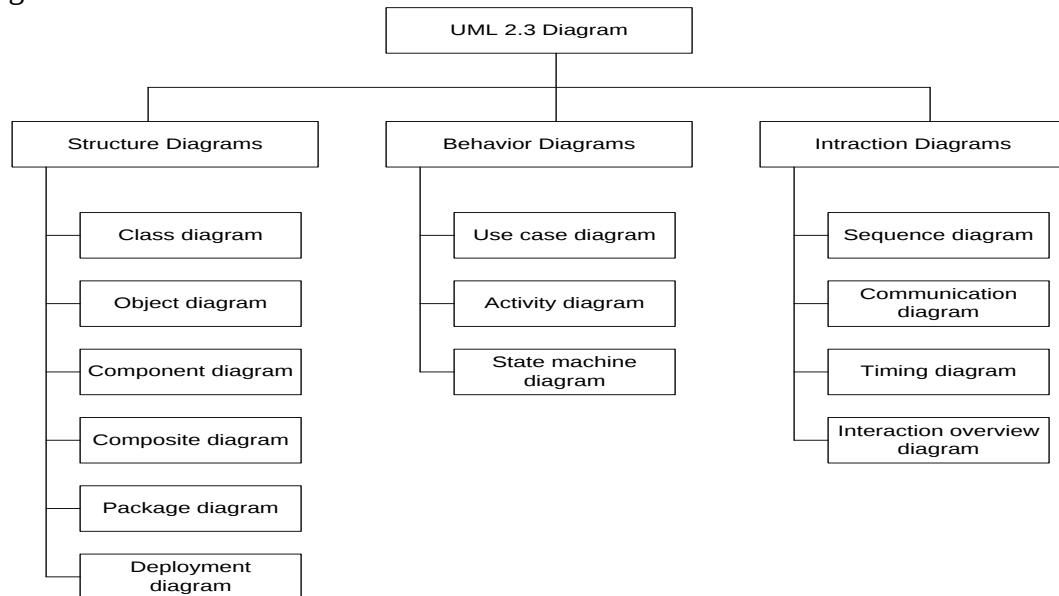
Di lapisan inilah dapat ditemukan fungsi-fungsi dasar *smartphone* seperti menelepon dan mengirim pesan singkat, menjalankan *web browser*, mengakses daftar kontak, dan lain-lain. Bagi para pengguna Android, lapisan inilah yang paling sering diakses melalui *user interface*.

2.1.3. UML (*Unified Modeling Language*)

UML (Unified Modeling Language) adalah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisa dan desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML digunakan karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. Secara fisik, UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari empat macam spesifikasi yaitu *Diagram Interchange Specification*, *UML Infrastructure*, *UML Superstructure* dan *Object Constraint Language (OCL)*.

Pada UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam tiga kategori. Pembagian kategori dan diagram-diagram tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar II.3 Diagram UML [Rosa dan Shalahudin, 2013]

Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori tersebut:

1. Structure Diagram, yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
2. Behavior Diagram, yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
3. Interaction Diagram, yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi sistem antar subsistem pada suatu sistem.

2.1.4. SDLC (System Development Life Cycle)

Menurut Rosa dan Shalahudin (2013:26) mengemukakan bahwa SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Tahapan-tahapan yang ada pada SDLC secara global adalah sebagai berikut:

1. Inisiasi (*Initiation*)

Tahap ini biasanya ditandai dengan pembuatan proposal proyek perangkat lunak.

2. Pengembangan konsep sistem (*system concept development*)
Tahap ini mendefinisikan lingkup konsep termasuk dokumen lingkup sistem, analisis manfaat biaya, manajemen rencana dan pembelajaran kemudahan sistem.
3. Perencanaan (*planning*)
Tahap ini mengembangkan rencana manajemen proyek dan dokumen perencanaan lainnya. Menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber daya (*resources*) yang dibutuhkan untuk memperoleh solusi.
4. Analisis kebutuhan (*requirements analysis*)
Tahap ini menganalisis kebutuhan pemakai sistem perangkat lunak (*user*) dan mengembangkan kebutuhan user. Membuat dokumen kebutuhan fungsional.
5. Desain (*design*)
Tahap ini mentransformasikan keutuhan detail menjadi kebutuhan yang sudah lengkap, dokumen desain sistem fokus pada bagaimana dapat memenuhi fungsi-fungsi yang dibutuhkan.
6. Pengembangan (*development*)
Tahap ini mengonversi desain ke sistem informasi yang lengkap termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan sistem yang dibutuhkan, membuat basis data dan mempersiapkan prosedur kasus pengujian, mempersiapkan berkas atau file pengujian, pengodean, pengompilasian, memperbaiki dan membersihkan program, peninjauan pengujian.
7. Integrasi dan pengujian (*integration and test*)
Tahap ini mendemonstrasikan sistem perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional. Dengan diarahkan oleh staf penjamin kualitas (*quality assurance*) dan user. Menghasilkan laporan analisis pengujian.
8. Implementasi (*implementation*)
Tahap ini termasuk pada persiapan implementasi, implementasi perangkat lunak pada lingkungan produksi (lingkungan pada user) dan menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian.
9. Operasi dan pemeliharaan (*operations and maintenance*)
Tahap ini mendeskripsikan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara sistem informasi pada lingkungan produksi (lingkungan pada user), termasuk implementasi akhir dan masuk pada proses peninjauan.
10. Disposisi (*disposition*)
Tahap ini mendeskripsikan aktifitas akhir dari pengembangan sistem dan membangun data yang sebenarnya sesuai dengan aktivitas user.

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya, yaitu sebagai berikut :

1. Model *Waterfall*
2. Model Prototipe
3. Model *Rapid Application Development* (RAD)
4. Model Iteratif
5. Model Spiral

2.2. Tinjauan Studi

Perbandingan penelitian sejenis terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti dapat dirangkum dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 2.1 Model dan Hasil Penelitian *Knowledge Management System*

No	Peneliti	Judul	Model Penelitian	Hasil
1	Gema, dkk	Perancangan Prototype Knowledge Management Pada Divisi Management Automation Information Untuk Mendukung Oracle Finansial Pada Orang Tua Group	Peneliti menggunakan 7 langkah pertama yang diuraikan oleh Tiwana dalam melakukan perancangan prototype aplikasi knowledge management, sedangkan rancangan modul-modul prototype meliputi wiki page, document library, discussion board, blog picture library, knowledge base, help desk, frequently asked questions dan surveys.	Hasil dari penelitian ini adalah (1) Perancangan <i>prototy peknowledge management</i> dikembangkan dengan program Sharepoint dan berfokus pada strategi <i>codification</i> ; (2) Dapat memfasilitasi <i>user</i> dalam berbagi (3) Dapat menyimpan <i>knowledge</i> dan pengalaman karyawan; (4) Dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk pemecahan kasus, karena dapat menggunakan solusi yang tersimpan pada <i>knowledge base</i> dan riset hanya dilakukan untuk masalah-masalah baru.
2.	Ilamsyah	Penerapan <i>Knowledge Management System</i> Untuk Mendukung Toleransi Dosis Radiasi Pada Badan Tenaga Nuklir Nasional Serpong Tangerang Selatan	Metode penelitian dalam tesis ini menggunakan Metode Deskriptif kualitatif dan kuantitatif, data primer berasal dari penyebaran kuesioner kepada 10 reponden, wawancara kepada kepala PTLR sedangkan data sekunder diperoleh melalui	Metodologi yang tepat untuk digunakan dalam perancangan <i>knowledge management system</i> ini adalah metodologi Amrit Tiwana <i>10 steps Road Map</i> . Sedangkan pada tahap perancangan menggunakan e-sidep yang berbasis web dengan menggunakan PHP sebagai bahasa antar muka. yang didalamnya sudah mencakup fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses Knowledge

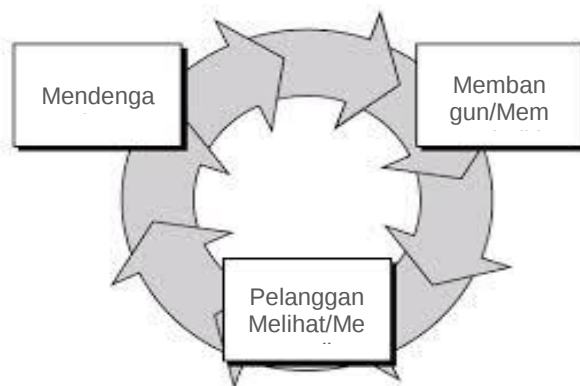
			dokumen-dokumen data dosis dan jadwal pemantauan. Untuk perancangan pada penelitian ini menggunakan metodologi Amrit Tiwana <i>10 Steps Road Map</i> .	sharing pada Pusat Teknologi Limbah Radioaktif.
3	Xiaoqing Li, Dkk	Knowledge Sharing In China-UK Higher Education Alliances	Penelitian menggunakan Case Study method, metode pengumpulan data dengan wawancara dan studi pustaka	Dalam penelitian ini ditemukan bahwa skala knowledge sharing akademik pada akademik dan organisasi dipengaruhi oleh atribut pengetahuan dan karakteristik dari mitra. Kondisi knowledge sharing di aliansi perguruan tinggi Cina-Inggris memiliki banyak kesamaan.
4.	Ricky Adithya Prasetyo	Aplikasi Mobile “Jogja Helper” Berbasis Android OS	Dalam penelitian ini menggunakan analisa SWOT, analisa kebutuhan sistem yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, analisa perancangan sistem menggunakan UML	Aplikasi Jogja Helper adalah aplikasi yang membantu untuk masyarakat untuk menghubungi fasilitas publik, aplikasi ini dapat dijalankan di <i>smartphone</i> OS Android dengan spesifikasi minimal 2.2 atau Froyo, Aplikasi ini telah menerapkan Google API dalam pembuatan peta
5	Suhitarini Soemarto Putri,dkk	Knowledge Management System: Knowledge Sharing Culture di Dinas Sosial	Penelitian ini menggunakan moodle sebagai learning system untuk proses pembelajaran individu dan	Sebagai aplikasi yang mendukung terwujudnya budaya saling berbagi pengetahuan (sharing knowledge) pada Dinas Sosial Provinsi DKI

		Provinsi DKI Jakarta	knowledge sharing culture	Jakarta, aplikasi Moodle juga menyediakan fasilitas lain seperti: messanging, forum, Chatting, wikis, blogs dll.
--	--	----------------------	---------------------------	--

2.3. Model

2.2.1. Model Prototipe

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:31) Model prototipe (protoyping model) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program protipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program protipe biasanya program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user. Berikut adalah gambar dari model protipe:



Gambar II.3 Model Prototipe [Rosa dan Shalahudin, 2013]

2.2.2. The Most Admired Knowledge Enterprise (MAKE)

The Most Admired Knowledge Enterprise (MAKE), knowledge management menjadi salah satu isu penting dalam perjalanan sebuah organisasi untuk mengoptimalkan seluruh potensi dan sumber daya yang mereka miliki. Dan itulah yang mendorong beberapa pihak untuk membuat beragam kriteria mengenai organisasi yang pantas diakui sebagai *knowledge enterprise*.

Menurut Satyo Fatwan & Alex Denni (2009), metode MAKE ini mempunyai delapan kriteria dimana masing-masing kriteria mempunyai sub-sub kriteria. Adapun kriteria yang digunakan dalam instrumen penelitian diambil dari metode MAKE tersebut, yakni meliputi:

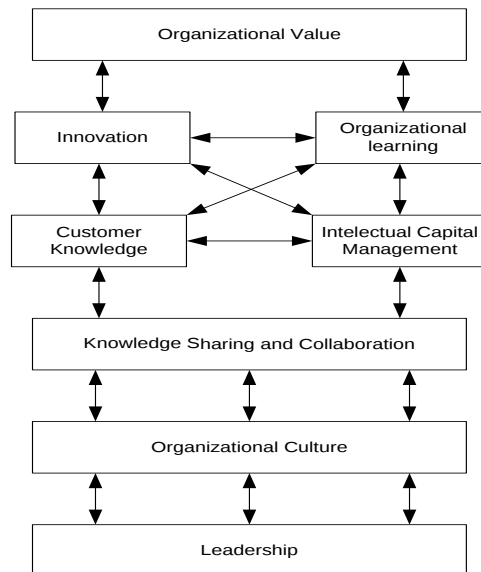
1. Menciptakan budaya lembaga yang didorong oleh pengetahuan, yang terdiri dari:
 - a. Mengembangkan dan menyebarkan visi dan strategi organisasi berbasis pengetahuan.

- b. Menentukan dan menetapkan kompetensi inti organisasi (nilai/asset pengetahuan)
 - c. Merancang struktur organisasi dan hubungan-hubungan antarbagian dalam organisasi yang didasarkan optimalisasi asset pengetahuan
 - d. Mengembangkan dan mengelola nilai-nilai organisasi (*core values*) berbasis pengetahuan.
 - e. Mengembangkan dan mengelola perilaku-perilaku (budaya) yang berorientasi pada pengetahuan.
 - f. Mengembangkan dan mengelola sistem/proses pengetahuan organisasi.
 - g. Menciptakan dan mengelola strategi sumber daya manusia berbasis pengetahuan.
2. Mengembangkan *knowledge workers* melalui kepemimpinan manajemen
 - a. Mengembangkan dan menyebarkan gaya manajemen yang mendorong perolehan, saling berbagi, dan penerapan pengetahuan untuk penciptaan nilai tambah bagi organisasi
 - b. Menyediakan dukungan perusahaan dalam bentuk financial maupun non financial untuk mengelola pengetahuan
 - c. Mendorong dan mendukung implementasi strategi pengetahuan
 - d. Mengembangkan dan melatih *knowledge leaders*
 - e. Mengakui/menghargai *knowledge leaders*
 3. Menyajikan produk/jasa/ solusi berbasis pengetahuan
 - a. Mengembangkan dan menyebarkan strategi inovasi dan penciptaan pengetahuan organisasi
 - b. Mengembangkan dan melatih para pekerja dalam inovasi dan pengembangan ide
 - c. Melibatkan pelanggan dan supplier dalam pengembangan produk dan pelayanan berbasis pengetahuan
 - d. Meningkatkan/memperluas pengetahuan organisasi
 - e. Mengelola perpindahan/penyebaran pengetahuan dan ide sampai pada pengambilan tindakan
 - f. Memberikan pengakuan/penghargaan kepada orang-orang yang melakukan inovasi
 - g. Mengelola proses produksi dan/atau pelayanan berbasis pengetahuan
 - h. Mengukur nilai tambah yang tercipta dari inovasi dan karya pengetahuan
 4. Memaksimalkan modal intelektualitas perusahaan
 - a. Mengembangkan dan menyebarkan strategi modal intelektual (*intellectual capital*) organisasi
 - b. Mengembangkan dan melatih para karyawan berdasarkan konsep dan perangkat modal intelektual
 - c. Mengembangkan perangkat dan teknik untuk mengelola dan mengukur intelektual
 - d. Mengelola dan memperluas modal intelektual
 - e. Melindungi asset pengetahuan
 - f. Mengakui/menghargai karyawan yang telah menambah modal intelektual organisasi
 5. Menciptakan lingkungan untuk berbagi pengetahuan secara kolaboratif
 - a. Mengembangkan dan mengelola pemasukan/pengumpulan, pengkategorian, dan penggunaan pengetahuan

- b. Memetakan sumber daya pengetahuan diseluruh organisasi
- c. Mengubah pengetahuan individu (*tacit*) menjadi pengetahuan organisasi (*explicit*)
- d. Menciptakan sistem mekanisme untuk saling berbagi pengetahuan
- e. Mengembangkan *communities of practice*
- f. Efektif dalam mengenali dan menemukan keahlian internal dan eksternal
- g. Membentuk sistem pengakuan dan penghargaan berdasarkan pengetahuan
- 6. Menciptakan suatu organisasi pembelajar
 - a. Mengembangkan strategi pembelajaran organisasi
 - b. Mengembangkan kolaborasi/*partnership* untuk percepatan pembelajaran
 - c. Mengembangkan dan/atau mendapatkan berbagai perangkat, teknik dan metodologi pembelajaran
 - d. Mengubah pengetahuan individu (*tacit*) menjadi pengetahuan lembaga (*explicit*)
 - e. Mengembangkan *communities of practice*
 - f. *Learning by doing*
 - g. *Coaching* dan *mentoring*
- 7. Memberikan nilai tambah berdasarkan pengetahuan karyawan
 - a. Mengembangkan dan menyebarkan strategi organisasi yang memberi nilai tambah bagi karyawan
 - b. Membuat dan mengelola profil/peta karyawan berdasarkan nilai tambah (*value*)
 - c. Membuat *customer values chains*
 - d. Mengembangkan dan/atau mendapatkan perangkat teknik untuk mengumpulkan dan mendapatkan nilai tambah dari pengetahuan karyawan
 - e. Mengembangkan dan mengelola database karyawan
 - f. Mengembangkan perangkat dan teknik untuk mendapatkan nilai tambah dari pengetahuan karyawan
 - g. Mengukur perubahan dalam rangkaian nilai tambah bagi karyawan
- 8. Mentransformasikan pengetahuan perusahaan menjadi nilai tambah pemegang saham (atau masyarakat bagi organisasi nirlaba)
 - a. Mengembangkan dan menyebarkan strategi organisasi berbasis pengetahuan untuk memberi nilai tambah bagi pemegang saham
 - b. Memetakan dan mengembangkan rangkaian-rangkaian nilai tambah pengetahuan
 - c. Mengelola dan mengukur rangkaian-rangkaian nilai tambah pengetahuan
 - d. Mengukur perubahan nilai tambah pemegang saham organisasi
 - e. Mengkomunikasikan/melaporkan hasil nilai tambah berbasis pengetahuan

2.3.3. Kerangka MAKE STUDY

Program riset Global MAKE menggunakan delapan dimensi organisasi berbasis pengetahuan yang didapat dari studi atas berbagai macam pendekatan dan model pengetahuan. MAKE mengadopsi kerangka kerja yang dikembangkan oleh CREATE, konsorsium KM international, Theseus Institute, sebagaimana dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar II.5. Kerangka MAKE (*Most Admired Knowledge Enterprise*)

Ada delapan penggerak organisasi berbasis pengetahuan yang berhasil diidentifikasi, yakni :

1. Menciptakan budaya perusahaan yang didorong oleh pengetahuan.
2. Mengembangkan knowledge workers melalui kepemimpinan manajemen senior
3. Menyajikan produk/jasa/solusi berbasis pengetahuan
4. Memaksimalkan modal intelektualitas perusahaan/organisasi.
5. Menciptakan lingkungan untuk berbagi pengetahuan secara kolaboratif
6. Menciptakan suatu organisasi pembelajar
7. Memberikan nilai tambah berdasarkan pengetahuan pelanggan
8. Mentransformasikan pengetahuan organisasi menjadi nilai tambah untuk pemegang saham (atau societal capital bagi organisasi nirlaba)

2.3. Tinjauan Objek Penelitian

2.3.1. Sejarah PT. AJ. Sequislife

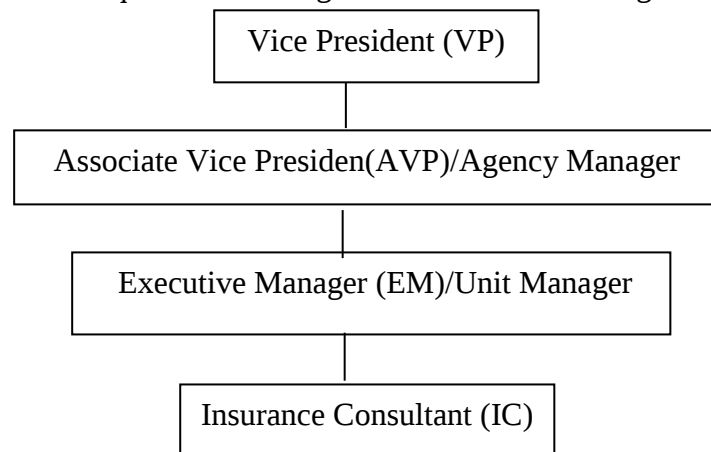
PT. AJ. Sequis Life pertama kali berdiri pada tahun 1984 dengan nama Universal Life Indonesia (ULINDO). Pada tahun 1992 membangun usaha patungan dengan New York Life International, dimana kedua aliansi ini membawa praktek-praktek terbaik kelas dunia di industri asuransi jiwa. Di tahun 2003, perusahaan ini berubah nama menjadi PT. AJ. Sequis Life dan berhasil menjadi salah satu perusahaan asuransi jiwa swasta terkemuka di Indonesia. Untuk memperluas pangsa pasar pada tahun 2005 Sequis Life mengakuisi PT. Metode Life Sejahtera. Sequis Life mendapat penghargaan dari Bisnis Indonesia Award sebagai salah satu perusahaan asuransi jiwa nasional terbaik di Indonesia. Selain itu dari majalah Info Bank, Sequis Life mendapat penghargaan sebagai perusahaan asuransi jiwa dengan predikat yang sangat bagus atas kinerja keuangannya. Hal-hal di ataslah yang membuat Sequis Life menjadi lebih dikenal di masyarakat luas sehingga memiliki banyak cabang di Indonesia, salah satunya yaitu di Bumi Serpong Damai.

PT. AJ. Sequis Life yang memiliki visi menjadi perusahaan asuransi jiwa yang dipilih nasabah, agen dan karyawan melalui inovasi yang terus menerus, produk berkualitas tinggi, layanan dan kinerja terbaik serta kerjasama tim yang solid. Selain memiliki visi, PT. AJ. Sequis Life juga mempunyai misi untuk

menjadikan perusahaan asuransi jiwa terkemuka di Indonesia yang menyediakan produk inovatif dan berkualitas tinggi serta layanan sempurna kepada nasabah.

2.3.2. Jenjang Karir

Setiap organisasi atau lembaga mempunyai struktur organisasi yang khas dengan tujuan dan kebutuhan instansi atau lembaga tersebut. Dari struktur organisasi akan terlihat tugas dan wewenang dari masing-masing bagian. Struktur organisasi pada PT. AJ. Sequis Life Cabang Matahari 5 adalah sebagai berikut:

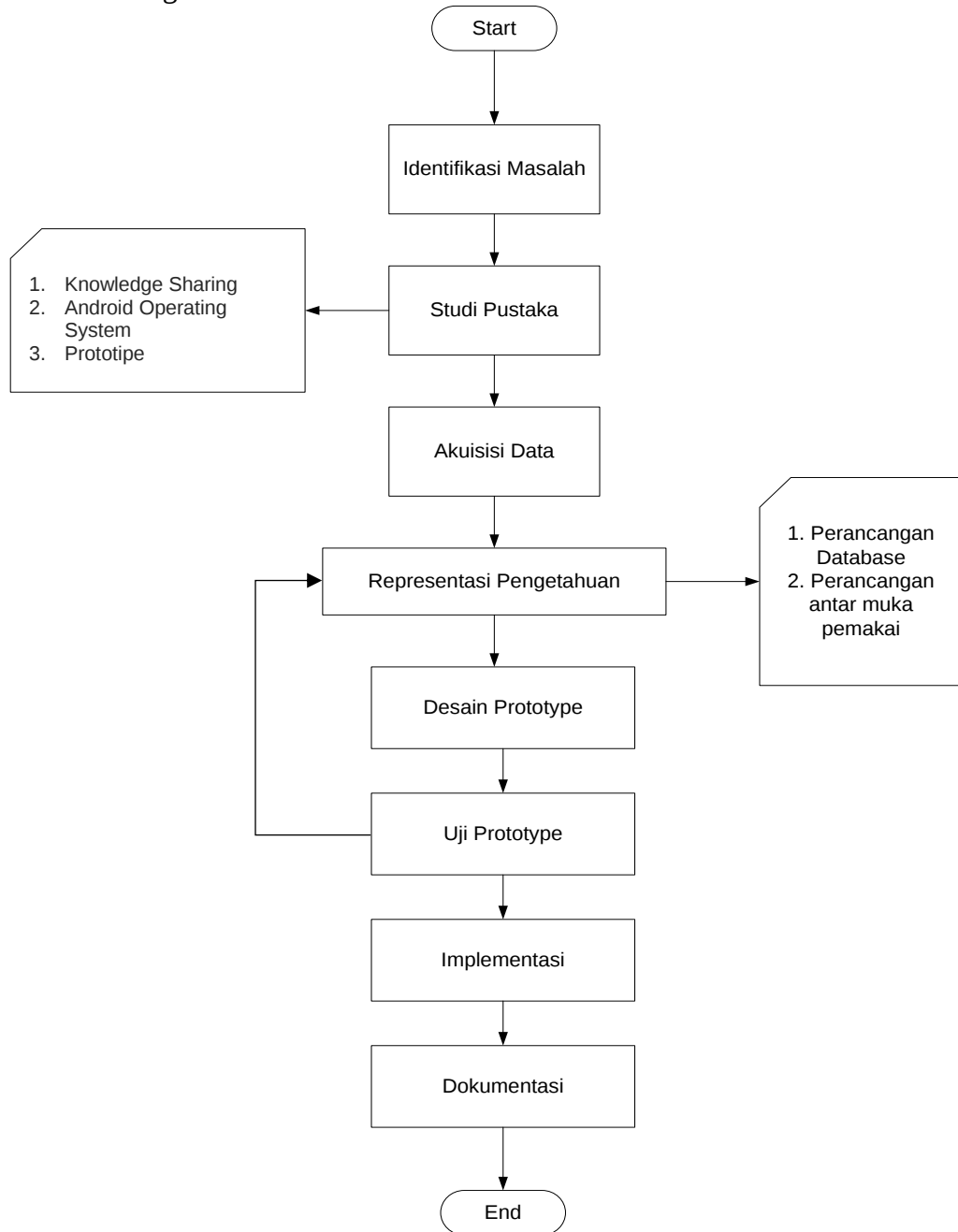


Gambar II.6. Jenjang Karir PT. AJ. Sequis Life Cabang Matahari 5

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Kerangka Pemikiran

Pada penulisan penelitian ini penulis terlebih dahulu menjabarkan kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar III.1 Kerangka Pemikiran

3.2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti cara survei, observasi dan cara dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Data Primer diperoleh dengan menggunakan metode kuisioner yaitu dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden yang dipilih secara tertulis.
2. Data Sekunder diperoleh melalui studi literatur dan tulisan ilmiah tentang *knowledge sharing* yang ada di lingkungan akademik maupun internet.

3.3. Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data menurut Hasan (2002) merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah sumber data untuk menghasilkan informasi bagi pemakainya. Teknik pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Editing yakni kegiatan mengecek atau mengoreksi satu-persatu data yang telah dikumpulkan dengan memberikan identitas pada instrumen penelitian yang telah dijawab.
2. Koding yaitu mengklasifikasikan data-data yaitu data yang telah dianalisis diedit diberi identitas menurut kriteria tertentu sehingga memiliki arti pada saat dianalisis.
3. Tabulasi data yaitu memasukkan atau memindahkan semua data dari kuesioner pada tabel-tabel tertentu, mengatur angka-angkanya serta menghitung

3.4. Metode Analisis

Menurut Sanusi (2011:13) Desain penelitian deskriptif adalah desain penelitian yang disusun dalam rangka memberikan gambaran secara sistematis tentang informasi ilmiah yang berasal dari subjek atau objek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis kerja dan aktivitas. Penelitian ini ditujukan untuk menyelidiki secara terperinci aktivitas dan pekerjaan manusia, dan hasil penelitian tersebut dapat memberikan rekomendasi-rekomendasi untuk keperluan masa yang akan datang dengan menyajikan rangkuman hasil survey dalam bentuk tabulasi dan transkrip. Dengan metode ini dan didukung dengan metode *The Most Admired Knowledge Enterprise (MAKE)* akan digambarkan kondisi *knowledge management* dimana didalamnya terdapat *knowledge sharing* pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 saat ini dan akan dilakukan analisa terhadap faktor-faktor yang mendukung dalam pembuatan *knowledge sharing*.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian deksritif ini adalah :

1. Merumuskan masalah penelitian.
2. Merumuskan tujuan penelitian
3. Mengkaji pustaka yaitu menelaah teori yang relevan
4. Menentukan sample yang representatif.
5. Menyusun instrumen penelitian.
6. Mengumpulkan data.
7. Menganalisis data
8. Menarik kesimpulan

3.5. Metode Perancangan Sistem

Model yang digunakan dalam perancangan sistem adalah *Prototype Model*. Tahapan dalam *Prototype Model* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototyping
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
3. Evaluasi prototyping
Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.
4. Mengkodekan sistem
Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji sistem
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.
6. Evaluasi Sistem
Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan
7. Menggunakan sistem
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.6. UML (*Unified Modeling Language*)

Dalam penelitian ini menggunakan tiga macam diagram yang termasuk kedalam UML, antara lain:

1. Use Case Diagram, digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi utama.
2. Activity Diagram, teknik yang digunakan untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis dan jalur kerja.
3. Deployment Diagram, menggambarkan detail bagaimana komponen di deploy dalam infrastruktur, dimana komponen akan terletak, bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisik.

3.7. Metode Pengambilan Sample

Metode pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* yaitu cara pengambilan sampel yang didasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu yaitu keterbatasan waktu yang dimiliki oleh penulis maupun responden. Sebagai Objek penelitian yaitu PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5, sedangkan sample yang diambil yaitu agen dan leader. Sedangkan ukuran sample yang diambil menurut Gay dan Diehl (1996) untuk penelitian deskriptif minimal 10% dari populasi.

3.8. Instrumentasi

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen kuantitatif untuk mengukur seberapa penting kinerja aplikasi kegiatan PRP berbasis *Android* yang dibangun, berbentuk *Checklist* dengan Skala Likert. Skala likert didesain untuk menilai sejauh mana subyek setuju atau tidak setuju dengan pernyataan yang diajukan. Didalam penelitian menggunakan skala likert ini umumnya menggunakan lima point dimulai dari 5 (Sangat Setuju/SS), 4 (Setuju/S), 3 (Netral/N), 2 (Tidak setuju/ TS), dan 1 (Tidak Sangat Setuju/TST). Pengumpulan data angket yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan kepada responden yang dijawabnya. Kuesioner (angket) diberikan kepada orang-orang yang akan menggunakan aplikasi kegiatan PRP berbasis *Android* untuk diisi.

Beberapa alasan poin tengah (netral) digunakan dalam skala likert (Sanusi, 2011), antara lain:

1. Memasukan poin netral merupakan satu cara agar responden benar-benar dapat memilih sesuai dengan sikap atau persepsinya ketika memang mereka bersikap netral dengan apa yang mereka rasakan atau pikirkan. Menghilangkan poin netral akan menambah kesalahan karena memaksa responden yang sebenarnya mempunyai penilaian netral untuk memilih yang tidak mencerminkan perasaan atau pikiran mereka.
2. Para responden dapat merasa frustrasi ketika terpaksa harus menentukan pilihan yang sebenarnya tidak cocok dengan perasaan atau pikiran mereka. Hal ini dapat mendorong mereka menjawab asal-asalan, tidak mengembalikan kuesioner, atau memberikan yang sebenarnya tidak benar.
3. Ketika melakukan perhitungan rata-rata untuk item kuesioner, variable atau dimensi, beberapa rata-rata akan selalu mempunyai nilai tengah pada skala. Jadi, sangatlah masuk akal jika mendiskusikan hasil yang mempunyai nilai tengah, tetapi item-item pada kuesioner tidak mempunyai pilihan nilai tengah.

Instrumen terdiri dari dua kali pengisian, pengisian kuesioner yang pertama adalah saat aplikasi belum terbuat dan pengisian kuesioner yang ke dua adalah setelah aplikasi terbuat. Untuk Agen masing-masing terdiri dari 14 dan 17 butir (item), Sedangkan untuk leader masing-masing terdiri dari 10 dan 8 butir (item) dimana tiap butir disiapkan 5 interval jawaban. Jawaban terendah diberi skor 1 dan tertinggi diberi skor 5.

Instrumen dalam membuat kuesioner yang ditujukan untuk agen dan leader pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 mengenai bagaimana penyelesaian permasalahan mengenai keterbatasan teknologi sehingga penerapan *PRP* dan *knowledge sharing* belum berjalan baik. Untuk itu kuesioner ini ditekankan pada apakah perangkat *android* dapat mendukung penerapan *PRP* dan *knowledge sharing* dengan lebih baik. Mengapa saran yang diberikan adalah penerapan *android*, dikarenakan beberapa faktor dalam penerapan *android*, diantaranya :

1. *Tangibles*, yaitu kemudahan dalam mentransfer tacit dari agen atau leader yang berpengalaman kepada agen yang tidak berpengalaman (explicit).
2. *Reliability*, yaitu kemampuan memberikan pengetahuan yang sesuai dengan permasalahan yang sering terjadi pada lembaga.
3. *Responsiveness*, yaitu memberikan pemahaman pengetahuan secara cepat dan mudah.

Obyek dalam penelitian adalah PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5. Sedangkan Sampel yang diambil sebagai studi kasus adalah para agen dan leader.

3.9. Software Quality Insurance (SQA)

Software Quality Assurance (SQA) meliputi pendekatan manajemen kualitas, teknologi software engineering yang efektif, pertemuan peninjauan teknis selama proses software berlangsung, strategi pengujian bertingkat, mengendalikan dokumentasi software dan perubahan yang terjadi, prosedur untuk memastikan kesesuaian dengan standar pembangunan software (jika ada standar yang digunakan) mekanisme pelaporan dan pengukuran. SQA adalah serangkaian aktifitas yang sistematis dan terencana dalam rangka memastikan kualitas dari software. Grup SQA adalah sekumpulan orang-orang yang menjalankan aktifitas-aktifitas SQA. Mereka bertindak selaku wakil dari klien, yaitu dengan melihat dan memeriksa software dari sudut pandang klien.

SQA terdiri dari berbagai macam aktifitas yang berhubungan dengan dua kelompok kepentingan yaitu:

1. Praktisi pembangun software yang mengerjakan pekerjaan teknik menerapkan metode dan pengukuran yang tepat, melakukan rapat teknis, dan menguji software
2. Grup SQA yang bertanggung jawab terhadap perencanaan jaminan kualitas, pencatatan, analysis dan pelaporan.

Aktifitas SQA

Grup SQA melakukan serangkaian aktifitas untuk membantu tim praktisi pembangun software dalam menghasilkan produk yang berkualitas tinggi.

Aktifitas-aktifitas tersebut adalah :

1. Rencana SQA untuk suatu proyek. Dibuat selama merencanakan proyek dan diperiksa oleh semua pihak. Rencana menentukan cara evaluasi, cara audit dan review, standar yang akan digunakan, proses untuk error tracking dan pelaporannya, dokumen yang akan dibuat grup SQA.
2. Ikut membuat gambaran software proses yang akan digunakan untuk membangun software.
3. Review aktifitas software engineering untuk memastikan kesesuaian dengan software proses yang ditentukan
4. Melakukan audit hasil kerja software memastikan penyimpangan yang terjadi dalam kerja software dan hasil
5. Kerja terdokumentasi dan diatasi sesuai dengan procedure
6. Mencatat ketidak-sesuaian dan melaporkannya ke manajer senior

Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak

1. *Auditability* : mudah untuk dicek mengenai konfirmasi standar
2. *Accuracy* : presisi komputasi & pengontrolan
3. *Completeness* : derajat pencapaian implementasi *full* dari fungsi-fungsi yang dibutuhkan
4. *Error tolerance* : akibat yang timbul pada saat program menemui kesalahan
5. *Execution efficiency* : kinerja waktu eksekusi pada program
6. *Operability* : kemudahan pengoperasian program
7. *Simplicity* : derajat dimana program dapat dimengerti dengan mudah

8. *Training* : derajat dimana per. lunak dapat membantu pengguna yg baru dalam mengaplikasikan *system*

3.10. Jadwal Penelitian

Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan penelitian sampai dengan sidang tesis. Penjelasan secara detail adalah sebagai berikut:

No	Kegiatan	Mar-14				Apr-14				Mei-14				Jun-14				Jul-14				Agu-14				Sep-14			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menentukan Permasalahan Penelitian																												
2	Menetukan Topik Proposal Tesis																												
3	Membuat Proposal Tesis																												
4	Menentukan Topik Tesis dan Dosen pembimbing																												
5	Mengumpulkan Literatur																												
6	Menentukan Tempat penelitian																												
7	Mengumpulkan Data																												
8	Analisis																												
9	Perancangan Aplikasi																												
10	Pembuatan Aplikasi																												
11	Uji Coba dan Implementasi																												
12	Pengumpulan data Kuisisioner																												
13	Pengolahan data Kuisisioner																												
14	Evaluasi dan laporan																												
15	Sidang Tesis																												
16	Penyempurnaan naskah Tesis																												
17	Penyerahan naskah Akhir Tesis																												

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1. Profil Responden

Dalam penelitian ini, penulis menyebarkan 10 lembar kuesioner kepada para agen dan lima lembar kuisisioner kepada para agen di lingkungan PT. AJ. Seuislife Cabang Matahari 5 yang terdiri dari kuesioner pra desain dan kuesioner tanggapan penerapan aplikasi berbasis android. Kuesioner pra desain digunakan untuk menganalisa kebutuhan. Sedangkan kuesioner tanggapan penerapan aplikasi berbasis android digunakan untuk mengetahui apakah penerapan *aplikasi* berbasis *mobile Android* dapat bermanfaat dan menunjang proses kegiatan *Performance Review and Planning (PRP)* dan *Knowledge Sharing (KS)*. Selain itu, terdapat satu kuesioner yang ditujukan kepada leader sebagai pihak manajemen perusahaan yang digunakan untuk melihat apakah dari segi lembaga atau perusahaan sudah siap dalam penerapan *aplikasi PRP* dan *KS* berbasis *mobile Android*.

Kuesioner ini terdiri dari empat bagian, yaitu bagian pertama tentang profil agen, bagian kedua adalah tanggapan para agen mengenai penerapan *KS dan PRP* berbasis *mobile Android*, bagian ketiga adalah profil leader bagian keempat mengenai tanggapan para leader mengenai penerapan *KS dan PRP* berbasis *android* guna meningkatkan efektifitas dan *performance*.

Untuk mendapatkan gambaran mengenai agen atau leader yang menjadi responden dalam penelitian ini, berikut akan diuraikan pengelompokkan responden. Adapun data yang penulis peroleh mengenai profil responden adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Data Responden Agen

Klasifikasi Responden	Jumlah	Persentase
1. Usia :		
< 25 Tahun	1	10%
25-40 Tahun	4	40%
41-50 Tahun	4	40 %
> 50 Tahun	1	10%
Total	10	100%
Klasifikasi Responden	Jumlah	Persentase
2. Pendidikan Terakhir		
SMA	3	30 %
D3	2	20 %
S1	4	40 %
S2	1	10%
S3	-	0%
Total	10	100 %
3. Lama Menjadi Agen		
< 1 Tahun	3	30 %
1-5 Tahun	4	40 %
5-10 Tahun	3	30%
11-20 Tahun	-	0%
>20 tahun	-	0%

Total	10	100 %
4. Kepemilikan Hp Android		
Memiliki	8	80%
Tidak memiliki	2	20%
Total	10	100%
5. Memiliki pekerjaan selain Agen		
Memiliki	3	30%
Tidak memiliki	7	70%
6. Mendapatkan pengetahuan		
Bertanya dengan sesama agen/leader	4	40 %
Trainning	3	20 %
Buku	0	0 %
Pengalaman pribadi	3	40%
Total	10	100 %

Sumber : data kuesioner yang telah diolah

Tabel 4.2. Tabel Data Responden Leader

Klasifikasi Responden	Jumlah	Persentase
1. Usia :		
<25 tahun	0	0 %
25-40 tahun	1	20 %
41-50 tahun	3	60 %
>50 tahun	1	20 %
Total	5	100 %
2. Pendidikan :		
D3	-	0 %
S1	-	0 %
S2	5	100%
S3	-	0%
Total	5	100 %
Klasifikasi Responden	Jumlah	Persentase
3. Lama menjadi Leader:		
<1 tahun	1	20 %
1-5 tahun	1	20 %
5-10 tahun	2	40 %
11-20 tahun	1	20 %
>20 tahun	-	0 %
Total	5	100 %
4. Kepemilikan Hp android :		
Memiliki	5	100 %
Tidak memiliki	0	0 %
Total	5	100
5. Memiliki pekerjaan selain Leader		
Memiliki	2	40%
Tidak memiliki	3	60%

Total	5	100 %
-------	---	-------

Sumber : data kuesioner yang telah diolah

4.1.2. Tanggapan Penerapan *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan *PRP* Berbasis Android Terhadap Para Agen dan Leader

Berikut ini hasil dari penyebaran kuesioner dengan bentuk pernyataan positif sebanyak 10 responden yaitu para agen dan sebanyak lima responden yaitu para leader pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 mengenai tanggapan perencanaan penerapan *Knowledge Management* berbasis Android. Setiap jawaban dari responden diberi nilai berdasarkan skala Likert. Berikut ini adalah kriteria penilaiannya :

Tabel 4.3. Kriteria penilaian skala likert

SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Selanjutnya jawaban dari responden tersebut diberi nilai berdasarkan kriteria penilaian dari skala likert, setelah dikalikan lalu dijumlahkan dan dicari rata-rata dari setiap jawaban responden tersebut, maka dibuatlah interval. Dalam penelitian ini penulis menentukan banyak kelas interval sebesar 5.

Penulis menggunakan rumus menurut Sudjana (2002) , rumus yang menjadi dasar tersebut adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

Dimana :

P = Panjang kelas interval

Rentang = Data terbesar-Data terkecil

Banyak Kelas = 5

Jadi, panjang kelas interval adalah

$$P = \frac{5-1}{5}$$

$$P = 0,8$$

Maka interval dari kriteria penilaian rata-rata adalah sebagai berikut :

Sangat Buruk (SBR) / Sangat Rendah (SR)	= 1,00 – 1,79
Buruk (BR) / Rendah (R)	= 1,80 – 2,59
Cukup Baik (CB) / Cukup Tinggi (CT)	= 2,60 – 3,39
Baik (B) / Tinggi (T)	= 3,40 – 4,19
Sangat Baik (SB) / Sangat Tinggi (ST)	= 4,20 – 5,00

Penulis mencoba menganalisa seluruh jawaban dari kuesioner yang telah diisi oleh beberapa sample responden agen dan leader dilingkungan PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5, berikut ini hasil analisis dalam bentuk tabel secara keseluruhan.

Tabel 4.4. Analisa Kebutuhan *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan *PRP* Berbasis Android (Pra Desain) untuk Agen

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
1	Kegiatan PRP yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	0	6	3	1	0	35	3.50	Baik
2	Saya mendapatkan kemudahan dalam melakukan kegiatan PRP tanpa terhambat oleh waktu dan tempat		4	3	3	0	31	3.10	Cukup Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
3	Saya mendapatkan kemudahan dalam melakukan poses <i>sharing knowledge</i> antara agen dengan leader, maupun dengan sesama agen di kantor		6	1	1	2	31	3.10	Cukup Baik
4	Saat ini saya mudah dalam mendapatkan informasi, produk dan kebijakan terbaru dari perusahaan	3	3	0	3	0	33	3.30	Cukup Baik
5	Saat ini memungkinkan saya lebih mudah dalam mencari informasi serta pengetahuan yang dibutuhkan pada saat menghadapi calon nasabah maupun calon agen		6	2	1	1	33	3.30	Cukup Baik
6	Adanya diskusi kelompok atau <i>knowledge sharing</i> dan pengalaman antar sesama agen maupun dengan leader		8	0	2	0	36	3.60	Baik
7	Saya merasa cukup puas dengan masukan yang disampaikan leader pada saat kegiatan <i>PRP</i> yang	3	3	1	3	0	36	3.60	Baik

	membantu saya pada saat bertemu dengan calon nasabah ataupun calon agen								
8	Kegiatan <i>PRP</i> dapat membantu saya dalam memanaje <i>performance</i> dan <i>planning</i>	3	7	0	0	0	43	4.30	Sangat Baik
9	Berbagi pengetahuan dapat meningkatkan <i>performance</i> saya	3	7	0	0	0	43	4.30	Sangat Baik
10	Saya dapat dengan mudah menginformasikan mengenai <i>performance</i> dan <i>planning</i> saya ke pada leader kapanpun dan dimanapun		5	2	2	1	31	3.10	Cukup Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
11	Teknologi informasi yang dimiliki PT. AJ. Sequislife cabang Matahari 5 sudah sangat membantu dalam meningkatkan kegiatan <i>PRP</i> dan berbagi pengetahuan	0	5	2	3	0	32	3.20	Cukup Baik
12	Saya dapat dengan mudah melakukan <i>knowledge sharing</i> dan pengalaman dimanapun saya berada	0	3	1	3	3	24	2.40	Buruk
13	Saya tidak pernah merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan ataupun menanggapi keinginan nasabah dan calon agen saat bertemu mereka	2	3	1	1	2	29	2.90	Cukup Baik

14	Saya dapat dengan mudah memperoleh gambaran kondisi lapangan dalam kegiatan penjualan maupun <i>recruiting</i> dari pengalaman agen lain.	1	2	2	4	1	28	2.80	Cukup Baik
TOTAL		15	6 8	1 8	27	10	465	46.5 0	Cukup Baik
RATA – RATA								3.32	

Sumber : data kuesioner yang telah diolah

Tabel 4.5. Analisa Kebutuhan *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan PRP Berbasis Android (Pra Desain) untuk Leader

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
1	Kegiatan PRP yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	0	5	0	0	0	20	4.0	Baik
2	Saya mendapatkan kemudahan dalam melakukan kegiatan PRP tanpa terhambat oleh waktu dan tempat	0	2	0	3	0	14	2.80	Cukup Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
3	Saya mendapatkan kemudahan dalam melakukan poses <i>knowledge sharing</i> dan pengalaman dengan agen di kantor	0	2	1	2	0	15	3.00	Cukup Baik
4	Saya mendapatkan kemudahan dalam memantau dan mengetahui <i>performance</i> dan <i>planning</i> agen kapanpun dan dimanapun	0	1	0	4	0	12	2.40	Buruk

5	Adanya diskusi kelompok atau <i>knowledge sharing</i> dan pengalaman antara sesama leader maupun dengan agen	0	3	1	1	0	17	3.40	Baik
6	Saya dapat dengan mudah menginformasikan mengenai kebijakan baru perusahaan ataupun mengenai produk baru	0	2	0	3	0	14	2.80	Cukup Baik
7	<i>Knowledge Sharing</i> dapat meningkatkan <i>performance</i> saya dan agen	1	3	1	0	0	20	4.00	Baik
8	Teknologi informasi yang dimiliki PT. AJ. Sequislife cabang Matahari 5 sudah sangat membantu dalam meningkatkan kegiatan <i>PRP</i> dan <i>knowledge sharing</i>	0	5	0	0	0	20	4.00	Baik
9	Saya tidak pernah merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan ataupun menanggapi keinginan nasabah dan calon agen saat bertemu mereka	2	3	0	0	0	22	4.40	Sangat Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
10	Saya dapat dengan mudah mengetahui gambaran kondisi lapangan dalam kegiatan penjualan maupun <i>recruiting</i> dari pengalaman	0	1	2	2	0	14	2.80	Cukup Baik

	agen maupun leader lain.								
TOTAL		3	27	5	15	0	168	33.6	Cukup Baik
RATA – RATA								3.36	

Sumber : data kuesioner yang telah diolah

Dari keseluruhan data yang diolah didapat kesimpulan bahwa kebutuhan PRP dan KS berbasis Android sangat dibutuhkan. Mengingat dimasa sekarang, teknologi merupakan faktor penting untuk meningkatkan perormance. Artinya pembuatan PRP dan KS android dapat meningkatkan efektifitas kegiatan PRP. Nilai rata – rata dari keseluruhan pernyataan sebesar 3,32 dengan responden agen dan 3.36 dari responden leader yang berada pada interval 2,60 – 3,39.

Tabel 4.6 Tanggapan Penerapan *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan PRP Berbasis Android Pada Agen

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
1	Dalam prototype smartphone android ini dapat meningkatkan efektivitas kegiatan PRP	3	7				43	4.30	Sangat Baik
2	Saya mendapatkan kemudahan dalam melakukan kegiatan PRP kapanpun dan dimanapun tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat	2	5	3	0	0	39	3.90	Baik
3	Saya mendapatkan kemudahan dalam melakukan proses <i>sharing</i> pengetahuan menggunakan prototype smartphone android ini	2	6	2	0	0	40	4.00	Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
4	Penerapan prototype smartphone android ini	3	4	1	2	0	38	3.80	Baik

	menjadikan pengetahuan mengenai penjualan dan recruitment yang saya dapatkan lebih berkembang								
5	Dengan prototipe smartphone android ini memungkinkan saya lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai kebijakan baru ataupun produk baru.	3	5	2	0	0	41	4.10	Baik
6	Saya cukup tertarik untuk mengetahui lebih tentang <i>knowledge sharing</i> berbasis smartphone android ini	3	5	1	1	0	40	4.00	Baik
7	Fasilitas yang disediakan prototipe smartphone android melalui forum dapat menjaga hubungan baik antar agen dan leader meskipun jarang bertemu	3	5	2	0	0	41	4.10	Baik
8	Fasilitas forum dapat memberikan tambahan informasi mengenai kondisi lapangan saat melakukan kegiatan penjualan	6	2	2	0	0	44	4.40	Sangat Baik

	maupun recruitment								
9	Fasilitas forum dapat memberikan informasi mengenai kebutuhan dan keinginan calon nasabah maupun calon agen	3	5	2	0	0	41	4.10	Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
10	Terdapat fasilitas yang memadai untuk prototipe smartphone android dalam <i>knowledge sharing</i> untuk mendukung kegiatan PRP	0	4	4	2	0	32	3.20	Cukup Baik
11	Penanganan keluhan saya mengenai fasilitas <i>knowledge sharing</i> (KS) untuk mendukung kegiatan PRP berbasis smartphone android sudah baik	0	5	5	0	0	35	3.50	Baik
12	Sequislife Cabang Matahari 5 dapat membina hubungan baik terhadap leader maupun agen melalui forum komunikasi	0	10	0	0	0	40	4.00	Baik
13	Saya tidak menemukan kendala pada saat melakukan kegiatan PRP dan <i>knowledge sharing</i> berbasis smartphone android	0	6	2	2	0	34	3.40	Baik

14	Teknologi Informasi yang dimiliki PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 sudah sangat membantu dalam meningkatkan totalitas kegiatan PRP dan knowledge sharing	0	9	1	0	0	39	3.90	Baik
15	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>prototipe smartphone android</i> ini dimanapun saya berada	3	4	1	2	0	38	3.80	Baik
16	Saya merasa terbantu dengan adanya fasilitas layanan <i>prototipe smartphone android</i> ini	4	2	4	0	0	40	4.00	Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
17	Dengan kemudahan yang ada maka kegiatan PRP dan knowledge sharing dapat dilakukan secara rutin	1	8	1	0	0	40	4.00	Baik
TOTAL		36	92	33	9	0	665	66.50	Baik
RATA – RATA								3.91	

Sumber : data kuesioner yang telah diolah

Tabel 4.7. Tanggapan Penerapan *Knowledge Sharing* Untuk Mendukung Kegiatan PRP Berbasis Android Pada Leader

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
1	Dalam prototipe aplikasi <i>smartphone android</i> ini dapat meningkatkan	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik

	efektivitas kegiatan PRP								
2	Saya mendapatkan kemudahan dalam memantau dan mengetahui <i>performance</i> dan <i>planning</i> agen kapanpun dan dimanapun tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat	0	4	0	1	0	18	3.60	Baik
3	Saya mendapatkan kemudahan dalam melakukan proses <i>sharing</i> pengetahuan menggunakan prototype smartphone android ini	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik
4	Dengan prototype smartphone android ini memungkinkan saya lebih mudah dalam menginformasikan mengenai kebijakan baru ataupun produk baru	0	5	0	0	0	20	4.00	Baik
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
5	Saya cukup tertarik untuk mengetahui lebih tentang <i>knowledge sharing</i> berbasis smartphone android ini	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik
6	Fasilitas yang disediakan prototype smartphone	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik

	android melalui forum dapat menjaga hubungan baik antar agen dan leader meskipun jarang bertemu								
7	Fasilitas forum dapat memberikan informasi mengenai kondisi lapangan mengenai kebutuhan dan keinginan serta pertanyaan-pertanyaan calon nasabah maupun calon agen	0	5	0	0	0	20	4.00	Baik
8	Terdapat fasilitas yang memadai untuk prototype smartphone android <i>knowledge sharing</i> untuk mendukung kegiatan PRP	0	3	2	0	0	16	3.20	Cukup Baik
9	Penanganan keluhan saya mengenai fasilitas <i>knowledge sharing</i> (KS) untuk mendukung kegiatan PRP berbasis smartphone android sudah baik	0	2	3	0	0	17	3.40	Baik
10	Sequislife Cabang Matahari 5 dapat membina hubungan baik terhadap leader maupun agen melalui forum komunikasi	0	5	0	0	0	20	4.00	Baik

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
11	Saya tidak menemukan kendala pada saat melakukan kegiatan PRP dan <i>knowledge sharing</i> berbasis <i>smartphone android</i>	0	3	1	1	0	17	3.40	Baik
12	Dengan adanya aplikasi <i>smartphone</i> ini saya menjadi lebih mudah dalam memberikan masukan dan pengalaman saya terhadap agen	1	4	0	0	0	21	4.20	Sangat Baik
13	Teknologi Informasi yang dimiliki PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 sudah sangat membantu dalam meningkatkan totalitas kegiatan PRP dan <i>knowledge sharing</i>	0	5	0	0	0	20	4.00	Baik
14	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>prototipe smartphone android</i> ini dimanapun saya berada	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik
15	Saya merasa terbantu dengan adanya fasilitas layanan <i>prototipe smartphone android</i> ini	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik

16	Dengan kemudahan yang ada maka kegiatan PRP dan <i>knowledge sharing</i> dapat dilakukan secara rutin	0	5	0	0	0	20	4.00	Baik
TOTAL		1	65	10	4	0	303	60.60	Baik
RAT0A – RATA								3.79	

Sumber : data kuesioner yang telah diolah

Dari keseluruhan data yang sudah diolah didapat kesimpulan bahwa analisa tanggapan terhadap Penerapan PRP dan KS android ini dapat dikatakan baik, artinya Penerapan PRP dan KS berbasis android ini dapat diterima dan dapat digunakan dengan baik oleh para Agen dan Leader dilingkungan PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5. Nilai rata – rata dari keseluruhan pernyataan sebesar 3,91 dari responden agen dan 3.79 dari responden leader yang berada pada interval 3,40 – 4,19. Dilihat dari makin berkembangnya teknologi dalam bidang Asuransi. Penerapan PRP dan KS berbasis android sangat dibutuhkan. Agar informasi dan pengetahuan dapat terus terjaga.

Tabel 4.8. Tanggapan Penerapan *Knowledge Sharing* untuk Mendukung Kegiatan PRP Berbasis Android Pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 (MAKE)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Skor	Med	Ket
1	Menciptakan budaya perusahaan yang didorong oleh pengetahuan								
	a. Lembaga membuat budaya pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang selalu berkembang	2	3	0	0	0	22	4.40	Sangat Baik
	b. Dalam mengembangkan pengetahuan para agen melalui kepemimpinan leader	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	c. Penerapan aplikasi android ini memberikan Anda kemudahan dalam penyebaran	1	3	1	0	0	20	4.00	Baik

	pengetahuan berbasis teknologi informasi								
	d. Lembaga membuat organisasi ini menjadi lembaga pembelajaran perencanaan keuangan dengan menerapkan knowledge sharing	1	3	1	0	0	20	4.00	Baik
2.	Mengembangkan pengetahuan agen dan leader melalui kepemimpinan manajemen								
	a. Mengembangkan dan menyebarkan gaya manajemen yang mendorong perolehan, saling berbagi, dan penerapan pengetahuan untuk penciptaan nilai tambah bagi organisasi	1	3	1	0	0	20	4.00	Baik
	b. Menyediakan dukungan perusahaan dalam bentuk financial maupun non financial untuk mengelola pengetahuan	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	c. Mendorong dan mendukung implementasi strategi pengetahuan	0	2	3	0	0	17	3.40	Baik
	d. Organisasi memberikan pelatihan bagi pemimpin	2	3	0	0	0	22	4.40	Sangat Baik
	e. Lembaga memberikan <i>reward</i> atau penghargaan terhadap inovasi baru	0	2	3	0	0	17	3.40	Baik

3.	Menyajikan produk/ jasa/solusi berbasis pengetahuan								
	a. Organisasi lembaga menciptakan suatu inovasi baru	1	4	0	0	0	21	4.20	Sangat Baik
	b. Organisasi mengembangkan dan melatih para agen dan leader dalam inovasi dan pengembangan ide	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	c. Organisasi lembaga meningkatkan pengetahuan yang telah dimiliki	1	4	0	0	0	21	4.20	Sangat Baik
	d. Organisasi lembaga melakukan transfer pengetahuan diantara para agen dan leader dengan metode knowledge sharing	3	2	0	0	0	23	4.60	Sangat Baik
	e. Organisasi lembaga memberikan penghargaan terhadap seorang innovator	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	f. Organisasi lembaga mengelola proses produksi dan/atau pelayanan berbasis pengetahuan	1	2	2	0	0	19	3.80	Baik
	g. Organisasi lembaga mengukur nilai inovasi	0	2	3	0	0	17	3.40	Baik
4	Memaksimalkan modal intelektualitas Organisasi lembaga								
	a. Organisasi lembaga melatih agen dan leader untuk produk knowledge baru	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik

	b. Organisasi lembaga menjadikan modal inovasi untuk mengukur intelektual	0	2	3	0	0	17	3.40	Baik
	c. Organisasi lembaga mengelola modal intelektual dalam penyebaran pengetahuan	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	d. Organisasi lembaga memiliki aset intelektual	2	2	1	0	0	21	4.20	Sangat Baik
	e. Organisasi lembaga memberikan reward bagi pegawai yang memiliki intelektual	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik
5	Menciptakan lingkungan untuk berbagi pengetahuan secara kolaboratif								
	a. Organisasi lembaga menentukan Kategori apa yang akan dikembangkan untuk kebutuhan mendatang	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik
	b. Organisasi lembaga memetakan pengetahuan yang dimiliki	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	c. Ada konversi dari tacit ke eksplisit dengan Penerapan aplikasi android ini	2	2	1	0	0	21	4.20	Sangat Baik
	d. Menciptakan sistem mekanisme untuk saling berbagi pengetahuan	1	3	1	0	0	20	4.00	Baik
	e. Mengembangkan <i>communities of practice</i>	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	f. Efektif dalam mengenali dan menemukan keahlian internal dan eksternal	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik

	g. Membentuk sistem pengakuan dan penghargaan berdasarkan pengetahuan	1	4	0	0	0	21	4.20	Sangat Baik
6	Menciptakan suatu organisasi belajar								
	a. Mengembangkan strategi pembelajaran organisasi	3	2	0	0	0	23	4.60	Sangat Baik
	b. Mengembangkan kolaborasi/ <i>partnership</i> untuk percepatan pembelajaran	2	1	2	0	0	20	4.00	Baik
	c. Mengembangkan dan/atau mendapatkan berbagai perangkat, teknik dan metodologi pembelajaran	3	2	0	0	0	20	4.60	Sangat Baik
	d. Mengubah pengetahuan individu (<i>tacit</i>) menjadi pengetahuan lembaga (<i>explicit</i>)	0	3	2	0	0	18	3.60	Baik
	e. Ada proses peralihan dari individu belajar ke organisasi belajar	1	3	1	0	0	20	4.00	Baik
	f. Leader melakukan <i>Coaching</i> dan <i>mentoring</i> terhadap agen	2	3	0	0	0	22	4.00	Baik
7	Memberikan nilai tambah berdasarkan pengetahuan agen dan leader								
	a. Mengembangkan dan menyebarkan strategi organisasi yang memberi nilai tambah bagi agen dan leader	2	2	1	0	0	21	4.20	Sangat Baik
	b. Membuat dan mengelola profil/peta agen dan leader	2	3	0	0	0	22	4.40	Sangat Baik

	berdasarkan nilai tambah (<i>value</i>)								
	c. Organisasi lembaga melihat dari keinginan belajar agen dan leader dan sesuai dengan mereka dalam meningkatkan minat pengetahuan	0	2	3	0	0	17	3.40	Baik
8	Mentransformasikan pengetahuan Organisasi lembaga menjadi nilai tambah pengembangan manajemen lembaga dalam merekrut agen dan meningkatkan potensi diri agen								
	a. Organisasi lembaga menerapkan strategi yang digunakan untuk nilai tambah pengembangan manajemen lembaga	0	4	1	0	0	19	3.80	Baik
	b. Organisasi lembaga membuat rantai pengetahuan	0	2	3	0	0	17	3.40	Baik
	c. Organisasi lembaga melakukan komunikasi antara pencipta nilai dengan manajemen lembaga	3	2	0	0	0	18	3.60	Baik
	TOTAL	34	112	54	0	0	780	156	Baik
	RATA-RATA							3.71	

Sumber : data kuesioner yang telah diolah

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tanggapan dari para leader atas penerapan *knowledge sharing* untuk mendukung kegiatan *PRP* berbasis Android adalah Baik karena nilai rata-rata keseluruhan pernyataan adalah sebesar 3,71 yang berada pada interval 3.40-4.19. Artinya lembaga sudah siap dalam mengelola pengetahuan berdasarkan metode MAKE, diharapkan apabila dari Penerapan ini diimplementasikan, pengetahuan yang ada dapat terorganisir dengan baik. Dan terciptanya *knowledge sharing* dalam organisasi, sehingga akan terus tercipta efektifitas dari kegiatan *PRP* dan peningkatan performance dari agen dan leader pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5.

Dengan penerapan aplikasi android ini, telah terciptanya budaya pengetahuan yang lebih baik. Sebagai contoh fasilitas forum, para agen dapat dengan mudah

berinteraksi dan mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan selling maupun recruiting di lapangan yang didapat dari pengalaman agen yang lain. Selain itu fasilitas PRP dapat membantu leader dalam mengetahui serta memantau performance dan planning dari agennya.

4.2. Pembahasan

4.2.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap analisis prototipe *Knowledge Sharing* untuk mendukung kegiatan PRP berbasis *smartphone Android* ini menggunakan notasi *Unified Modeling Language (UML)*.

Actor yang diidentifikasi pada prototipe *Knowledge Sharing* untuk mendukung kegiatan PRP berbasis *smartphone Android* ini adalah Agen, Leader, dan Admin.

1. Agen

Agen merupakan actor yang memiliki hak akses untuk melihat info terbaru tanpa memiliki hak untuk mengubah dan menambah info, melakukan kegiatan PRP yaitu dengan menginput Performance dan planning serta melihat perbandingan antara keduanya, dapat mengakses forum yaitu dengan melihat dan mengomentari topik yang sedang didiskusikan serta dapat membuat topik pada kategori umum.

2. Leader

Leader merupakan actor yang diperbolehkan melihat dan menambah info terbaru, melakukan kegiatan PRP dengan melihat performance dan planning dari agennya serta dapat melihat perbandingan antara keduanya. Leader memiliki hak ases yang sama dengan agen pada fasilitas forum.

3. Admin

Admin merupakan actor yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengelolaan data PRP, agen, leader dan proses *knowledge sharing*.

4.2.2. Use Case

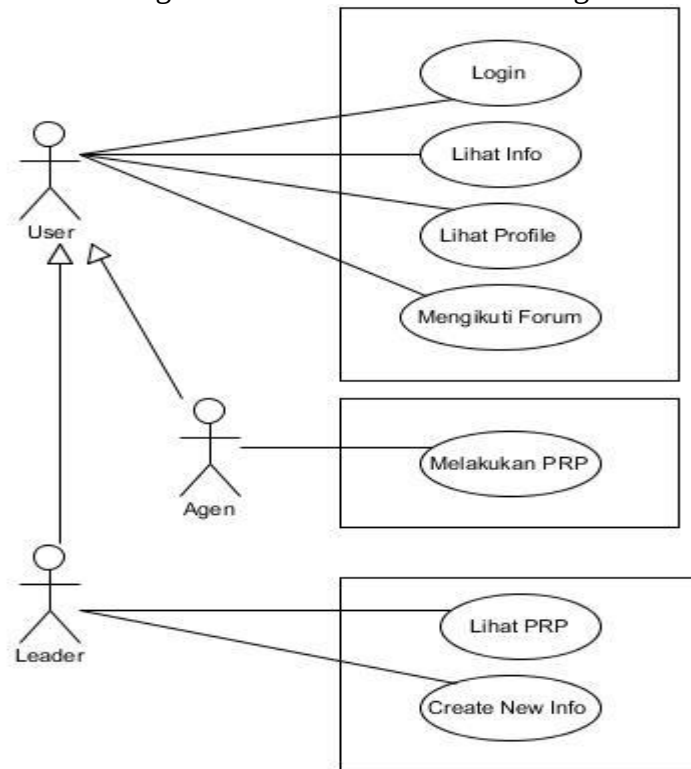
Use case diagram [Rosa dan shalahuddin, 2013] merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Syarat penamaan pada use case adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case. Aktor, merupakan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Sedangkan use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Dalam rangka memberikan gambaran yang jelas terhadap *use case* prototipe *knowledge sharing* untuk mendukung kegiatan PRP berbasis *smartphone Android* ini, maka *use case* diagram yang dibuat dibagi menjadi dua yaitu: penggunaan fitur utama dan pengelolaan sistem. Secara lebih rinci dapat digambarkan sebagai berikut:

A. Use Case Diagram Penggunaan Fitur Utama

Use case diagram penggunaan fitur utama dalam aplikasi berbasis smartphone android ini dikategorikan berdasarkan akses dari agen dan leader



Gambar 4.1 Use Case fungsi utama User

Tabel 4.9 Use Case Lihat Info

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menjelaskan agen melihat Info
<i>Actor</i>	User (Agen dan Leader)
<i>Pre-Condition</i>	User telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	User memiliki koneksi untuk mengakses server
	User telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat User menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Agen mengakses menu info
	Query yang berhasil akan menampilkan Info
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya data informasi mengenai informasi terbaru tentang kebijakan dan produk baru atau info yang bersifat umum

Tabel 4.10. Use Case Lihat Profile

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menjelaskan user melihat profile mereka
<i>Actor</i>	User (Agen dan Leader)
<i>Pre-Condition</i>	User telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	User memiliki koneksi untuk mengakses server
	User telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat user menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	User mengakses menu profile
	Query yang berhasil akan menampilkan profile mereka
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya mengenai data pribadi mereka

Tabel 4.11. Use Case Melakukan PRP

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menampilkan halaman pilihan untuk menginput performance, planning dan melihat perbandingan antara performance dan planning perbulan
<i>Actor</i>	Agen
<i>Pre-Condition</i>	Agen telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Agen memiliki koneksi untuk mengakses server
	Agen telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat Agen menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Agen mengakses menu PRP
	Query yang berhasil akan menampilkan sub menu performance, planning dan Perbandingan
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya data PRP yang sudah diinput serta Agen dapat menginput data PRP yang baru

Tabel 4.12 Use Case Mengikuti Forum

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menampilkan sub menu topik yang dikategorikan ke dalam prospek, rekrut dan umum
<i>Actor</i>	User (Agen dan Leader)
<i>Pre-Condition</i>	User telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	User memiliki koneksi untuk mengakses server
	User telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flows</i>	Use case ini dimulai saat User menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	User mengakses menu forum diskusi
	Query yang berhasil akan menampilkan Forum diskusi
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya data sharing diskusi mengenai topik prospek, rekrut dan umum

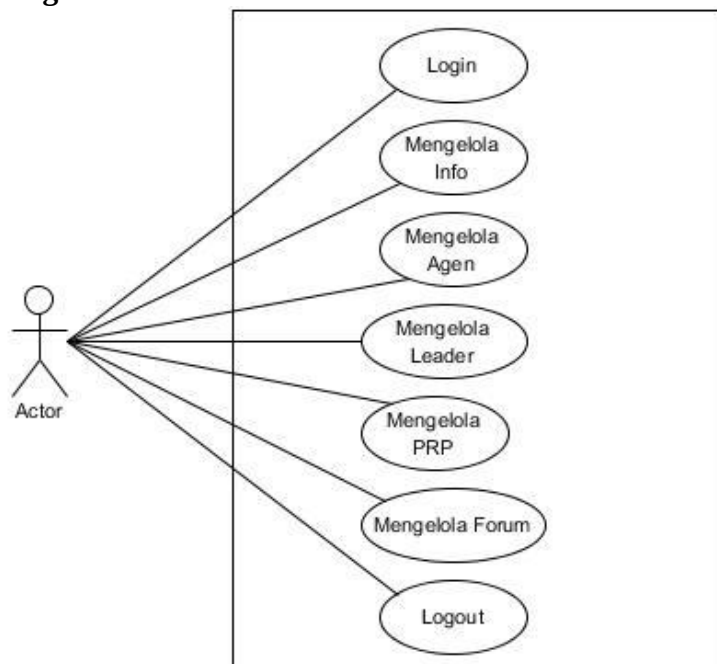
Tabel 4.13 Use Case Create New Info

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menjelaskan Leader membuat Info baru
<i>Actor</i>	Leader
<i>Pre-Condition</i>	Leader telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Leader memiliki koneksi untuk mengakses server
	Leader telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat Leader menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Leader mengakses menu info
	Query yang berhasil akan menampilkan Info dan link untuk membuat info baru
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya dan ditambahnya data informasi mengenai informasi terbaru tentang kebijakan dan produk baru atau info yang bersifat umum

Tabel 4.14 Use Case Lihat PRP

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menampilkan halaman pilihan untuk melihat daftar agen, performance, planning dan melihat perbandingan antara performance dan planning setiap agen
<i>Actor</i>	Leader
<i>Pre-Condition</i>	Leader telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Leader memiliki koneksi untuk mengakses server
	Leader telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat Leader menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Leader mengakses menu PRP
	Query yang berhasil akan menampilkan sub menu daftar agen, performance, planning dan Perbandingan
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya data soal latihan Grammar

B. Use Case Pengelolaan Sistem



Gambar 4.3 Use Case Fungsi Utama Admin

Tabel 4.15 Use Case Mengelola Info

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menjelaskan Admin menampilkan Info secara detail, menambah, menghapus dan mengedit info
<i>Actor</i>	Admin
<i>Pre-Condition</i>	Admin telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Admin memiliki koneksi untuk mengakses server
	Admin telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat admin menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Admin mengakses menu info
	Query yang berhasil akan menampilkan Info
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya dan ditambahnya data informasi mengenai informasi terbaru tentang kebijakan dan produk baru atau info yang bersifat umum

Tabel 4.16 Use Case Mengelola Agen

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menjelaskan Admin menampilkan, mengedit, menambah dan menghapus data Agen
<i>Actor</i>	Admin
<i>Pre-Condition</i>	Admin telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Admin memiliki koneksi untuk mengakses server
	Admin telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat admin menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Admin mengakses menu materi

	Query yang berhasil akan menampilkan data agen
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya data mengenai Agen

Tabel 4.17 Use Case Mengelola Leader

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini menjelaskan Admin menampilkan, mengedit, menambah dan menghapus data Agen
<i>Actor</i>	Admin
<i>Pre-Condition</i>	Admin telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Admin memiliki koneksi untuk mengakses server
	Admin telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flow</i>	Use case ini dimulai saat admin menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Admin mengakses menu Leader
	Query yang berhasil akan menampilkan data Leader
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya data Leader

Tabel 4.18 Use Case Mengelola PRP

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini untuk menghapus data performance dan planning bagi Admin
<i>Actor</i>	Admin
<i>Pre-Condition</i>	Admin telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Admin memiliki koneksi untuk mengakses server
	Admin telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flows</i>	Use case ini dimulai saat admin menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Admin mengakses menu PRP
	Query yang berhasil akan menampilkan pilihan penghapusan

<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya pilihan untuk penghapusan data performance dan planning
-----------------------	--

Tabel 4.19 Use Case Mengelola Forum

Komponen	Penjelasan
<i>Brief Description</i>	Use case ini untuk menghapus data forum bagi Admin
<i>Actor</i>	Admin
<i>Pre-Condition</i>	Admin telah menginstalasi prototype aplikasi pada perangkat Android.
	Admin memiliki koneksi untuk mengakses server
	Admin telah terautentikasi ke aplikasi
<i>Main Flows</i>	Use case ini dimulai saat admin menjalankan prototype aplikasi di perangkat Android mereka
	Admin mengakses menu Forum
	Query yang berhasil akan menampilkan pilihan penghapusan
<i>Post-Condition</i>	Diperolehnya pilihan untuk penghapusan data Forum Diskusi

4.2.3. Activity Diagram

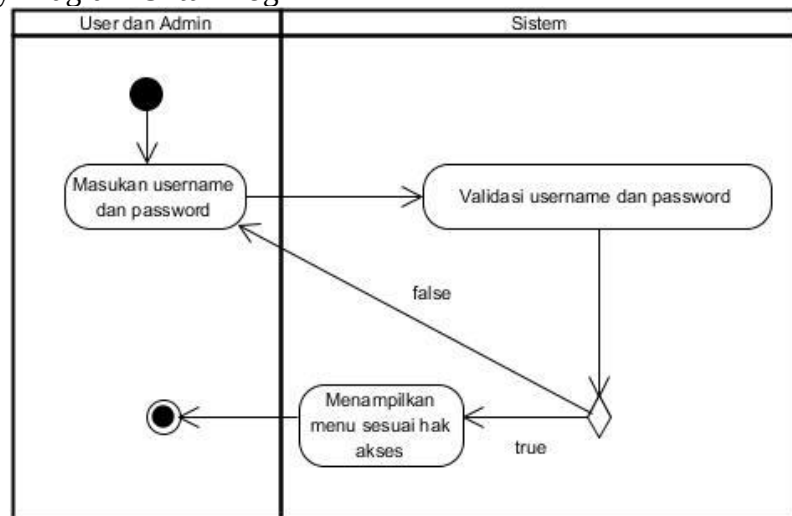
Diagram aktivitas atau *Activity diagrams* [Rosa dan Shalahuddin, 2013] menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh sistem.

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
2. Urutan pengelompokan tampilan dari sistem atau user interface dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktiivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

Secara umum *activity diagram* untuk menggambarkan prototipe *knowledge sharing* untuk mendukung kegiatan *PRP* ini terbagi dua, yakni *activity* yang berkaitan dengan *actor User* dan *activity* yang berkaitan dengan *actor Administrator*.

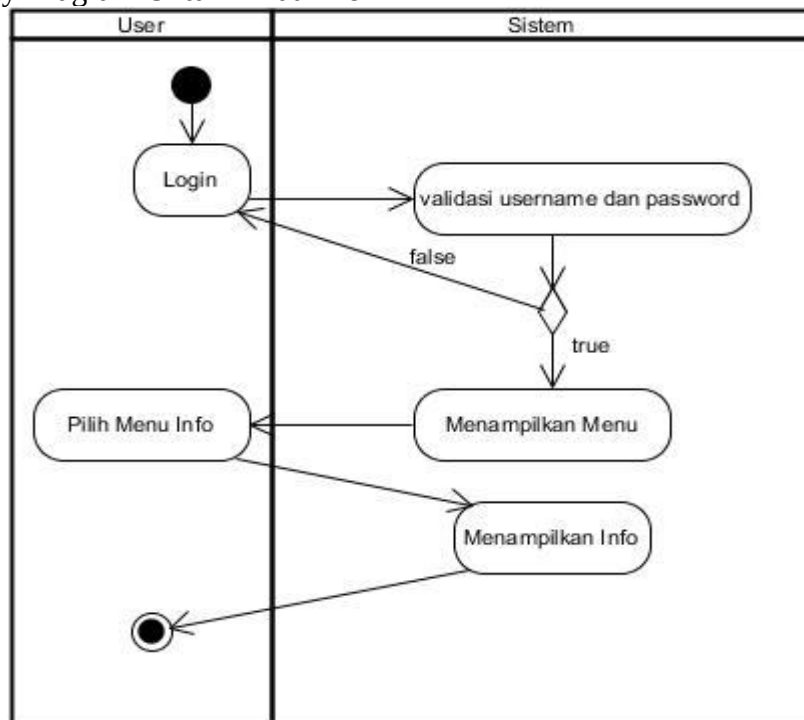
1. Activity Diagram Untuk Login



Gambar 4.4 Activity Diagram Untuk Login

Actor user yang merupakan Agen dan Leader serta Actor Admin menginput username dan password. Sistem melakukan validasi username dan password. Jika tidak sesuai maka user dan admin harus mencoba lagi, Sedangkan jika login berhasil, sistem menampilkan menu-menu sesuai dengan hak akses masing-masing.

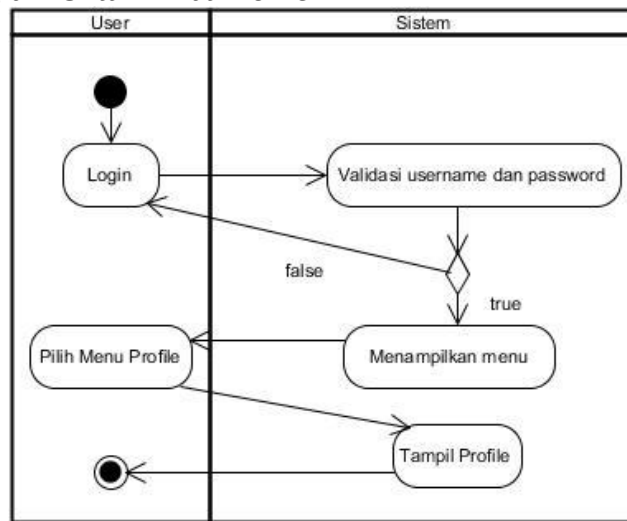
2. Activity Diagram Untuk Lihat Info



Gambar 4.5. Activity Diagram Untuk Lihat Info

Actor user yang merupakan Agen dan Leader, melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. User memilih menu Lihat Info. Lalu sistem menampilkan info.

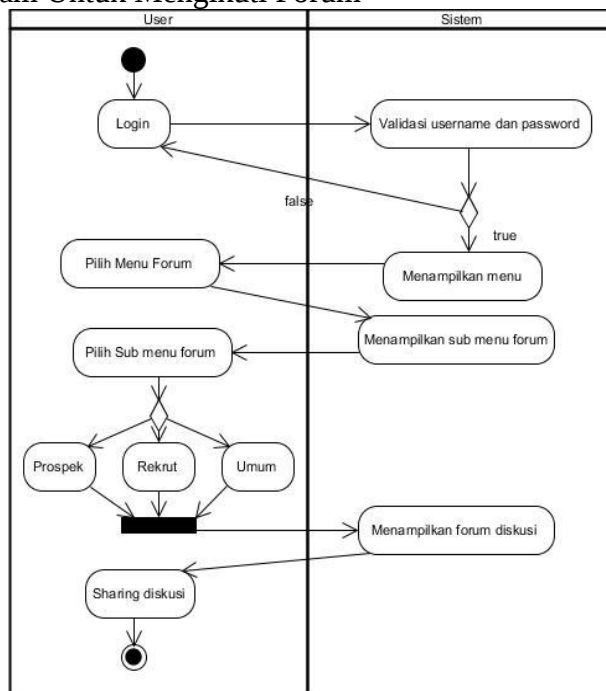
3. Activity Diagram Untuk Lihat Profile



Gambar 4.6. Activity Diagram Lihat Profile

Actor user yang merupakan Agen dan Leader, melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. User memilih menu Profile. Lalu sistem menampilkan data profile dari agen ataupun leader yang bersangkutan.

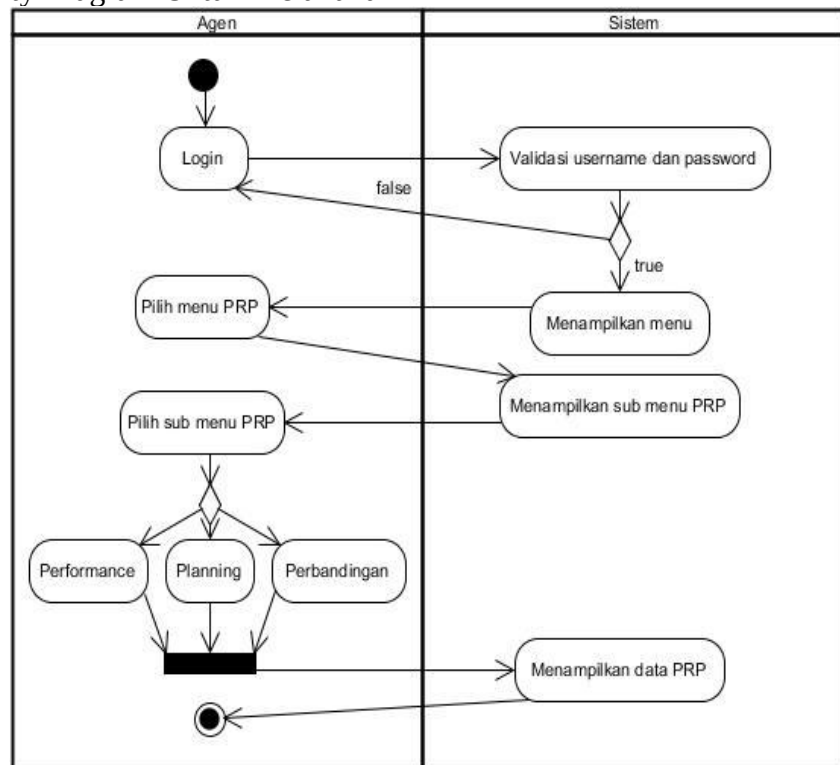
4. Activity Diagram Untuk Mengikuti Forum



Gambar 4.7. Activity Diagram Ikut Forum

Actor user yang merupakan Agen dan Leader, melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. User memilih menu Forum. Lalu sistem menampilkan sub menu forum yang terdiri dari sub menu prospek, rekrut dan umum. Lalu user memilih salah satu sub menu, selanjutnya sistem menampilkan data forum diskusi sesuai dengan sub menu yang dipilih. Selanjutnya user melakukan sharing diskusi terhadap topik yang dipilih.

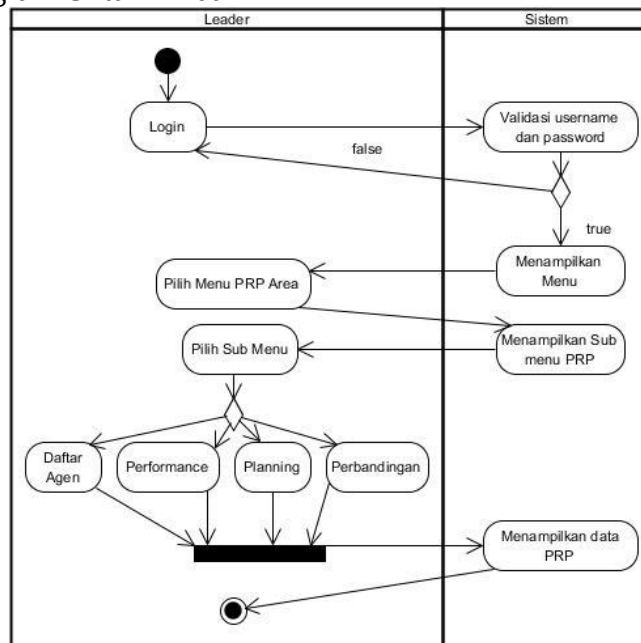
5. Activity Diagram Untuk Melakukan PRP



Gambar 4.8. Activity Diagram Melakukan PRP

Actor user yang merupakan Agen, melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. User memilih menu PRP Area. Lalu sistem menampilkan sub menu PRP yang terdiri dari sub menu performance, Planning dan Perbandingan. Lalu user memilih salah satu sub menu, selanjutnya sistem menampilkan data PRP sesuai sub menu yang dipilih.

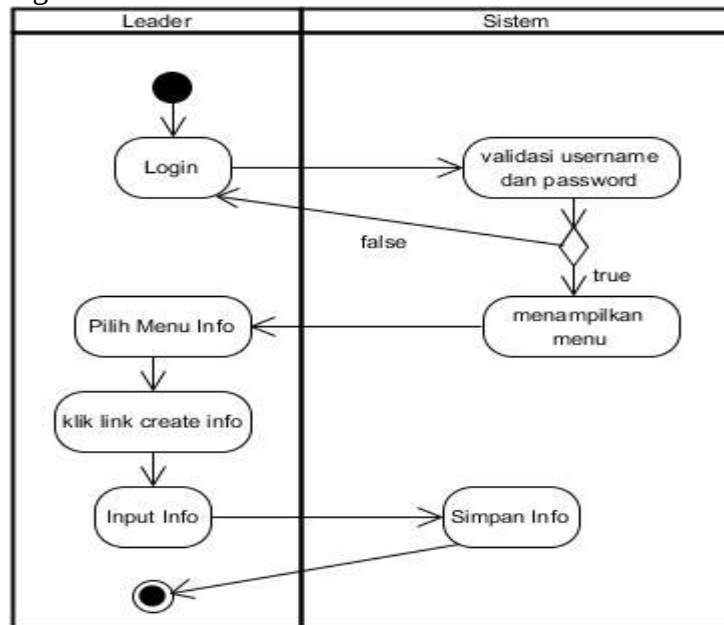
6. Activity Diagram Untuk Lihat PRP



Gambar 4.9. Activity Diagram Melakukan PRP

Actor user yang merupakan Leader, melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. User memilih menu PRP Area. Lalu sistem menampilkan sub menu PRP yang terdiri dari sub menu daftar Agen, Performance, Planning dan Perbandingan. Lalu user memilih salah satu sub menu, selanjutnya sistem menampilkan data PRP sesuai sub menu yang dipilih.

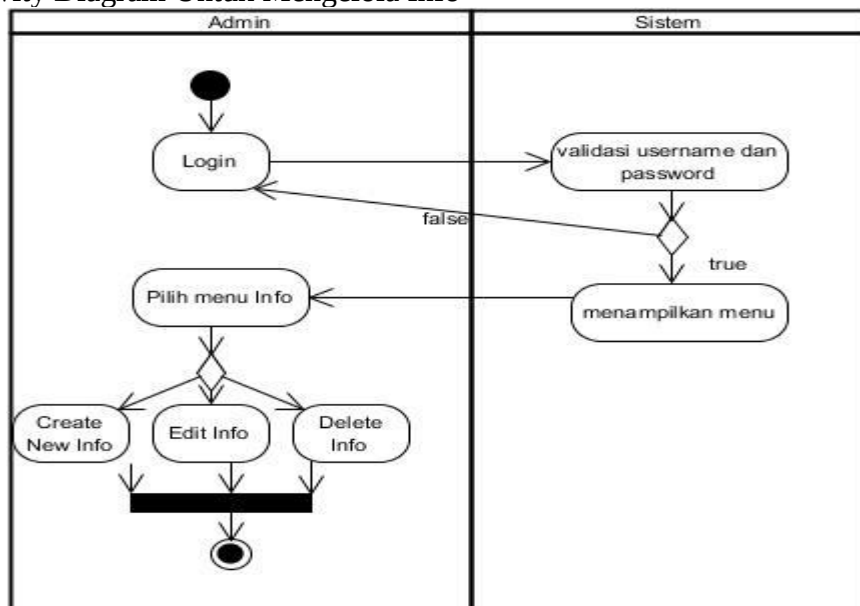
7. Activity Diagram Untuk Create New Info



Gambar 4.10. Activity Diagram Create New Info

Actor user yang merupakan Leader, melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. User memilih menu Info. Lalu klik link create info untuk menginput info baru. Setelah itu sistem menyimpan info baru.

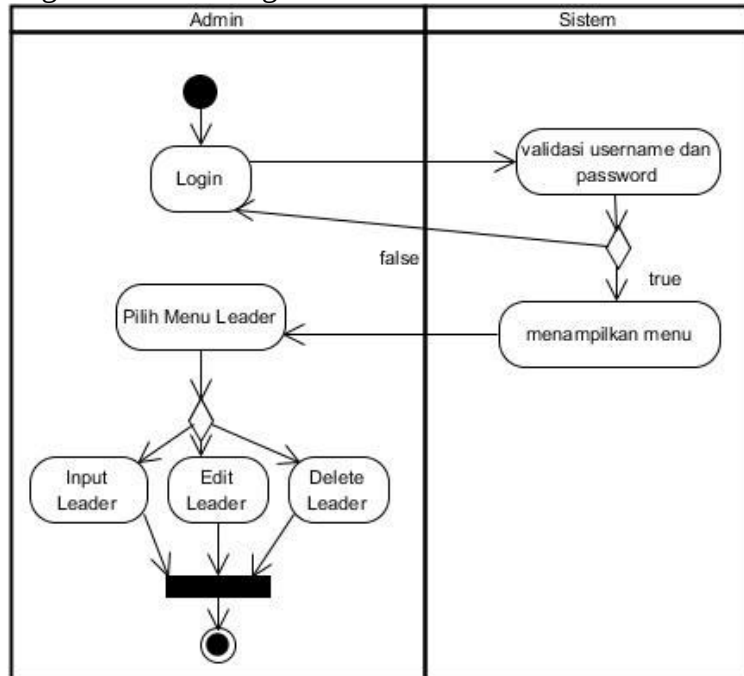
8. Activity Diagram Untuk Mengelola Info



Gambar 4.11. Activity Diagram Mengelola Info

Actor yang merupakan Admin melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. Admin memilih menu Info. Lalu sistem menampilkan pilihan sub menu yaitu create new info, edit info dan delete info.

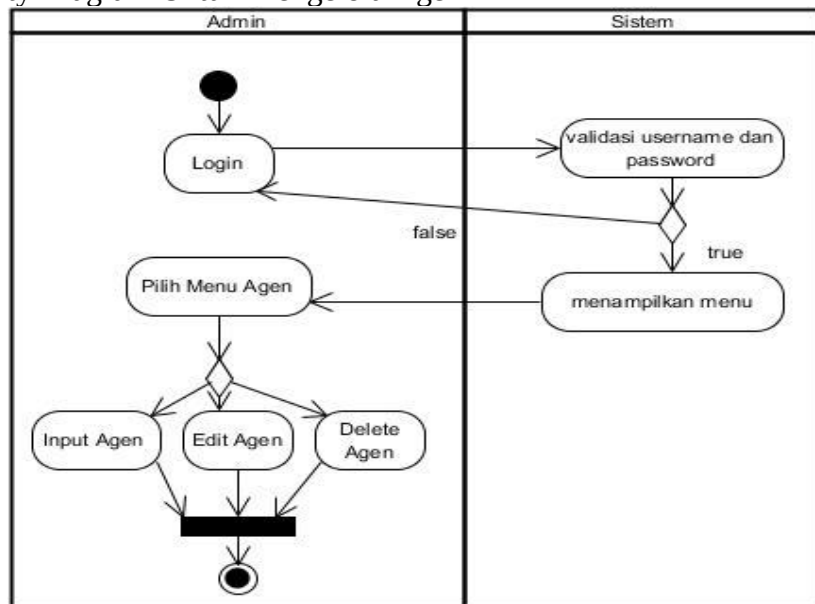
9. Activity Diagram Untuk Mengelola Leader



Gambar 4.12. Activity Diagram Mengelola Leader

Actor yang merupakan Admin melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. Admin memilih menu Leader. Lalu sistem menampilkan pilihan sub menu yaitu input leader, edit leader dan delete leader.

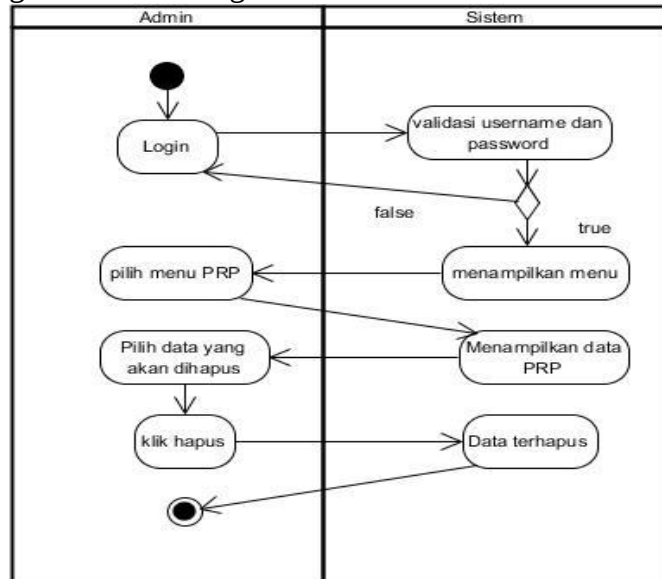
10. Activity Diagram Untuk Mengelola Agen



Gambar 4.13. Activity Diagram Mengelola Agen

Actor yang merupakan Admin melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. Admin memilih menu Agen. Lalu sistem menampilkan pilihan sub menu yaitu input agen, edit agen dan delete agen.

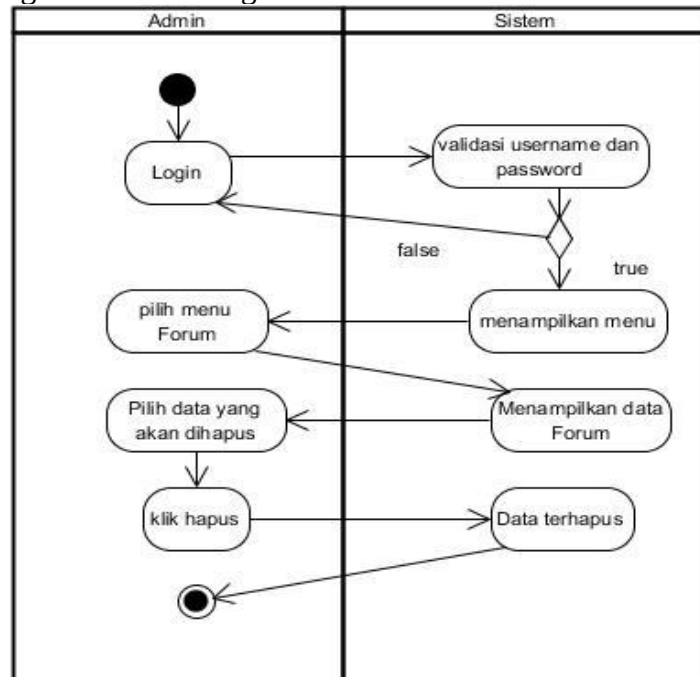
11. Activity Diagram Untuk Mengelola PRP



Gambar 4.14. Activity Diagram Mengelola PRP

Actor yang merupakan Admin melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. Admin memilih menu PRP. Lalu sistem menampilkan pilihan data PRP. Selanjutnya Admin memilih data yang akan dihapus dan mengklik tombol hapus, maka data akan terhapus.

12. Activity Diagram Untuk Mengelola Forum



Gambar 4.15. Activity Diagram Mengelola Forum

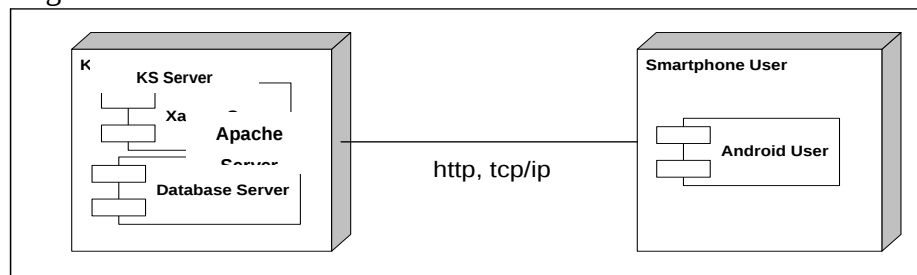
Actor yang merupakan Admin melakukan login. Setelah login berhasil, sistem menampilkan menu-menu. Admin memilih menu Forum. Lalu sistem menampilkan pilihan data Forum. Selanjutnya Admin memilih data yang akan dihapus dan mengklik tombol hapus, maka data akan terhapus.

4.2.4. Deployment Diagram

Deployment diagram atau diagram *deployment* [Rosa dan Shalahuddin, 2013] menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem tambahan (*embedded system*) yang menggambarkan rancangan device, node dan hardware.
2. Sistem client/server
3. Sistem terdistribusi murni
4. Rekayasa ulang aplikasi

Sebuah *node* adalah server, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar *node* (misalnya TCP/IP) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.



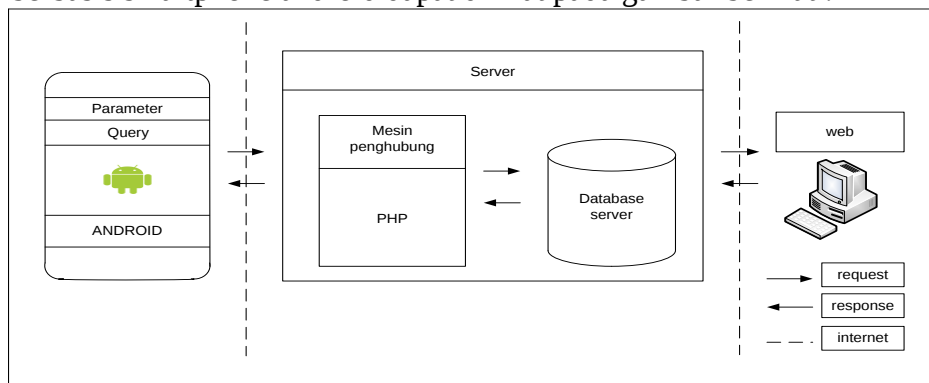
Gambar 4.7. Deployment Diagram Sistem

4.2.5. Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu perancangan sistem. Pada perancangan sistem yang dilakukan dalam membuat prototipe *knowledge sharing* untuk mendukung *PRP* berbasis *smartphone* android, yaitu dimulai dari perancangan infrastruktur, perancangan tabel dan perancangan sistem.

1. Perancangan Infrastruktur

Perancangan infrastruktur prototipe *knowledge sharing* untuk mendukung *PRP* berbasis *smartphone* android dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.8. Infrastruktur *Knowledge Sharing* untuk mendukung *PRP*

2. Perancangan Tabel

Perancangan database dan tabel yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan Mysql. Aplikasi ini membutuhkan beberapa tabel. Berikut ini adalah rancangan struktur tabel yang digunakan dalam pembuatan prototipe *knowledge sharing* untuk mendukung PRP berbasis *smartphone* Android.

a. Tabel Admin

Tabel 4.21. Tabel Admin

Field	Type	Null	Key	Keterangan
idadmin	varchar(10)	No	PRI	
nama_admin	Varchar(20)	No		
password	Varchar(15)	No		

b. Tabel Agen

Tabel 4.22. Tabel Agen

Field	Type	Null	Key	Keterangan
npk_agen	char(7)	No	PRI	
tgllahir_agen	date	No		
Jk_agen	varchar(10)			
foto_agen	text			
email_agen	Text(30)			
npk_leader	Char(7)	No		

c. Tabel Leader

Tabel 4.23. Tabel Leader

Field	Type	Null	Key	Keterangan
npk_leader	char(7)	No	PRI	
tgllahir_leader	date	No		
Jk_leader	varchar(10)			
foto_leader	text			
email_leader	Text(30)			
level	Char(2)			

d. Tabel Info

Tabel 4.24. Tabel Info

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_info	Int(5)	No	PRI	
Judul_nfo	Varchar (30)	No		
Detail_info	Text	No		

e. Tabel Performance

Tabel 4.25. Tabel Performance

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_perfor	Int (5)	No	PRI	
Bulan	Varchar (20)	No		
Fyap	Double			
Fyip	Double			
Polis	Int (2)			

Prospek	Int (2)	No		
rekrut	Int (2)	No		
Tahun	Year(4)	No		
Npk_agen	Char(7)	No		
Npk_leader	Char(7)	No		

f. Tabel Planning

Tabel 4.26. Tabel Planning

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_plannig	Int (5)	No		
Bulan	Varchar (20)	No		
Fyap	Double			
Fyip	Double			
Polis	Int (2)			
Prospek	Int (2)	No		
Rekrut	Int (2)	No		
Tahun	Year(4)	No		
Npk_agen	Char(7)	No		
Npk_leader	Char(7)	No		

g. Tabel Prospek

Tabel 4.27. Tabel Prospek

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_prospek	Int(5)	No	PRI	
Nm_prospek	Varchar (20)	No		
Detail_prospek	Text	No		
Id_perfor	Int (5)	No		

h. Tabel Rekrut

Tabel 4.28. Tabel Rekrut

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_rekrut	Int(5)	No	PRI	
Nm_rekrut	Varchar (20)	No		
Detail_rekrut	Text	No		
Id_perfor	Int (5)	No		

i. Tabel Umum

Tabel 4.29. Tabel Umum

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_topik_umum	Int(5)	No	PRI	
topik	Varchar (20)	No		
Detail_topik	Text	No		
Id_pengirim	Int (5)	No		

j. Tabel Komentar_prospek

Tabel 4.30. Tabel Komentar_prospek

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_kprospek	Int (5)	No	PRI	
Id_prospek	Int (5)	No		
Idpengirim	Varchar (10)	No		
komentar	text	No		
Tgl	Date			
jam	time			

j. Tabel Komentar_rekrut

Tabel 4.31. Tabel Komentar_rekrut

Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_krekrut	Int (5)	No	PRI	
Id_rekrut	Int (5)	No		
Idpengirim	Varchar (10)	No		
komentar	text	No		
Tgl	Date			
jam	time			

k. Tabel Komentar_umum

Tabel 4.32. Tabel Komentar_umum

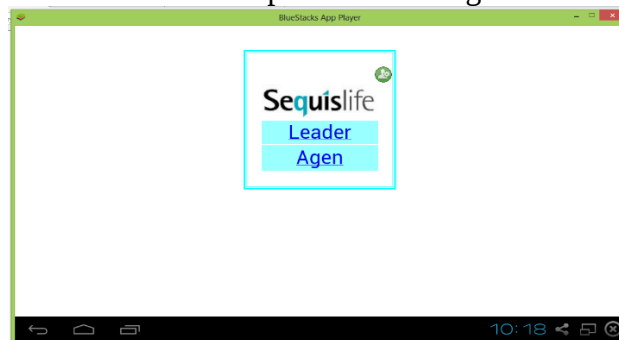
Field	Type	Null	Key	Keterangan
Id_kumum	Int (5)	No	PRI	
Id_topik_umum	Int (5)	No		
Idpengirim	Varchar (10)	No		
komentar	text	No		
Tgl	Date			
jam	time			

3. Desain Sistem

Dalam merancang sebuah sistem aplikasi salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah Graphical User Interface (GUI). Berikut ini adalah *graphical user interface* (GUI) yang dirancang untuk prototipe aplikasi Knowledge sharing untuk mendukung kegiatan PRP berbasis smartphone ini.

a. Tampilan Awal

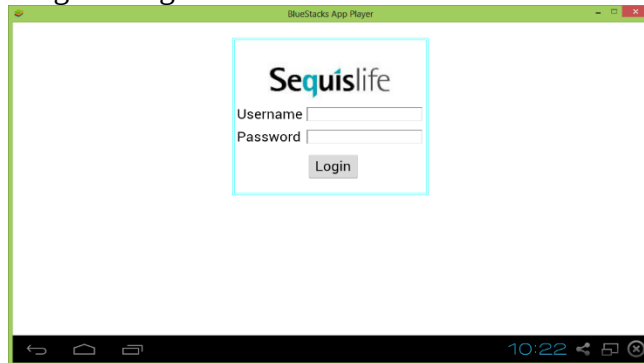
Tampilan awal berfungsi untuk memilih kategori access yaitu apakah sebagai agen, leader atau admin. Bentuk tampilan awal sebagai berikut:



Gambar 4.9. Tampilan halaman awal

b. Tampilan Login

Setelah memilih kategori akses, maka agen, leader dan admin harus login terlebih dahulu agar dapat masuk ke menu utama aplikasi tersebut. Berikut tampilan menu login sebagai berikut:



Gambar 4.10. Tampilan Login

c. Tampilan Menu Utama

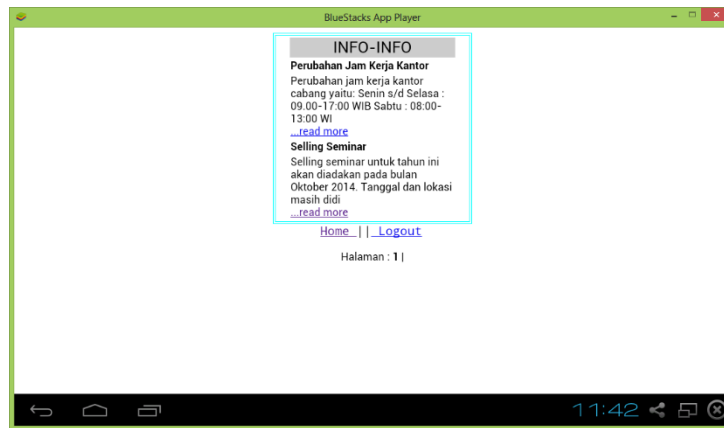
Pada tampilan menu utama akan tampil semua fasilitas untuk agen, leader dan admin sesuai dengan hak aksesnya. Berikut tampilan menu utama sebagai berikut :



Gambar 4.11. Tampilan Menu Utama

d. Tampilan Menu Info

Pada tampilan menu info akan tampil semua informasi terbaru mengenai produk, kebijakan perusahaan ataupun informasi lain yang bersifat umum untuk agen dan leader. Agen hanya dapat melihat info, leader dapat melihat dan membuat info, sedangkan admin dapat melihat, membuat dan menghapus info. Berikut tampilan menu info sebagai berikut :



Gambar 4.12. Tampilan Menu Info

e. Menu Profile

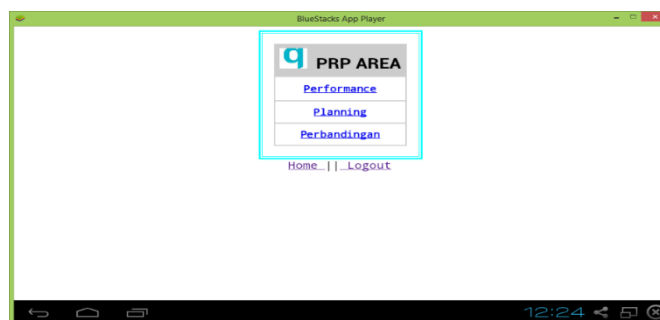
Pada tampilan menu profile akan tampil data pribadi agen ataupun leader pemilik akun. Sedangkan admin dapat melihat data pribadi agen maupun leader. Bentuk tampilan menu profile sebagai berikut :



Gambar 4.13. Tampilan Menu Profile

f. Menu PRP Area

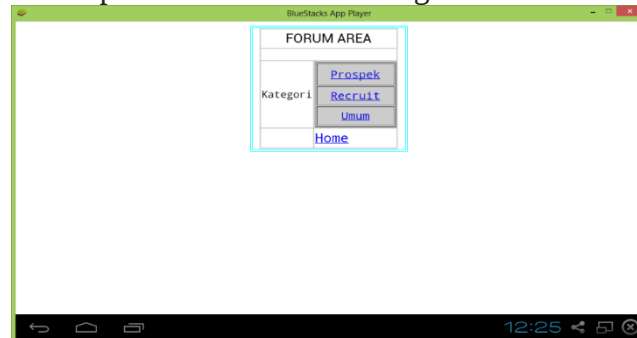
Pada tampilan menu PRP Area untuk agen akan tampil kegiatan PRP terdiri dari input dan tampil performance, input dan tampil planning, serta menampilkan perbandingan anatara performance dan planning sesuai dengan periode yang diinginkan. Tampilan menu PRP untuk leader terdiri dari tampilan daftar agen yang dibawahinya secara langsung, tampil performance, planning dan perbandingan keduanya sesuai dengan nama agen dan periode yang diinginkan. Sedangkan Bentuk tampilan menu latihan sebagai berikut :



Gambar 4.14. Tampilan Menu PRP Area

g. Menu Forum

Pada tampilan menu forum ini akan tampil semua aktifitas diskusi agen dan leader. Bentuk tampilan forum diskusi sebagai berikut :



Gambar 4.15. Tampilan Menu Forum Diskusi

4. Rancangan Implementasi Prototipe

Setelah dilakukan proses analisis dan perancangan sistem selanjutnya akan dilakukan implementasi prototipe sistem tersebut. Beberapa bagian penting yang dibutuhkan dalam implementasi sistem yaitu meliputi spesifikasi perangkat keras, perangkat lunak, kebutuhan jaringan, dan implementasi.

a. Spesifikasi Perangkat Keras

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat keras yang digunakan dalam implementasi sistem dan eksperimen perancangan prototipe aplikasi *Knowledge sharing* untuk mendukung kegiatan *PRP* berbasis *smartphone* android.

Tabel 4.33. Spesifikasi Perangkat Keras

Item	Deskripsi	
Perangkat Laptop	Accer Aspire 4739	
	Processor	Core i3-370M
	Memory	2 GB DDR3
	Hard Drive	320 GB
	VGA	Intel HD Graphics
	Camera	ya
	DVD	ya
	NIC	Ya
	WiFi	Ya
	Bluetooth	-
Perangkat Mobile	Samsung Galaxy Young	
	Processor	830 MHz ARMv6
	Memory	Internal : 180 MB, 290 MB RAM
	Hard Drive	-
	Camera	2 MP, 1600x1200 pixels
	Band	-
	WiFi	802.11 b/g/n
	Bluetooth	Yes,v3.0 with A2DP, HS

	Player	-
	Slot	Card slot : microSD, up to 32 GB
	Radio	Stereo FM radio with RDS

b. Spesifikasi Perangkat Lunak

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat lunak yang digunakan dalam implementasi sistem dan eksperimen perancangan prototipe aplikasi *Knowledge sharing* untuk mendukung kegiatan *PRP* berbasis *smartphone* android.

Tabel 4.34. Spesifikasi Perangkat Lunak

Item	Deskripsi
Sistem Operasi Laptop	Windows 8 professional
Sistem Operasi Mobile	Android 2.3.6 Gingerbread
Programming Client	Java JDK 1.7
Programming Server	PHP 5.2
Tools Programming	Macromedia Dreamweaver 8
Utility Programming	Web2APK
Emulator Android	Bluestack
Package	Android 2.2 (API 8)
Database	MySQL
Web Server	Apache
UML	Visual Paradigm for UML 8.0 Enterprise

4.3. Hasil Pengujian Prototipe Perangkat Lunak

Untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat memiliki standar minimal kualitas, maka salah satu metode untuk pengukuran kualitas perangkat lunak secara kuantitatif adalah metode *SQA (Software Quality Assurance)*. Ada 8 buah kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas sebuah perangkat lunak secara kuantitatif. Seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.35. *Metric of Software Quality Assurance (SQA)*

No	Metrik	Deskripsi	Bobot
1	<i>Auditability</i>	Memenuhi standard atau tidak	0.125
2	<i>Accuracy</i>	Keakuratan komputasi	0.125
3	<i>Completeness</i>	Kelengkapan	0.125
4	<i>Error Tolerance</i>	Toleransi terhadap kesalahan	0.125
5	<i>Execution Efficiency</i>	Kinerja Eksekusi	0.125
6	<i>Operability</i>	Kemudahan untuk dioperasikan	0.125
7	<i>Simplicity</i>	Kemudahan untuk dipahami	0.125

8	Training	Kemudahan pembelajaran fasilitas Help	0.125
---	----------	---------------------------------------	-------

Sedangkan pengukuran kualitas perangkat lunak secara kualitatif dengan menggunakan metode penilaian skala likert, di bawah ini adalah tabel kriteria skala penilaian:

Tabel 4.28. Kriteria Skala Penilaian

Skala	Keterangan	Bobot	Nilai Jawaban
SO	Sangat Optimal	5	81-100
O	Optimal	4	61-80
CO	Cukup Optimal	3	41-60
TO	Tidak Optimal	2	21-40
STO	Sangat tidak Optimal	1	0-20

Sumber: Sugiyono (2012)

Tabel 4.36. Hasil Evaluasi SQA

User	Skor Metrik								Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	
#1	81	80	76	84	82	86	87	85	82,63
#2	78	75	80	84	79	88	85	84	81,63
#3	77	77	78	80	80	84	80	86	80,25
#4	80	76	77	80	81	80	85	78	79,63
#5	83	78	82	76	85	85	80	80	81,13
#6	75	78	75	80	79	80	83	82	79,00
#7	76	84	74	79	80	84	84	81	80,25
#8	84	79	78	80	82	86	86	85	82,50
#9	83	81	76	82	79	85	88	80	81,75
#10	82	75	77	85	84	85	85	75	81,00
Rata-Rata									80,98

Tabel 4.36 di atas merupakan hasil angket yang dilakukan pada 10 orang pengguna dalam hal ini agen.

$$\text{Skor} = \langle \text{SkorAuditability} \rangle * 0.125 + \langle \text{SkorAccuracy} \rangle * 0.125 + \langle \text{SkorCompleteness} \rangle * 0.125 + \langle \text{SkorErrorTolerance} \rangle * 0.125 + \langle \text{SkorExecutionEfficiency} \rangle * 0.125 + \langle \text{SkorOperability} \rangle * 0.125 + \langle \text{SkorSimplicity} \rangle * 0.125 + \langle \text{SkorTraining} \rangle * 0.125$$

Skor rata-rata yang dihasilkan adalah 80.98, sedangkan nilai optimal untuk sebuah perangkat lunak yang memenuhi standar kualitas berdasarkan uji SQA adalah 80.

4.4. Hasil Analisa

Hasil analisa penelitian mengenai prototype knowledge sharing untuk mendukung PRP berbasis smartphone android adalah sebagai berikut:

4.4.1. Hasil Kuisisioner

Berdasarkan hasil pengolahan quesioner, maka dijelaskan sebagai berikut:

1. Quesioner untuk agen dan leader terbagi atas dua buah, yaitu yang pertama quesioner pra desain yang berfungsi untuk mengetahui keadaan sebelum dirancang aplikasi android sekaligus untuk mengetahui kebutuhan sistem. Quesioner kedua yaitu setelah desain yang berfungsi untuk mengetahui kondisi sistem setelah menggunakan android serta tanggapan mereka terhadap aplikasi tersebut.
2. Quesioner MAKE untuk leader yang berfungsi untuk mengetahui kondisi *knowledge management* dimana didalamnya terdapat *knowledge sharing* pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5.

Hasil dari pengolahan quiesioner dari nomor 1 dan 2 dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.40. Rekapitulasi Hasil Pengolahan Kuisisioner

	Agen		Leader		
	Pra desain	Pasca Desain	Pra Desain	Pasca Desain	MAKE
Rata-rata	3.32	3.91	3.36	3.79	3.71
Berada Pada Range	2.60 – 3.39	3.40 – 4.19	2.60 – 3.39	3.40 – 4.19	3.40-4.19
Keterangan	Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Baik	Baik

Dari tabel diatas dapat digambarkan mengenai pentingnya aplikasi berbasis smartphone android ini untuk mendukung kegiatan PRP. Hal tersebut terlihat dari hasil quesioner pasca desain berada pada range 3.40 – 4.19 dengan hasil Baik.

4.4.2. Perbandingan Sistem PRP Manual Dengan Sistem PRP Berbasis Smartphone Android

Berdasarkan hasil analisa sistem berjalan dan perancangan prototype sistem yang berbasis smartphone android, maka didapat tabel perbandingan antara sistem berjalan dengan sistem usulan sebagai berikut:

Tabel 4.41. Perbandingan Sistem PRP Manual dan Berbasis Smartphone

Kriteria	Sistem PRP manual	Sistem PRP berbasis smartphone
Waktu	Sesuai dengan jam kerja	Setiap saat
Tempat	Tatap muka secara langsung biasanya di kantor	Dimana saja yang memiliki akses internet, tanpa harus bertatap muka secara langsung (kopi darat)
Media yang digunakan	Berupa catatan dibuku atau kertas saja	Smartphone android

Kondisi <i>Knowledge sharing</i>	<i>Knowledge sharing</i> antar agen ataupun dengan leader masih belum maksimal, karena kurangnya intensitas pertemuan diantara mereka.	Setiap saat mereka dapat melakukan <i>knowledge sharing</i> tanpa menunggu saat ada pertemuan di kantor
Pengetahuan kegiatan prospek dan rekrut	Hanya leader dan agen yang bersangkutan yang tau	Semua agen dan leader dapat mengetahui pengalaman agen yang lain pada kegiatan prospek dan rekrut yang mereka lakukan.
Penyebaran Informasi	Informasi mengenai produk baru, kebijakan perusahaan ataupun informasi yang bersifat umum tidak dapat diketahui setiap saat	Setiap saat dapat mengetahui informasi mengenai produk baru, kebijakan perusahaan ataupun informasi yang bersifat umum.

4.5. Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian merupakan suatu penjelasan tentang tindak lanjut penelitian yang terkait dengan aspek manajerial, aspek sistem, maupun aspek penelitian lanjutan. Implikasi penelitian ini bagi :

1. Aspek Sistem

Perkembangan pengguna smartphone android yang semakin, banyaknya aplikasi yang tersedia di *Android Market* atau *Google Plays*, serta didukung oleh aplikasi proposal perencanaan keuangan yang dapat dijalankan di smartphone android, maka semakin membuat agen dan leader PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 untuk menggunakan aplikasi ini. Diharapkan aplikasi ini *user friendly* terhadap penggunanya.

2. Aspek Manajerial

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kebutuhan akan aplikasi berbasis *smartphone android* di PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 diharapkan aplikasi ini menjadi sarana dalam *knowledge sharing* untuk mendukung kegiatan PRP. Sehingga agen dan leader dapat menjadi lebih mudah dalam melakukan kegiatan PRP dan *knowledge sharing*.

3. Aspek Penelitian Lanjutan

Sebagai penelitian lanjutan pada aplikasi berbasis android ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fungsi *helping tool*, *contact us*, *site map*, untuk memudahkan pengguna sistem.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis pada PT. AJ. Sequislife cabang Tangerang 5, maka penulis menarik beberapa kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Kegiatan *performance Review and Planning (PRP)* yang dilakukan oleh agen dan leader masih bersifat manual, hal tersebut kurang tepat dan menjadi kendala bagi agen ataupun leader terutama mereka yang memiliki *side job*. Dengan dibangunnya aplikasi yang berbasis smartphone ini diharapkan dapat membantu mereka melakukan kegiatan *PRP* kapanpun dan dimanapun tanpa terkendala oleh waktu dan tempat.
2. Kegiatan *knowledge sharing* masih kurang, biasanya hanya melalui training, *PRP* ataupun pada saat mereka bertemu di kantor dalam acara-acara tertentu, misalnya pada general meeting. Dengan adanya fasilitas forum dalam aplikasi berbasis smartphone android ini diharapkan dapat memfasilitasi mereka untuk melakukan *knowledge sharing* kapanpun dan dimanapun tanpa terkendala oleh waktu dan tempat.
3. Hasil dari kuesioner terhadap agen dan leader pra desain aplikasi *Knowledge sharing untuk mendukung kegiatan PRP* berbasis *android* di dapat nilai 3.32 dan 3.36 itu artinya cukup baik karena berada pada range 2.60 – 3.39, sedangkan hasil kuesioner terhadap penerapan atau pasca desain didapat nilai 3.91 dan 3.79 itu artinya baik karena berada pada 3.40 – 4.19.

5.2. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mencoba memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna untuk kemajuan agen dan leader pada PT. AJ. Sequislife cabang Matahari 5. Berikut adalah saran-saran dari penulis:

1. Aplikasi berbasis android ini dibangun dalam masih berbentuk prototype sehingga perlu dikembangkan lagi agar kegiatan *PRP* dan *knowledge sharing* lebih efektif dan efisien.
2. Perlunya diadakan pelatihan kepada agen dan leader jika aplikasi ini sudah disempurnakan
3. Agar aplikasi android ini dimaksimalkan penggunaannya maka penulis menyarankan harus ada admin yang mengelola aplikasi ini secara khusus sehingga jika ada agen ataupun leader yang membutuhkan informasi maka jawaban dari pertanyaan mereka dapat langsung diterima saat itu juga.
4. Petugas admin harus terlebih dahulu mendapatkan pelatihan sehingga petugas admin tersebut mengetahui fasilitas dan layanan yang ada pada aplikasi ini.
5. Diperlukan tim khusus untuk mengembangkan dan memelihara aplikasi ini dengan keahlian khusus.
6. *Handheld* yang dapat digunakan nantinya diharapkan dapat beragam, tidak hanya berbasis sistem operasi *Android*, melainkan juga yang berbasis *Blackberry OS*, *iOS* dan *Windows Phone*.

DAFTAR REFERENSI

- Amriani, Tenry Nur. 2014. *Knowledge Management (KM) dalam Organisasi Publik*. Widyaishwara Muda Balai Diklat Keuangan Makassar. <http://www.bppk.depkeu.go.id/berita-makassar/19407-knowledge-management-km-dalam-organisasi-publik>
- Awad ,Elias M dan Hassan M. Ghaziri. 2003. *Knowledge Management*, Prentice Hall, Inc., A Pearson Education Company
- Fatwan, Satyo dan Alex Denni. 2009. Indonesian MAKE Study & Lessons learned from the winner . Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Grealia Indonesia.
- Lim bui ho, Wuryaningtyas, Ronald (2008). Penerapan Knowledge Management System Pada Perusahaan Bisnis Konsultasi Pada PT. Piramedia Sejahtera Abadi. Jakarta Binus University.
- Nonaka, Ikujiro and Takeuchi H (1995). *The Knowledge Creating Company: How Japanesse Companies Create the Dynamics In Innovatio*. Oxford University Press.
- Pressman, Roger S. (2010). *Software En gineerin g : A Practicioner's App roach*, 7th Edition.
- Rosa, A.S dan M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Sanusi, Anwar. 2011. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sudjana (2002). *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Yuliazmi. 2005. Penerapan Knowledge Management Pada Perusahaan Reasuransi: Studi Kasus PT. Reasuransi Nasional Indonesia. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- aryanthi46.blogstudent.mb.ipb.ac.id/.../Sharing-Knowledge-Capability.doc (Diakses 13 May 2014)
- <http://www.bppk.depkeu.go.id/bdk/makassar/index.php/component/content/article/14-artikel-widyaishwara/666-knowledge-management-km-dalam-organisasi-publik>. (Diakses 31 Mei 2014)
- <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdok/Bab2/2012-1-00235-IF%20Bab%202.pdf>. (Diakses 31 Mei 2014)

<http://dessy.blogstudent.mb.ipb.ac.id/2011/03/17/sharing-knowledge-pada-ptreasuransi-nasional-indonesia/>. (Diakses 31 May 2014)

<http://www.bppk.depkeu.go.id/bdk/makassar/index.php/component/content/article/14-artikel-widyaiswara/666-knowledge-management-km-dalam-organisasipublik>. (Diakses 31 May 2014)

journal.unair.ac.id/filerPDF/JURNAL_Agustin%20Irdiani.doc (Diakses 31 May 2014)

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dra.%20Endang%20Mulyatini%20ngsih,%20M.Pd./METODE%20PENGUMPULAN%20DATA.pdf> (Diakses 31 May 2014)

[www. Mococorner.com](http://www.Mococorner.com) (Diakses 25 Juni 2014)

Nistanto , Reska K. 2014. Indonesia Pasar Smartphone Terbesar di Asia Tenggara.

[http://tekno.kompas.com/read/2014/06/15/1123361/indonesia.pasar.smartph](http://tekno.kompas.com/read/2014/06/15/1123361/indonesia.pasar.smartphone.terbesar.di.asia.tenggara)
[one.terbesar.di.asia.tenggara](http://tekno.kompas.com/read/2014/06/15/1123361/indonesia.pasar.smartphone.terbesar.di.asia.tenggara)

http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.3347.pdf

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

NIM : 14000863
Nama Lengkap : Maryanah Safitri
Tempat, tanggal lahir : Tangerang, 10 Juli 1985
Alamat Lengkap : Jl. HR. Rasuna Said RT/RW 003/01 No.72
Kunciran Jaya Tangerang 15142

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. MI. Nurul Yaqin Tangerang, lulus tahun 1997
2. SLTPN 14 Tangerang, lulus tahun 2000
3. SMUN 3 Tangerang, lulus tahun 2003
4. D1 AMIK BSI, lulus tahun 2005
5. D3 AMIK BSI, lulus tahun 2008
6. S1 STMIK PGRI Tangerang, lulus tahun 2010

Jakarta, 30 Agustus 2014
Saya yang bersangkutan



Maryanah Safitri

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Riset

Serpong, 25 Agustus 2014

No. : 01/0814/SQL
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Riset

PT. Asuransi Jiwa Sequis Life
Sequis Center Lt. 6
Jl. Jend. Sudirman No. 71
Jakarta 12190 Indonesia
Tel. : (62-21) 5223 123
Fax. : (62-21) 5213 579, 5213 580
www.sequislife.com

Sequislife

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rostiwati, Dra
NPK : 14578-9
Jabatan : Vice President

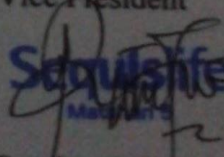
Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Maryanah Safitri
NIM : 14000863
Perguruan Tinggi : Program Pascasarjana Magister Ilmu Komputer
STMIK Nusa Mandiri

Adalah benar telah melakukan Riset pada PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5 terhitung sejak tanggal 15 April s/d 20 Agustus 2014, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5
Vice President


Sequislife
Matahari 5

Rostiwati, Dra
NPK : 14578-9

Lampiran 2. Lembar Konsultasi

	LEMBAR KONSULTASI TESIS
	STMIK NUSA MANDIRI

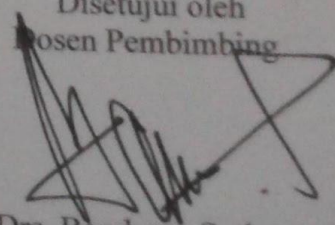
- N I M : 14000863
- Nama Lengkap : Maryanah Safitri
- Dosen Pembimbing : Drs. Bambang Setiarso, MA



No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf dosen Pembimbing
1	26-04-2014	Pengajuan judul dan Bab I (latar belakang permasalahan)	h/e
2	03-05-2014	Bab I (Identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah)	h/e
3	10-05-2014	Bab II (Landasan teori)	h/e
4	07-06-2014	Bab III Metodologi penelitian	h/e
5	09-08-2014	Pengecekan Quesioner	h/e
6	23-08-2014	Pengecekan bab IV	h/e
7	30-08-2014	Pengecekan bab V dan keseluruhan	h/e

- Dimulai pada tanggal : 26 April 2014
- Diakhiri pada tanggal : 30 Agustus 2014
- Jumlah pertemuan bimbingan : 7 x

Disetujui oleh
Dosen Pembimbing



Drs. Bambang Setiarso, MA