

**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

## 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 /  
Pembimbing : Drs. Bambang Setiarso, MA .....

## 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

## RINGKASAN TESIS

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 *Performance Review and Planning (PRP)* secara *face to face*. 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, 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 langsung.

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. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada dengan membangun aplikasi yang dapat membantu agen dan leader dalam kegiatan *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. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah Agen dan leader dapat mengakses *PRP*, mendapatkan informasi dan *knowledge sharing* yang dapat membantu mereka pada saat bertemu nasabah atau calon nasabah dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* android. Serta memaksimalkan teknologi *mobile* yang sedang berkembang saat ini.

Ruang lingkup dalam penelitian 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

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deksriptif analisis kerja dan aktifitas. Metode pengumpulan data primer menggunakan kuisioner dengan metode pengambilan sample 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 minimal 10% dari populasi. Untuk perhitungan kuisisioner, menggunakan skala likert dengan lima point dimulai dari 5 (Sangat Setuju/SS), 4 (Setuju/S), 3 (Netral/N), 2 (Tidak setuju/ TS), dan 1 (Tidak Sangat Setuju/TST). Sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur dan tulisan ilmiah tentang *knowledge sharing* yang ada di lingkungan akademik maupun internet. Teknik pengolahan data dengan editing yaitu mengecek atau mengoreksi satu-persatu data yang telah dikumpulkan dengan memberikan identitas pada instrumen penelitian yang telah dijawab, koding yaitu mengklasifikasikan data-data yaitu data yang telah dianalisis diedit diberi identitas menurut kriteria tertentu sehingga memiliki arti pada saat dinalisis. dan tabulasi yaitu memasukkan atau memindahkan semua data dari kuesioner pada tabel-tabel tertentu, mengatur angka-angkanya serta menghitung.

Model yang digunakan dalam perancangan sistem adalah Prototype Model dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, pengkodean sistem, pengujian sistem, evaluasi sistem dan menggunakan sistem. *MAKE* untuk mengetahui kondisi pengolahan knowledge yang di dalamnya terdapat *knowledge sharing*. Dalam penelitian ini menggunakan tiga macam diagram yang termasuk kedalam UML, antara lain: Use Case, mActivity Diagram dan Deployment Diagram.

Dalam penelitian ini, penulis menyebarkan 10 lembar kuisisioner kepada para agen dan lima lembar kuisisioner kepada para agen di lingkungan PT. AJ. Seuislife Cabang Matahari 5 yang terdiri dari kuisisioner pra desain dan kuisisioner tanggapan penerapan aplikasi berbasis android. Kuisisioner pra desain digunakan untuk menganalisa kebutuhan. Sedangkan kuisisioner 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 kuisisioner 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. Kuisisioner 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.

Hasil dari penyebaran kuisisioner 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 kuisisioner terhadap penerapan atau pasca desain didapat nilai 3.91 dan 3.79 itu artinya baik karena berada pada 3.40 – 4.19 yang artinya 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 di lingkungan PT. AJ. Sequislife Cabang Matahari 5. Dalam aplikasi yang berbasis *smartphone* android ini, agen dan leader dapat melakukan kegiatan *PRP* dan *knowledge sharing* kapan dan dimana saja yang memiliki akses internet tanpa harus bertatap muka secara langsung (kopi darat), semua agen dan leader dapat mengetahui pengalaman

agen yang lain pada kegiatan prospek dan rekrut yang mereka lakukan, setiap saat dapat mengetahui informasi mengenai produk baru, kebijakan perusahaan ataupun informasi yang bersifat umum. Dengan adanya aplikasi berbasis *smartphone* android ini diharapkan dapat membantu para agen dan leader dalam melakukan *knowledge sharing* dan kegiatan *PRP* terutama bagi mereka yang memiliki *side job*.

## DAFTAR REFERENSI

- Amriani, Tenry Nur. 2014. *Knowledge Management (KM) dalam Organisasi Publik*. Widyaiswara 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: Gralia 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](http://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-widyaiswara/666-knowledge-management-km-dalam-organisasi-publik>. (Diakses 31 Mei 2014)
- <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/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-pt-reasuransi-nasional-indonesia/>. (Diakses 31 Mei 2014)

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

[journal.unair.ac.id/filerPDF/JURNAL\\_Agustin%20Irdiani.doc](http://journal.unair.ac.id/filerPDF/JURNAL_Agustin%20Irdiani.doc) (Diakses 31 Mei 2014)

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dra.%20Endang%20Mulyatini%20ngsih,%20M.Pd./METODE%20PENGUMPULAN%20DATA.pdf> (Diakses 31 Mei 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.smartphone.terbesar.di.asia.tenggara>

[http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_09.11.3347.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.3347.pdf)

Lampiran 2. Lembar Konsultasi

	LEMBAR KONSULTASI TESIS
	STMIK NUSA MANDIRI

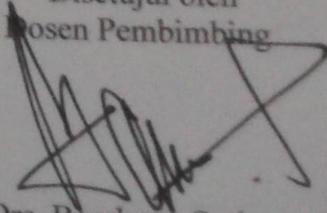
- N I M : 14000863
- Nama Lengkap : Maryanah Safitri
- Dosen Pembimbing : Drs. Bambang Setiarso, MA



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

- 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