

**PERSPEKTIF PENERIMA PENGETAHUAN DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN UNTUK PENCIPTAAN PENGETAHUAN  
PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi  
Di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

**Trievanni Chantika**

**09031181924020**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERSPEKTIF PENERIMA PENGETAHUAN DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN UNTUK PENCIPTAAN PENGETAHUAN  
PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Sebagai salah satu syarat penyelesaian studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

**Trievanni Chantika**                      09031181924020

Disahkan,


Indralaya, 08 Mei 2023

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Sistem Informasi Pembimbing I**



**Endang Lestari Ruskan, M.T.**  
NIP.197811172006042001



**Ir. H. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc., M.M.**  
NIP.196804052013081201

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Trievanni Chantika

NIM : 09031181924020

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Perspektif Penerima Pengetahuan dalam Proses Pembelajaran  
untuk Penciptaan Pengetahuan pada Mahasiswa Fakultas Ilmu  
Komputer Universitas Sriwijaya

Hasil Pemeriksaan *Software Ithenticate/Turnitin* : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun.



Trievanni Chantika

09031181924020

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 14 April 2023

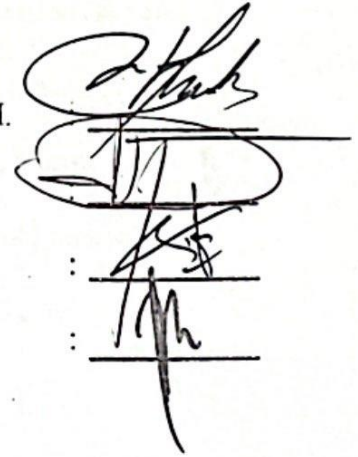
Nama : Trievanni Chantika

NIM : 09031181924020

Judul : Perspektif Penerima Pengetahuan dalam Proses Pembelajaran  
untuk Penciptaan Pengetahuan pada Mahasiswa Fakultas Ilmu  
Komputer Universitas Sriwijaya

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Ir. H. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc., M.M.
2. Ketua Penguji : Dr. Ali Ibrahim, M.T.
3. Penguji 1 : Ari Wedhasmara, M.TI.
4. Penguji 2 : M. Rudi Sanjaya, M.Kom.



Handwritten signatures of the examiners, corresponding to the list above. The signatures are written in black ink on horizontal lines.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Handwritten signature of Endang Lestari Ruskan, M.T.

Endang Lestari Ruskan, M.T.  
NIP.197811172006042001

## HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

**“Kamu tidak harus menjadi luar biasa untuk memulai, tetapi kamu harus memulai untuk menjadi luar biasa.”**

**- Zig Ziglar**

**“Puji syukur kepada Allah SWT. atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.**

**Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi, kepada Papa dan Mama tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga yang tanpa lelah telah memberikan penuh kasih sayang, doa, dukungan, dan cinta kasih yang luar biasa yang tidak mungkin dapat terbalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Dan untuk kakakku, Kak Irfan, terima kasih sudah menjadi inspirasi untuk adikmu ini, bahwa jalan yang paling jelas untuk menuju kesuksesan adalah dengan selalu mencoba, setidaknya satu kali lagi, karena satu-satunya kegagalan adalah tidak pernah mencoba sama sekali.”**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perspektif Penerima Pengetahuan dalam Proses Pembelajaran untuk Penciptaan Pengetahuan pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya”. Shalawat beriring salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan Sahabatnya.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi untuk kedepannya.

Maka dari itu penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Selama penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, anugrah ilmu, kesempatan, kesehatan, dan mendengarkan setiap doa sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

2. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Ir. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc., M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam memberikan arahan, bimbingan, nasehat, saran, dan kritik yang sangat membangun bagi Penulis selama penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak Dr. Ali Ibrahim, M.T., Bapak Ari Wedhasmara, M.TI., dan Bapak M. Rudi Sanjaya, M.Kom. selaku tim penguji yang telah memberikan pencerahan terhadap Tugas Akhir Penulis.
6. Seluruh Dosen Sistem Informasi beserta Staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada Penulis selama menjalankan perkuliahan.
7. Kedua orang tua, saudara, keluarga besar, dan sepupu saya yaitu Jasmine Shavira Rifandi yang senantiasa memberikan doa, semangat, dukungan, serta saran yang sangat bermanfaat agar terus melakukan yang terbaik.
8. Kepada teman-teman terbaik saya Dian Apriani, Cindy Nadira Elfarisa, Muhammad Zaky Ghalib, dan Michelle Katlin Deal yang selalu memberikan semangat dan bantuan untuk menyelesaikan dunia perkuliahan ini dengan kenangan yang indah.
9. Kepada Muhammad Ihsan yang telah berkontribusi banyak baik tenaga, pikiran, waktu yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga saat ini.

10. Kepada teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Reguler B 2019 dan seluruh teman-teman di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah bersama dan mengisi hari-hari perkuliahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi untuk kedepannya. Penulis juga berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Indralaya, 08 Mei 2023

Trievanni Chantika

09031181924020



**PERSPEKTIF PENERIMA PENGETAHUAN DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN UNTUK PENCIPTAAN PENGETAHUAN  
PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Oleh

**Trievanni Chantika**

**09031181924020**

**ABSTRAK**

Dalam proses pembelajaran, penciptaan pengetahuan terjadi ketika seorang individu yang berperan sebagai penerima pengetahuan dapat menerima pengetahuan dari individu lain sehingga akan menciptakan pengetahuan yang baru dalam melakukan manajemen pengetahuan. Namun, proses tersebut terkadang tidak berjalan dengan baik dan tidak sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Media pembelajaran berupa sistem informasi dapat menunjang kelancaran aktivitas lembaga pendidikan. Dalam proses pengembangan sistem informasi yang baik dibutuhkan penyesuaian antara kebutuhan pengguna sebagai penerima pengetahuan yang kemudian akan diimplementasikan, sehingga perlu diketahui perspektif penerima pengetahuan dalam proses pembelajaran untuk penciptaan pengetahuan. Teori yang mendasari konstruk penelitian ini adalah konsep penciptaan pengetahuan Model SECI (*Socialization, Externalization, Combination, Internalization*). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 2.666 dan jumlah sampel 348 yang diperoleh menggunakan metode *Stratified Random Sampling*. Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan teknik *Rasch Model* serta menggunakan software Winstep. Hasil yang diperoleh adalah proses sosialisasi dan kombinasi merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perspektif mahasiswa sebagai penerima pengetahuan dalam proses pembelajaran untuk penciptaan pengetahuan, karena cenderung lebih mudah dilakukan dan banyak disetujui untuk diterapkan.

**Kata Kunci** : Manajemen Pengetahuan, Penciptaan Pengetahuan, Model SECI, Kebutuhan Pengguna, Sistem Informasi.

***THE PERSPECTIVES OF KNOWLEDGE RECIPIENTS IN THE  
LEARNING PROCESS FOR KNOWLEDGE CREATION FOR  
STUDENTS OF THE FACULTY OF COMPUTER  
SRIWIJAYA UNIVERSITY***

*By*

**Trievanni Chantika**

**09031181924020**

***ABSTRACT***

In the learning process, knowledge creation occurs when an individual who acts as a recipient of knowledge can receive knowledge from other individuals so that it will create new knowledge in carrying out knowledge management. However, the process sometimes does not go well and does not fit the desired needs. Learning media in the form of information systems can support the smooth activities of educational institutions. In the process of developing a good information system, adjustments are needed between user requirements as recipients of knowledge which will then be implemented, so it is necessary to know the perspective of knowledge recipients in the learning process for knowledge creation. The theory underlying the construct of this research is the concept of knowledge creation of the SECI Model (Socialization, Externalization, Combination, Internalization). This research uses quantitative methods. The population in this study was 2,666 and the number of samples was 348 obtained using the Stratified Random Sampling method. In analyzing the data, this study used the Rasch Model technique and used Winstep software. The result obtained is the socialization process and the combination is a factor that can influence the perspective of students as recipients of knowledge in the learning process for knowledge creation, because it tends to be easier to do and widely approved to be applied.

**Kata Kunci** : Knowledge Management, Knowledge Creation, SECI Models, User Requirement, Information System.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Batasan Masalah.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
2.1. Gambaran Umum Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya .....	15
2.1.1. Sejarah Fakultas Ilmu Komputer .....	15
2.1.2. Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komputer.....	17
2.1.3. Visi dan Misi Fakultas Ilmu Komputer .....	17
2.2. Pengetahuan.....	18
2.3. <i>Knowledge Management</i> .....	19
2.4. <i>Knowledge Creation</i> .....	20
2.5. Model SECI.....	21
2.5.1 <i>Socialization</i> (Sosialisasi) .....	22
2.5.2 <i>Externalization</i> (Eksternalisasi) .....	22
2.5.3 <i>Combination</i> (Kombinasi).....	23
2.5.4 <i>Internalization</i> (Internalisasi).....	23
2.6. <i>Rasch Model</i> .....	24
2.7. Winstep.....	25

2.8. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) .....	26
2.9. <i>Requirements Engineering</i> (Rekayasa Kebutuhan).....	27
2.10. Sistem Informasi.....	28
2.11. Kerangka Berpikir .....	29
2.12. Penelitian Terdahulu.....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1. Metode Penelitian.....	36
3.2. Objek Penelitian .....	37
3.3. Populasi dan Sampel .....	38
3.3.1. Populasi .....	38
3.3.2. Sampel.....	38
3.4. Data Penelitian .....	40
3.4.1. Jenis Data .....	40
3.4.2. Sumber Data.....	40
3.4.3. Teknik Pengambilan Data .....	41
3.5. Identifikasi Variabel Penelitian .....	41
3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian .....	42
3.6.1. <i>Knowledge Creation</i> .....	42
3.7. Model Penelitian .....	49
3.8. Penyusunan Kuesioner Penelitian .....	50
3.9. Instrumen Penelitian.....	51
3.10. Teknis Analisis Data .....	52
3.10.1. Analisis Deskriptif.....	53
3.10.2. Analisis Inferensial.....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
4.1. Gambaran Karakteristik Responden.....	61
4.1.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan .....	61
4.1.2. Responden Berdasarkan Masa Studi .....	62
4.1.3. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	63
4.1.4. Responden Berdasarkan Angkatan.....	63
4.2. Analisis Data dengan Winstep .....	64
4.2.1. Uji Validitas .....	64
4.2.2. Uji Reliabilitas.....	69
4.2.3. Klasifikasi <i>Item</i> .....	73

4.2.4. Uji DIF ( <i>Differential Item Functioning</i> ) <i>Person</i> dan <i>Item</i> .....	75
4.2.5. Skala Logit .....	86
4.3. Fitur Sistem Informasi.....	91
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
5.1. Kesimpulan.....	96
5.2. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Struktur Organisasi yang Terdapat pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.....	17
<b>Gambar 2.3</b> Kerangka Berpikir .....	29
<b>Gambar 3.1</b> Diagram Alir Penelitian.....	36
<b>Gambar 3.2</b> Variabel <i>Knowledge Creation</i> .....	49
<b>Gambar 3.3</b> Hubungan Variabel Laten, Dimensi, dan Indikator.....	50
<b>Gambar 4.1</b> Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan .....	62
<b>Gambar 4.2</b> Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Masa Studi .....	62
<b>Gambar 4.3</b> Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	63
<b>Gambar 4.4</b> Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	64
<b>Gambar 4.5</b> Analisis Peta <i>Item-Person</i> dengan Winstep.....	73
<b>Gambar 4.6</b> <i>Plot DIF Person</i> Berdasarkan Jurusan .....	78
<b>Gambar 4.7</b> <i>Plot DIF Person</i> Berdasarkan Masa Studi.....	80
<b>Gambar 4.8</b> <i>Plot DIF Person</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	83
<b>Gambar 4.9</b> <i>Plot DIF Person</i> Berdasarkan Angkatan .....	85
<b>Gambar 4.10</b> Analisis <i>Variable Maps</i> Peta <i>Item-Person</i> .....	86

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Fungsi <i>Output Tables</i> pada Winstep .....	26
<b>Tabel 2.2</b> Penelitian Terdahulu.....	30
<b>Tabel 3.1</b> Jumlah Populasi Berdasarkan Strata (Jurusan) .....	38
<b>Tabel 3.2</b> Jumlah Sampel Berdasarkan Stratum (Jurusan).....	39
<b>Tabel 3.3</b> Variabel, Dimensi, dan Indikator <i>Knowledge Creation</i> .....	44
<b>Tabel 3.4</b> Skala Likert .....	52
<b>Tabel 4.1</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan .....	61
<b>Tabel 4.2</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Masa Studi .....	62
<b>Tabel 4.3</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	63
<b>Tabel 4.4</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	63
<b>Tabel 4.5</b> Uji Dimensionalitas Data .....	64
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Pengujian <i>Rating Scale</i> .....	65
<b>Tabel 4.7</b> <i>Item Fit Order</i> .....	67
<b>Tabel 4.8</b> <i>Item Measure</i> .....	68
<b>Tabel 4.9</b> <i>Person Measure</i> .....	69
<b>Tabel 4.10</b> <i>Summary Person</i> dan <i>Item Statistics</i> .....	70
<b>Tabel 4.11</b> Klasifikasi <i>Item</i> Proses Penciptaan Pengetahuan .....	74
<b>Tabel 4.12</b> <i>DIF Person</i> Berdasarkan Jurusan.....	76
<b>Tabel 4.13</b> <i>DIF Person</i> Berdasarkan Masa Studi .....	79
<b>Tabel 4.14</b> <i>DIF Person</i> Berdasarkan Jenis Kelamin .....	81
<b>Tabel 4.15</b> <i>DIF Person</i> Berdasarkan Angkatan .....	84
<b>Tabel 4.16</b> Skala Logit Dimensi Sosialisasi .....	88
<b>Tabel 4.17</b> Skala Logit Dimensi Eksternalisasi.....	89
<b>Tabel 4.18</b> Skala Logit Dimensi Kombinasi .....	89
<b>Tabel 4.19</b> Skala Logit Dimensi Internalisasi .....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Kuesioner Penelitian .....	103
<b>Lampiran 2.</b> <i>Similarity Check</i> .....	112
<b>Lampiran 3.</b> Form Perbaikan Ujian Komprehensif .....	114
<b>Lampiran 4.</b> Berita Acara Ujian Komprehensif .....	115
<b>Lampiran 5.</b> Daftar Hadir Ujian Komprehensif .....	116
<b>Lampiran 6.</b> Lembar Rekomendasi Ujian Komprehensif Skripsi .....	117
<b>Lampiran 7.</b> Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i> .....	118
<b>Lampiran 8.</b> Kartu Konsultasi .....	119



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada proses pembelajaran, pengetahuan yang diperoleh berupa informasi-informasi yang telah terstruktur yang dimiliki dan diproses oleh seseorang sehingga dapat memberikan pemahaman untuk dirinya agar dapat diterapkan di dalam kehidupan. Pengetahuan merupakan suatu kemampuan dalam pembentukan model berupa mental yang dapat menghasilkan objek dengan baik dan mampu merealisasikannya dalam aksi untuk objek (Darsini et al., 2019). Pengetahuan terbentuk melalui interaksi yang terjadi di antara penerima pengetahuan dan pemberi pengetahuan melalui *knowledge management*.

Dalam *knowledge management* dilakukan suatu pengelolaan yang menggunakan pengetahuan sebagai aset utama yang digunakan dalam mencapai keunggulan kompetitif dari suatu organisasi. *Knowledge management* atau manajemen pengetahuan adalah suatu disiplin ilmu yang memperkenalkan suatu pendekatan terintegrasi dalam mengidentifikasi, menangkap, mengevaluasi, memberikan, dan berbagi informasi untuk kepentingan organisasi atau perusahaan. Lalu, *knowledge management* juga dapat memberikan kemampuan dalam menciptakan, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat berguna bagi pencapaian semua jenis tujuan (Yuliyati & Maghfuri, 2020). *Knowledge management* memiliki beberapa proses utama yang terdiri dari *knowledge creation, knowledge acquisition, knowledge sharing distribution, knowledge transformation, knowledge storing and retrieving,*

*knowledge losing*, dan *knowledge using*, yang dimana salah satu proses utamanya adalah *knowledge creation*.

*Knowledge creation* atau penciptaan pengetahuan adalah suatu proses dalam menciptakan sebuah kondisi agar dapat menghasilkan suatu ide yang baru dari setiap orang pada suatu organisasi. Seorang individu yang berperan sebagai penerima pengetahuan dapat menerima pengetahuan dari individu lain dan dapat menambah pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga akan menciptakan pengetahuan yang baru melalui proses *knowledge creation*. Dalam manajemen penerapannya, proses *knowledge creation* ini timbul dari interaksi konversi pengetahuan yang disebut dengan model SECI yang terdiri dari *Socialization*, *Externalization*, *Combination*, dan *Internalization* (Nonaka & Takeuchi, 1995). Dimana model SECI disebut juga model suatu konversi dari pengetahuan untuk menciptakan suatu pengetahuan yang baru pada suatu organisasi yang kemudian memungkinkan organisasi untuk mengelola proses tersebut secara efektif agar dapat membagikan pengetahuan yang baru tersebut kepada seluruh individu pada organisasi (Widyatmika et al., 2019).

Proses *knowledge creation* atau penciptaan pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan perspektif penerima pengetahuan tentunya tidak sepenuhnya berjalan dengan efektif dan efisien, dimana tidak semua mahasiswa dapat menerima pengetahuan dengan baik dan beberapa mahasiswa pasti mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diterima tidak sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh penerima pengetahuan. Dimana setiap individu sangat mempengaruhi terbentuknya

perilaku penciptaan pengetahuan dalam proses pembelajaran yang dilihat dari pihak penerima pengetahuan dengan melihat keinginan dari individu tersebut.

Pada saat proses pembelajaran terjadi, pasti terdapat beberapa individu yang belum bisa menerima pengetahuan dengan baik, dikarenakan terdapat faktor-faktor penyebab yang dapat mempengaruhi terhambatnya pemahaman mahasiswa dalam menerima pengetahuan pada saat proses pembelajaran terjadi. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan baik dan benar apabila faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut terjadi dapat dihilangkan, karena suatu proses pembelajaran bukan hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga tentang penciptaan pengetahuan berupa nilai, kerja sama, dan kompetensi dalam pengetahuan.

Dalam penciptaan pengetahuan, setiap individu memiliki perbedaan-perbedaan dalam proses pembelajaran untuk menerima pengetahuan yaitu dalam praktik dan aktivitas pendidikan dalam proses pembelajaran yang dimana setiap individu memiliki gaya belajar masing-masing, baik dari cara atau metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran untuk dapat menghasilkan penciptaan pengetahuan dengan baik dapat dilakukan penggunaan sistem informasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengoptimalkan kemajuan dalam proses pembelajaran masing-masing individu agar dapat lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran. Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi (Setiawan & Sulaksono, 2019). Dengan adanya penggunaan sistem informasi dengan memperhatikan faktor-

faktor yang mempengaruhi proses penciptaan pengetahuan melalui model SECI, maka semua mahasiswa dapat memahami pengetahuan yang diperoleh tersebut dengan baik dan proses pembelajaran tetap tersampaikan dengan lancar.

Dalam pengembangan sistem informasi yang digunakan oleh penerima pengetahuan, harus mengetahui terlebih dahulu kebutuhan-kebutuhan dari penerima pengetahuan tersebut dengan melihat perspektif penerima pengetahuan berdasarkan interaksi konversi pengetahuan model SECI dalam penerapan *knowledge creation* (Nonaka & Takeuchi, 1995). Sistem informasi disertai dengan fitur-fitur sistem informasi yang harus ada di dalam sistem informasi yang dikembangkan yang sesuai dengan kebutuhan dari penerima pengetahuan. Penting hadirnya sebuah sistem informasi untuk dapat melakukan penerapan interaksi konversi pengetahuan berdasarkan model SECI, dengan mengetahui seperti apa persepsi atau pemahaman para pengguna yang akan menggunakan sistem informasi tersebut.

Pada saat pengembangan sistem informasi terjadi, maka kita harus mengetahui terlebih dahulu apakah sistem informasi tersebut dapat bermanfaat dengan baik atau tidak untuk penggunaannya yaitu dengan mengetahui sistem informasi apa yang akan dikembangkan dan memahami terlebih dahulu kebutuhan dari pengguna melalui tahapan yang terdapat pada rekayasa perangkat lunak. Rekayasa perangkat lunak adalah suatu disiplin ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, yang memiliki beberapa tahapan yaitu analisa kebutuhan pengguna, menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna, desain, pengkodean, pengujian, sampai pemeliharaan sistem setelah dikembangkan (Hasanah & Untari, 2020).

Berdasarkan tahapan-tahapan pada RPL, ketika sebuah sistem informasi dikembangkan maka kita harus menganalisis terlebih dahulu kebutuhan pengguna atau *user requirements* untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan dan akan berperan dalam menjalankan sebuah sistem informasi yang dibuat agar dapat menghasilkan deskripsi tentang apa saja yang harus dilakukan oleh sistem, fitur atau layanan yang diberikan, dan batasan operasi sistem agar sistem informasi yang dikembangkan dapat melayani penerima pengetahuan sebagai pengguna sistem informasi agar kebutuhannya terpenuhi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dimana tanpa adanya *user requirements* dalam proses pengembangan, maka sebuah sistem informasi tidak akan bermanfaat untuk digunakan oleh pengguna, karena sebuah sistem informasi tidak bisa berjalan sesuai dengan fungsi dari sistem informasi itu seharusnya (Audrilia & Budiman, 2020).

Berdasarkan teori dan latar belakang di atas, perlu dikaji bagaimana perspektif penerima pengetahuan dalam proses pembelajaran untuk penciptaan pengetahuan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya agar dapat menciptakan pengetahuan baru yang dapat bermanfaat. Untuk itu penulis mengangkat judul **“PERSPEKTIF PENERIMA PENGETAHUAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN UNTUK PENCIPTAAN PENGETAHUAN PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah dari 4 dimensi sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi, dan internalisasi, manakah dimensi yang sering digunakan dalam interaksi konversi pengetahuan model SECI dalam proses pembelajaran untuk penciptaan pengetahuan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui dari 4 dimensi sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi, dan internalisasi, manakah dimensi yang sering digunakan dalam interaksi konversi pengetahuan model SECI dalam proses pembelajaran untuk penciptaan pengetahuan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan proses penciptaan pengetahuan dengan memperhatikan *item-item* dari indikator penciptaan pengetahuan yang disetujui oleh penerima pengetahuan berdasarkan analisa *unidimensionality rasch model*.
2. Dapat memberikan rekomendasi fitur-fitur untuk pengembangan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan penerima pengetahuan.

3. Dapat meningkatkan proses penciptaan pengetahuan pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Dapat meningkatkan fungsi dan kegunaan dari sistem informasi yang digunakan sebagai alat atau media dalam membantu proses penciptaan pengetahuan.

### **1.5. Batasan Masalah**

1. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya, khususnya pada mahasiswa S1 dan D3.
2. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif.
3. Penelitian ini dilakukan dengan mencari tahu apa yang menjadi *user requirements* dalam mengembangkan sistem informasi untuk menciptakan pengetahuan agar sesuai dengan kebutuhan penerima pengetahuan dalam proses pembelajaran. Dimana sistem informasi yang dimaksud bersifat *general* atau umum yang tidak spesifik terhadap jenis-jenis sistem informasi dalam memfasilitasi proses penciptaan pengetahuan.
4. Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan teknik *Rasch Model* yang bersifat unidimensi dan hanya fokus pada satu variabel saja yang menggunakan aplikasi Winstep.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Omoush, K. S., Palacios-Marqués, D., & Ulrich, K. (2022). The Impact of Intellectual Capital on Supply Chain Agility and Collaborative Knowledge Creation in Responding to Unprecedented Pandemic Crises. *Technological Forecasting and Social Change*, 178(February).
- Al Fajar, S. N., Sitompul, S. S., & Arsyid, S. B. (2022). Analisis Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Tes Higher Order Thinking Skill (HOTS) Berbantuan Aplikasi Winstep Tentang Materi Pesawat Sederhana Kelas Viii Smp Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 10.
- Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Asriani, Dinar, M., Hasan, M., Said, M. I., & Inanna. (2021). Transfer Pengetahuan Dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi Informal: Revitalisasi Nilai Dan Motif Kain Sutera Di Kabupaten Wajo Dalam Era Fashion Modern. *Soedirman Economics Education Journal*, 03(Volume 3 No. 2), 58–70.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani : Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Aulianto, D. R., & Kustanti, E. (2019). Implementasi Manajemen Pengetahuan Pertanian Pada Perpustakaan Khusus Pustaka Kementan RI. *Seminar Nasional MACOM III Universitas Padjadjaran 2019 "Communication and Information Beyond Boundaries," July*, 820–829.
- Barua, B. (2021). Impact of Total Quality Management Factors on Knowledge Creation in The Organizations of Bangladesh. *TQM Journal*, 33(6), 1516–1543.
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Djajasoedarma, M. G., Sukmawati, A., & Anggraeni, E. (2020). Analisis Pengelolaan Pengetahuan Dengan Asian Productivity Organization - Assessment Tools Pada Perusahaan Perkebunan Indonesia. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 41(1), 61.
- Gunawan, D., & Kurniawan, T. (2020). *Analisis Knowledge Creation dalam Institusi Pendidikan dan Pelatihan*. 3, 168–180.
- Halimatuzzahrah. (2020). Implementasi Knowledge Management Dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru Madrasah. *EL-HIKAM: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman, Volume XII*, 311–333.
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*.



- Ismawan, E., Canta, D. S., & Hadisaputro, E. L. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Bagi Mahasiswa STMIK Borneo Internasional Balikpapan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*. 9(3), 673–679.
- Kristanti, E. E., & Febrijanto, Y. (2021). *Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Covid -19 Melalui Edukasi Pentingnya Gizi Seimbang Pada Mahasiswa Tingkat II STIKES RS. Baptis Kediri*. 2(1), 35–39.
- Mulvia, R., Ramalis, T. R., & Efendi, R. (2021). *Mendeteksi Keajegan Butir Tes dengan Fungsi Informasi*. 2(1), 72–84.
- Mustofa, F. L., Husna, I., Anggraini, M., & Angga, R. P. (2021). *Hubungan Tingkat Pengetahuan dan Sikap Masyarakat Terhadap Kepatuhan Penerapan 3M dalam Rangka Pencegahan Covid-19 di RT 11 RW 12 Jatinegara Jakarta Timur*. 71, 63–71.
- Okoh, U., Jehu, P., & Abubakar, A. (2020). *Tax Explicit Knowledge Creation: Application of Combination Mode of Socialization, Externalization, Combination, and Internalization Model*. 5(3), 248–253.
- Panggabean, T. (2021). *Analisis Penerapan Manajemen Pengetahuan di Perpustakaan Universitas Mikroskil*. December.
- Prasetyo, B. B., Rahmi, R., Adriani, T., & Pannen, P. (2021). *Pengaruh Proses Penciptaan Pengetahuan Dosen Itl Trisakti Terhadap Fungsi Perpustakaan: Pilot Studi*. *International Conference on Library, Archives, and Information Sciences (ICOLAIS 2020)*, March, 118–127.
- Purwanto, N. (2019). *Variabel Dalam Penelitian Pendidikan*. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215.
- Rahmi, M., Laksmi, L., & Gani, F. (2021). *Praktik Transfer Pengetahuan Tacit dalam Pembelajaran E-Learning Sekolah Tinggi Manajemen Logistik Indonesia*. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 7(2), 217–226.
- Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., Hardarson, S. H., Stefansson, E., Yard, W. N., Newman, E. A., & Holmes, D. (2019). *Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Analisis Minat Pelaku Penggunaan E-Money (OVO) pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Hkbp Nommensen*. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Rusland, S. L., Jaafar, N. I., & Sumintono, B. (2020). *Evaluating Knowledge Creation Processes in The Royal Malaysian Navy (RMN) Fleet: Personnel Conceptualization, Participation and Differences*. *Cogent Business and Management*, 7(1), 0–25.
- Salsabila, F., Nurihsan, J., & Sunarya, Y. (2020). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 4(1), 103–118.

- Sari, K., & Pranatawijaya, V. H. (2021). Sistem informasi mahasiswa berprestasi universitas palangka raya berbasis website. *Jurnal Teknik Informasi*, 15(2), 141–151.
- Setiawan, A. B., & Sulaksono, J. (2019). Sistem Informasi Manajemen Santri Di Pondok Pesantren Al Ishlah Kota Kediri. *Network Engineering Research Operation*, 4(2), 81–86.
- Simatupang, R., Nasution, Z., & Siregar, E. Y. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Desa Sosorgonting Kecamatan Andam Dewi. *Mathematic Education Journal)MathEdu*, 5(3), 149–156.
- Sumintono, B. (2021). *Penilaian Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. 19–32.
- Syaihuputera, A. B., Anwar, R. K., & Kusnandar, K. (2022). An Action Research Study on Design of Standard Operational Procedures for Knowledge Creation Management of Kinang Putra Dance and Music Studios. *TEMALI: Jurnal Pembangunan Sosial*, 5(1), 59–76.
- Utami, S. (2020). *Perancangan Aplikasi Sistem Peminjaman Online Berbasis Android Desa Bugis Jisamar*. 4(4), 31–38.
- Wahyudi, A., Setyowati, A., & Partini, S. (2020). *Analisis Model Rasch Pada Pengembangan Skala Resiliensi*. 6(2), 68–74.
- Widiyawati. (2022). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Widyatmika, M. A., Putra, T., & Indriani, M. N. (2019). Knowledge Management dalam Organisasi. *Widya Teknik*, 13(02), 1–15.
- Winari, D. R., & Masturi. (2023). *Pengembangan Instrumen Tes Two-Tier Multiple Choiche Berbasis Hots pada Materi Rangkaian Arus Bolak-Balik*.
- Wulandari, E. R., & Nurisani, R. (2020). Model Knowledge Management di Perpustakaan Universitas Padjadjaran. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 6(1), 23–36.
- Yuliyati, E., & Maghfuri, A. (2020). Implementasi Knowledge Management di Lembaga Pendidikan SD Islam Al-Azhar 31 Yogyakarta. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 1(1), 1–12.
- Zailani, R., & Nisaa, C. (2020). Analisis Pengaruh Penciptaan Pengetahuan terhadap Kinerja Organisasi di Kalangan Usaha Kecil Menengah. *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 3(2), 292–301.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2020). *Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi*. December 2018.