

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIK
PENGETAHUAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA
MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi

Di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

Dian Apriani

09031281924038

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

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIK
PENGETAHUAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA
MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

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

Oleh

Dian Apriani 09031281924038

Disahkan,

Indralaya, 4 April 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 dibawah ini :

Nama : Dian Apriani

NIM : 09031281924038

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pemilik Pengetahuan
dalam Proses Pembelajaran pada Mahasiswa Fakultas
Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Hasil Pemeriksaan *Software Ithenticate/Turnitin* : 13 %

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.



Palembang, 4 April 2023



Dian Apriani

09031281924038

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 30 Maret 2023

Nama : Dian Apriani

NIM : 09031281924038

Judul : Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pemilik Pengetahuan dalam
Proses Pembelajaran pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Ir. H. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc., M.M. :

2. Ketua Penguji : Fathoni, MMSI :

3. Penguji 1 : Dr. Jaidan Jauhari, M.T. :

4. Penguji 2 : Ali Bardadi, M.Kom. :

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP.197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan untuk menguji kekuatan akarnya.”

- Ali bin Abi Thalib

“Puji syukur kepada Allah SWT. atas karunia dan hidayah-Nya sehingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi. Kepada Bapak dan Mama tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan cinta kasih yang tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Dan untuk kakak-kakakku, Yuk Ranty, Kak Andi, Kak Andu, terima kasih sudah menjadi inspirasi untuk adik bungsu kalian ini, bahwa jalan yang paling jelas untuk menuju kesuksesan adalah dengan selalu mencoba, setidaknya satu kali lagi.”

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilik Pengetahuan dalam Proses Pembelajaran 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 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 Fathoni, MMSI, Bapak Jaidan Jauhari, M.T., dan Bapak Ali Bardadi, 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, dan sepupu saya yaitu Intan Permata Sari yang senantiasa memberikan doa, semangat, dukungan serta saran yang sangat bermanfaat agar terus melakukan yang terbaik.
8. Kepada teman-teman terbaik saya Trievanni Chantika, Cindy Nadira Elfarisa, M. Zaky Ghalib, Michelle Katlin Deal, dan Destia Dwi Putri yang selalu memberikan semangat dan bantuan untuk menyelesaikan dunia perkuliahan ini dengan kenangan yang indah.
9. 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, 4 April 2023

Dian Apriani

09031281924038

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIK
PENGETAHUAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA
MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Oleh

Dian Apriani

09031281924038

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, penciptaan pengetahuan terjadi ketika seorang individu yang berperan sebagai pemilik pengetahuan dapat menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya ke individu. Proses penciptaan pengetahuan yang baru ini membentuk 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 (*user requirement*) sebagai pemilik pengetahuan yang kemudian akan diimplementasikan, sehingga perlu diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi pemilik pengetahuan dalam menyampaikan pengetahuan pada saat proses pembelajaran. Teori yang mendasari kontruk 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 internalisasi merupakan faktor yang dapat mempengaruhi mahasiswa sebagai pemilik pengetahuan karena cenderung lebih mudah dilakukan dan banyak disetujui untuk diterapkan.

Kata Kunci : Manajemen Pengatahuan, Penciptaan Pengetahuan, Model SECI, *User Requirement*, Sistem Informasi.

***AFFECTING FACTORS OF THE OWNER
KNOWLEDGE IN THE LEARNING PROCESS OF
STUDENTS OF THE FACULTY OF COMPUTER
SRIWIJAYA UNIVERSITY***

By

Dian Apriani

09031281924038

ABSTRACT

In the learning process, knowledge creation occurs when an individual who acts as the owner of knowledge can convey the knowledge he has to the individual. This process of creating new knowledge forms knowledge management. However, the process sometimes does not go well and does not meet the desired needs. Learning media in the form of information systems can support the smooth running of the activities of educational institutions. In the process of developing a good information system, adjustments are needed between user requirements as owners of knowledge which will then be implemented, so it is necessary to know the factors that influence knowledge owners in conveying knowledge during the learning process. The theory underlying the construct of this research is the concept of knowledge creation SECI Model (Socialization, Externalization, Combination, Internalization). This research uses quantitative methods. The population in this study amounted to 2,666 and the number of samples was 348 which were obtained using the stratified random sampling method. In analyzing the data, this study used the Rasch Model technique and used the Winstep software. The results show that process of socialization and internalization is a factor that can influence students as owners of knowledge because they tend to be easier to do and many are approved to be applied.

Keywords : Knowledge Management, Knowledge Creation, SECI Models, User Requirement, Information System.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.5. Batasan Masalah	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Gambaran Umum Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya	12
2.1.1. Sejarah Fakultas Ilmu Komputer	12
2.1.2. Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komputer	13
2.1.3. Visi dan Misi Fakultas Ilmu Komputer.....	13
2.2. Pengetahuan	14
2.3. Knowledge Management	15
2.4. Knowledge Creation	17
2.5. <i>Rasch Model</i>	18
2.6. Winstep	19
2.7. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)	20
2.8. Sistem Informasi	22
2.9. Model SECI	23
2.9.1. Sosialisasi	23
2.9.2. Eksternalisasi.....	24
2.9.3. Kombinasi.....	24
2.9.4. Internalisasi.....	24
2.10. Kerangka Berpikir.....	25
2.11. Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1. Metode Penelitian	34
3.2. Objek Penelitian.....	35

3.3.	Populasi dan Sampel.....	35
3.3.1.	Populasi.....	35
3.3.2.	Sampel.....	36
3.4.	Data Penelitian.....	38
3.4.1.	Jenis dan Sumber Data.....	38
3.4.2.	Teknik Pengambilan Sampel.....	38
3.5.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	39
3.6.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	39
3.6.1.	Knowledge Creation.....	40
3.7.	Model Penelitian.....	46
3.8.	Penyusunan Kuesioner Penelitian.....	46
3.9.	Instrumen Penelitian.....	47
3.10.	Teknis Analisis Data.....	48
3.10.1.	Analisis Deskriptif.....	49
3.10.2.	Analisis Inferensial.....	49
3.10.2.1.	Rasch Model.....	49
3.10.2.2.	Winstep.....	50
3.11.	Waktu Penelitian.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		55
4.1.	Gambaran Karakteristik Responden.....	55
4.1.1.	Responden Berdasarkan Jurusan.....	55
4.1.2.	Responden Berdasarkan Masa Studi.....	56
4.1.3.	Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
4.1.4.	Responden Berdasarkan Angkatan.....	57
4.2.	Analisis Data dengan Winstep.....	58
4.2.1.	Uji Validitas.....	58
4.2.1.1.	Validitas Konstruksi.....	58
4.2.1.2.	Rating Scale.....	59
4.2.1.3.	Fit Statistics.....	60
4.2.1.4.	Item Measure.....	62
4.2.1.5.	Person Measure.....	62
4.2.2.	Uji Reliabilitas.....	63
4.2.3.	Klasifikasi Item.....	66
4.2.4.	Uji DIF (<i>Differential Item Functioning</i>) Person dan Item.....	68
4.2.4.1.	Pengujian DIF Berdasarkan Jurusan.....	68
4.2.4.2.	Pengujian DIF Berdasarkan Masa Studi.....	71
4.2.4.3.	Pengujian DIF Berdasarkan Jenis Kelamin.....	73
4.2.4.4.	Pengujian DIF Berdasarkan Angkatan.....	75
4.2.5.	Skala Logit.....	78
4.2.5.1.	Skala Logit Dimensi Sosialisasi.....	79
4.2.5.2.	Skala Logit Dimensi Eksternalisasi.....	80
4.2.5.3.	Skala Logit Dimensi Kombinasi.....	81

4.2.5.4. Skala Logit Dimensi Internalisasi.....	82
4.3. Fitur Sistem Informasi	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Struktur Organisasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya	13
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1. Diagram Alir Penelitian	34
Gambar 3. 2. Variabel <i>Knowledge Creation</i>	45
Gambar 3. 3. Hubungan Variabel Laten, Dimensi, dan Indikator	46
Gambar 4. 1. Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	56
Gambar 4. 2. Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Masa Studi	56
Gambar 4. 3. Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	57
Gambar 4. 4. Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan	58
Gambar 4. 5. Analisis Peta <i>Item-Person</i> dengan Winstep	67
Gambar 4. 6. Plot DIF <i>Person</i> Berdasarkan Jurusan	70
Gambar 4. 7. Plot DIF <i>Person</i> Berdasarkan Masa Studi	73
Gambar 4. 8. Plot DIF <i>Person</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	75
Gambar 4. 9. Plot DIF <i>Person</i> Berdasarkan Angkatan	77
Gambar 4. 10. Analisis <i>Variable Maps Peta Item-Person</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fungsi Output Winstep.....	20
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	26
Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Berdasarkan Strata (Jurusan)	36
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel Berdasarkan Stratum (Jurusan).....	37
Tabel 3. 3 Dimensi dan Indikator Knowledge Creation.....	41
Tabel 3. 4 Skala Likert	48
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian.....	54
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	55
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Masa Studi	56
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	57
Tabel 4. 5 Uji Dimensionalitas Data	58
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian <i>Rating Scale</i>	59
Tabel 4. 7 <i>Item Fit Order</i>	60
Tabel 4. 8 <i>Item Measure</i>	62
Tabel 4. 9 <i>Person Measure</i>	62
Tabel 4. 10 <i>Summary Person dan Item Statistics</i>	63
Tabel 4. 11 Klasifikasi Item Proses Penciptaan Pengetahuan.....	67
Tabel 4. 12 DIF <i>Person</i> Berdasarkan Jurusan	68
Tabel 4. 13 DIF <i>Person</i> Berdasarkan Masa Studi	71
Tabel 4. 14 DIF <i>Person</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	73
Tabel 4. 15 DIF <i>Person</i> Berdasarkan Angkatan.....	75
Tabel 4. 16 Skala Logit Dimensi Sosialisasi	79
Tabel 4. 17 Skala Logit Dimensi Eksternalisasi.....	80
Tabel 4. 18 Skala Logit Dimensi Kombinasi	81
Tabel 4. 19 Skala Logit Dimensi Internalisasi	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian	96
Lampiran 2. Similarity Check	87
Lampiran 3. Lembar Rekomendasi Ujian Komprehensif	89
Lampiran 4. Surat Keterangan Pengecekan Similarity	90
Lampiran 5. Kartu Konsultasi	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi yang semakin meningkat memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini memberikan manfaat yang sangat besar di kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan dalam proses pembentukan pengetahuan. Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka inovasi-inovasi baru dalam menerapkan ilmu pengetahuan akan terbentuk (Annisa & Simbolon, 2018). Oleh karena itu, dunia pendidikan harus dapat merumuskan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan. Rahmadi et al. (2021), mengatakan bahwa banyak lembaga pendidikan yang berhasil mengembangkan teknologi informasi dalam mendukung proses pembelajarannya, baik di dalam maupun di luar negeri sehingga dapat mengadopsi pola pembelajaran yang lebih mudah, cepat, memiliki nilai tambah serta inovatif dalam mencari formulasi baru untuk memberikan tambahan ilmu maupun keterampilan bagi peserta didiknya.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pengetahuan akan berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar. Kegiatan pembelajaran sudah mengalami perubahan yaitu berkurangnya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran pembelajar dan pemanfaatan teknologi pembelajaran

(Mukminan, 2012). Saat ini, media pembelajaran yang sedang dikembangkan adalah *digital learning system (DLS)*, merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memiliki keterlibatan dalam dunia pendidikan. DLS adalah teknologi baru dalam dunia pembelajaran yang diterapkan oleh para pelajar untuk belajar secara digital melalui pemanfaatan teknologi yang dikemas secara menarik dan interaktif, baik dalam bentuk *software* maupun *hardware*, serta *online* maupun *offline* (Sriyadi et al., 2020)

Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai dalam pengambilan keputusan (Soeherman & Pinontoan, 2008). Reformasi pendidikan sangat diperlukan dalam era baru dunia pendidikan, reformasi tersebut berkaitan erat dengan sistem informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan dunia pendidikan. Konsep ini memiliki pemikiran bagaimana dunia pendidikan berusaha menggunakan perangkat komputer, yang dapat diaplikasikan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dunia pendidikan secara signifikan (Nurlaelah, 2019). Pemanfaatan sistem informasi untuk setiap aktivitas internal dan eksternal dalam lembaga pendidikan terutama dalam proses pembelajaran akan menjadi faktor kesuksesan dan kemajuan bagi lembaga pendidikan. Untuk menghasilkan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan, tentunya perlu dilakukan proses pengembangan sistem yang baik dan benar.

Proses pengembangan sistem informasi memiliki beberapa tahapan, salah satunya adalah fase definisi atau analisis. Pada fase ini dilakukan identifikasi mengenai informasi apa yang akan diproses, fungsi dan cara kerja apa yang akan dibutuhkan, kegunaan sistem seperti apa yang akan diharapkan, *interface* apa yang akan dibangun, batasan desain apa yang ada, dan kriteria validasi apa yang akan dibutuhkan untuk mengidentifikasi sistem yang sukses. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengidentifikasi kebutuhan sistem melalui faktor-faktor yang mempengaruhi pemilik pengetahuan sebagai pengguna sistem dalam melakukan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam menciptakan pengetahuan di sebuah lembaga pendidikan melibatkan beberapa faktor, diantaranya pemilik pengetahuan, penerima pengetahuan dan infrastruktur pendukung penciptaan pengetahuan. Pengetahuan adalah pembauran mengenai pengalaman yang terbentuk, nilai-nilai, informasi kontekstual, wawasan dan intuisi yang memberikan suatu lingkungan dan kerangka kerja untuk mengevaluasi dan menyertakan pengalaman dan informasi baru (Davenport & Prusak, 1998). Mubarak (2011), mendefinisikan suatu pengetahuan sebagai segala sesuatu yang diketahui berdasarkan pengalaman manusia itu sendiri dan pengetahuan akan bertambah sesuai dengan proses pengalaman yang dialaminya.

Menurut Groff & Jones (2003), pengetahuan terbagi menjadi dua bagian yang terdiri dari *tacit knowledge* dan *explicit knowledge*. *Tacit Knowledge* merupakan suatu pengetahuan yang diimplementasikan melalui

kemampuan individu yang disampaikan dalam bentuk *learning by doing* dan *learning by watching* yang berada dalam pikiran manusia (Lee et al., 2006). Sedangkan, *explicit knowledge* merupakan pengetahuan yang dapat dirangkum dalam bentuk dokumentasi atas prosedur tertulis dengan tujuan agar mudah dimengerti dan dapat digunakan kembali oleh orang lain (Carrillo et al., 2005).

Hendrawan (2019), menyatakan bahwa pengetahuan itu diciptakan oleh individu-individu bukan oleh organisasi. Namun, organisasi dapat menciptakan suasana yang dapat mendorong individu yang ada di dalamnya untuk berkreasi sehingga menghasilkan suatu pengetahuan baru. *Knowledge creation* adalah proses dalam menciptakan ide kreatif dari seorang atau beberapa individu (Nonaka & Takeuchi, 1995). Penciptaan pengetahuan ini harus dikelola organisasi agar proses penciptaan pengetahuan baru dapat berjalan secara terus-menerus (Balestrin et al., 2008). *Knowledge Creation* merupakan proses memperbaiki pengetahuan yang sudah ada baik melalui proses menemukan pengetahuan yang masih baru atau melalui proses merefleksikan diri atas pengalaman yang pernah dialami (Praharsi, 2016). Dalam penelitian Sukmawati et al. (2008), menyebutkan bahwa gagasan mengenai penciptaan pengetahuan merupakan suatu hal yang baru, penelitian yang dilakukan masih terbatas mengenai bagaimana organisasi menciptakan dan memproses pengetahuan sehingga menjadi sumber inovasi yang sangat penting.

Perancangan model konseptual didasarkan pada konsep penciptaan pengetahuan yang dikemukakan oleh Nonaka & Takeuchi (1995), dikenal

dengan model SECI (*Socialisation, Externalisation, Combination, Internalisation*). Model SECI ini banyak digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi proses penciptaan pengetahuan dalam organisasi (Arif et al., 2009). Penerapan Model SECI dapat meningkatkan wawasan organisasi ke dalam proses penciptaan pengetahuan seorang individu yang terlibat.

Sosialisasi adalah proses pengetahuan baru yang dikembangkan melalui berbagi pengalaman pribadi (Nonaka & Konno, 1998). *Socialization* merupakan proses sharing yang diciptakan berdasarkan interaksi dan pengalaman langsung, hal ini menyebabkan terjadinya transfer *tacit knowledge* ke *tacit knowledge* (Wahyudi, 2014). Proses pembelajaran melalui sosialisasi ini dapat berupa seminar, diskusi kelompok, dan pelatihan. Eksternalisasi berhubungan dengan proses mengubah tacit menjadi pengetahuan eksplisit melalui pendekatan sistematis, yang dapat melibatkan penggunaan alat bantu visual, konsep, analogi, metafora, dan lain-lain (Karim et al., 2012). Proses pembelajaran melalui eksternalisasi ini berupa pendokumentasian pengetahuan seperti hasil rangkuman, ringkasan, notulensi, dan dokumentasi. Kombinasi adalah proses *transfer knowledge* berdasarkan konversi *explicit knowledge* menjadi *explicit knowledge* yang baru melalui sistemisasi dan pengaplikasian *explicit knowledge* dan informasi, proses pembelajaran melalui kombinasi misalnya merangkum artikel, cerita, dan buku. Internalisasi adalah proses *transfer knowledge* berdasarkan pembelajaran dan akuisisi *knowledge* yang dilakukan oleh anggota organisasi terhadap *explicit knowledge* yang disebarkan ke seluruh organisasi melalui pengalaman sendiri sehingga menjadi *tacit knowledge*

anggota organisasi (Wahyudi, 2014). Proses pembelajaran internalisasi seperti membandingkan dan mengkontraskan ide, konsep, atau pengetahuan yang ada dan yang baru.

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya adalah salah satu fakultas diperguruan tinggi negeri yang ada di Indonesia. Fakultas Ilmu Komputer sangat dipengaruhi oleh pembelajaran dan pengetahuan yang ada pada sumber daya manusia yaitu mahasiswa. Dalam proses pembelajaran, seorang individu yang berperan sebagai pemilik pengetahuan dapat menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya ke individu lain sehingga akan menciptakan pengetahuan yang baru. Proses penciptaan pengetahuan ini dapat dilakukan melalui diskusi antar satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lainnya. Mahasiswa yang memiliki pengetahuan dapat saling berbagi pengetahuan dalam meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya. Namun, proses pembelajaran tersebut terkadang tidak berjalan dengan baik dan tidak sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dikarenakan terdapat faktor-faktor yang menjadi suatu permasalahan sehingga dapat mempengaruhi pemilik pengetahuan dalam menyampaikan suatu pengetahuan.

Media pembelajaran berupa sistem informasi dapat menunjang kelancaran aktivitas lembaga pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik atau antar peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Proses pengembangan sistem informasi dibutuhkan penyesuaian antara kebutuhan-kebutuhan pengguna (*user requirement*) yaitu pemilik pengetahuan yang kemudian akan diimplementasikan dalam bentuk fitur-fitur yang ada pada sistem yang

akan dikembangkan. Untuk mengetahui *user requirement* yang tepat, perlu dilakukan penelitian terlebih dahulu mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemilik pengetahuan dalam menyampaikan pengetahuan pada saat proses pembelajaran. Kemudian, proses pengembangan sistem informasi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan pemilik pengetahuan sehingga sistem informasi yang dihasilkan dapat membantu dan mempermudah pemilik pengetahuan dalam menyampaikan pengetahuan.

Berdasarkan teori dan latar belakang di atas, perlu dikaji bagaimana faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemilik pengetahuan dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Untuk itu penulis mengangkat judul **“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIK PENGETAHUAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apa dan bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi proses penciptaan pengetahuan menurut pemilik pengetahuan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Untuk menyelesaikan rumusan masalah tersebut, maka disusun beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi indikator dari sebuah penciptaan pengetahuan?

2. Bagaimana indikator dari sebuah penciptaan pengetahuan dapat dipahami oleh pemilik pengetahuan?
3. Bagaimana pemahaman pemilik pengetahuan mengenai indikator penciptaan pengetahuan dalam proses pembelajaran?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi indikator dari sebuah penciptaan pengetahuan dan bagaimana indikator tersebut dapat dipahami oleh pemilik pengetahuan.
2. Untuk mengukur sejauh mana pemahaman pemilik pengetahuan mengenai indikator penciptaan pengetahuan dalam proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pemilik pengetahuan dalam proses pembelajaran.
4. Untuk memberikan solusi dalam meningkatkan proses pembelajaran pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan rekomendasi fitur-fitur untuk pengembangan Sistem Informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemilik pengetahuan.
2. Dapat meningkatkan proses penciptaan pengetahuan dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilik pengetahuan.

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

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. Dalam proses menganalisis data, penelitian ini menggunakan teknik *Rasch Model* yang bersifat unidimensi dan hanya terfokus pada satu faktor.
4. Menganalisis apa yang menjadi *user requirement* dari sistem yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu pemilik pengetahuan dalam melakukan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, A. A., & Melia, Y. (2022). Knowledge Management Pada Digital Nomadism Untuk Peningkatan GIG Economy. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 4(2), 276–284.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217–229.
- Arif, M., Egbu, C., Alom, O., & Khalfan, M. M. A. (2009). Measuring Knowledge Retention: A Case Study of a Construction Consultancy in the UAE. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 16(1), 92–108.
- Aziz, A. A. (2010). *Rasch Model Fundamentals: Scale Construct and Measurement Structure*. Integrated Advanced Planning Sdn.Bhd.
- Balestrin, A., Vargas, L. M., & Fayard, P. (2008). Knowledge Creation in Small-Firm Network. *Journal of Knowledge Management*, 12(2), 94–106.
- Barua, B. (2021). Impact of total quality management factors on knowledge creation in the organizations of Bangladesh. *TQM Journal*, 33(6), 1516–1543.
- Bergeron, B. (2003). Essentials of Knowledge Management. In *John Wiley and Sons, Inc. New Jersey* (Issue December).
- Bond, T. G., & Fox, C. M. (2007). *Applying The Rasch Model: Fundamental Measurement in the Human Sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Carrillo, P. M., Anumba, C. J., & Egbu, C. O. (2005). Knowledge Management in Construction. *Blackwell Publishing Ltd*.
- Dalkir, K. (2005). Knowledge Management in Theory and Practice. In *Elsevier Butterworth- Heinemann. Oxford*. (Vol. 62, Issue 10).
- Davenport, T. H., & Prusak, L. (1998). Working Knowledge : How Organizations Manage What They Know. In *Harvard Business School Press* (Vol. 2, Issue 5).
- Debowski, S. (2006). *Knowledge Management*. John Wiley & Sons Australian.
- Fallatah, M. I. (2021). Innovating in the Desert: a Network Perspective on Knowledge Creation in Developing Countries. *Journal of the Knowledge Economy*, 12, 1533–1551.
- Filemon A. Uriarte, J. (2008). Introduction to Knowledge Management. In *Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama*.

- Fitri. (2017). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kinerja Akuntan Menggunakan Pendekatan *Rasch Model*. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban*, 3(1), 34–45.
- Groff, T., & Jones, T. (2003). Introduction to Knowledge Management: KM in Business (1st ed.). In *Routledge*.
- Hendrawan, M. R. (2019). *Manajemen Pengetahuan: Konsep dan Praktik Berpengetahuan pada Organisasi Pembelajaran*. UB Press.
- Irmayani, D. (2019). Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Informatika*, 2(3), 1–9.
- Jennex, M. E., & Olfman, L. (2006). Knowledge management success factors and models. *Knowledge Management in Modern Organizations*, December 2015, 190–210.
- Jugiyanto, H. (2005). *Analisis dan Desain Sistem*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kari, J. (2009). Informational uses of spiritual information: an analysis of messages reportedly transmitted by extraphysical means. *Journal of Information Science*, 35(4), 453–468.
- Karim, N. S. A., Razi, M. J. M., & Mohamed, N. (2012). Measuring Employee Readiness for Knowledge Management Using Intention to be Involved with KM SECI Processes. *Business Process Management Journal*, 18(5), 777–791.
- Kimberlin, C. L., & Winterstein, A. G. (2008). Validity and Reliability of Measurement Instruments Used in Research. *American Journal of Health-System Pharmacy*, 65(23), 2276–2284.
- Lee, C. K., Foo, S., & Goh, D. (2006). On the Concept and Types of Knowledge. *Journal of Information and Knowledge Management*, 5(2), 151–163.
- Liana, L. (2009). Penggunaan MRA dengan SPSS untuk menguji pengaruh variabel moderating terhadap hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. *Dinamik*, 14(2), 90–97.
- Luthans, F. (2006). *Perilaku Organisasi Edisi Sepuluh*. Yogyakarta : Andi.
- Mahatmyo, A. (2014). *Sistem Informasi Akuntansi Suatu Pengantar (Pertama)*. Deepublish.
- Manuri, I. (2012). Knowledge management in the Malaysian armed forces: A study on perceptions and applications in the context of an information and communication technology environment. *IPSis Biannual Publication*, 2 (2). *Institute of Graduate Studies, UiTM.*, 1999(December), 1–6.
- Marimin, Tanjung, H., & Prabowo, H. (2006). *Sumber Daya Manusia*. PT Grasindo.
- Matondang, Z. (2014). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian.

- Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515.
- Mubarak, W. I. (2011). *Promosi Kesehatan*. Graha Ilmu.
- Mukminan. (2012). *Peran IT Dalam Pembelajaran*. April, 0–12.
- Nikmatur, R. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 63.
- Nonaka, I. (1994). *A Dynamic Theory of Organizational Knowledge Creation*. 5(3), 55.
- Nonaka, I., & Konno, N. (1998). The Concept of “Ba”: Building a Foundation for Knowledge Creation. *California Management Review*, 40(3), 40–54.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The Knowledge- Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Nurlaelah, E. (2019). Pengembangan Sistem Informasi dalam Dunia Pendidikan. *Pengembangan Sistem Informasi Dalam Dunia Pendidikan*.
- Okoh, U., Jehu, P., & Abubakar, A. (2020). Tax Explicit Knowledge Creation: Application of Combination Mode of Socialization, Externalization, Combination, and Internalization Model. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3)*, 248–253.
- Okoh, U., Jehu, P., & Abubakar, A. (2022). Explicit knowledge and tax revenue performance : The role of externalization process. *Reviw of Socio - Economic Perspectives*, 7(3), 43–54.
- Polancik, G. (2009). *Empirical Research Method Poster*. Rineka Cipta.
- Praharsi, Y. (2016). Knowledge management and its implementation in organizations and individuals. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 16(1), 115651.
- Pressman, R. (2005). *Software Engineering: A Practitioner’s Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*. Andi – McGraw-Hill Book Co.
- Rahmadi, F., Rozana, S., Rangkuti, C., Ependi, R., Harianto, E., Pembangunan, U., & Budi, P. (2021). *Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi di Sumatera Utara*. 2(2), 96–109.
- Rahman, A. (2013). *Pengaruh Pengalaman Kerja Dan Semangat Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Parigi Moutong*. 02(01), 1–8.
- Rahmat, I. (2018). Manajemen Sumber Daya Manusia Islam: Sejarah, Nilai Dan Benturan. *Jurnal Ilmiah Syi’ar*, 18(1), 23.

- Razmerita, L., Kirchner, K., & Nabeth, T. (2014). Social Media in Organizations: Leveraging Personal and Collective Knowledge Processes. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 4, 74–93.
- Rusilowati, A. (2013). *Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan Tahun 2013*. 7–21.
- 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.
- Sekaran, U. (2016). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. John Wiley & Sons Ltd.
- Seni, N. N. A., & Ratnadi, N. M. D. (2017). Theory of Planned Behavior Untuk Memprediksi Niat Berinvestasi. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 12, 4043.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Andi.
- Soeherman, B., & Pinontoan, M. (2008). *Designing Information System*. PT Elex Media Komputindo.
- Sommerville, I. (2010). *Software Engineering: 9th edition*. Pearson Education.
- Sriyadi, Izazi, Q., Narti, S., Sulistyawati, & Sri, M. E. (2020). Implementasi Model Prototipe Pada Digital Learning Management System (Di-Lemas). *Teknik Komputer AMIK BSI*, VI(2), 228.
- Sukmawati, A., Ma'arif, M., Marimin, Hardjomidjojo, & Indrasti, N. S. (2008). Pembentukan Model Penciptaan Pengetahuan (Knowledge Creation) dalam Mendorong Inovasi pada Koperasi Susu di Indonesia: Suatu Studi Konfirmatori. *Media Peternakan*, 31(3), 212–224.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2013a). *Aplikasi Model Rasch Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2013b). Model Rasch untuk Penelitian Sosial Kuantitatif. *ITS Surabaya, November 201*, 1–9.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Pemodelan Rasch pada Assessment Pendidikan* (Cetakan I). Trim Komunikata.
- Suwandi, E., Imansyah, F. H., & Dasril, H. (2018). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro*, 11.

- Tesio, L. (2003). *Measuring Behaviours and Perceptions : Rasch Analysis as a Tool for Rehabilitation Research*. 105–115.
- Tiwana, A. (2002). *The knowledge management toolkit: Orchestrating IT, strategy, and knowledge platforms (2nd ed.)*. Prentice Hall.
- Tobing, P. L. (2007). *Knowledge Management: Konsep, Arsitektur dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyono, T. (2013). Computer Based Information System (CBIS). *Ilmu Komputer*, 53(9), 1689–1699.
- Wahyudi, T. (2014). Penerapan Knowledge Management Pada Perusahaan Web. *Jurnal Bianglala Informatika*, 2(2), 45–55.
- Yasin, V. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek : Pemodelan, Arsitektur dan Perancangan (Modeling, Architecture and Design)*. Mitra Wacana Media.
- Zave, P. (1997). Classification of research efforts in requirements engineering. *ACM Computing Surveys*, 29(4), 315–321.