

MODEL GOVERNMENT KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MEWUJUDKAN TRANSPARANSI DAN PARTISIPASI PUBLIK PADA INSTANSI PEMERINTAH

Farisya Setiadi¹, Albaar Rubhasy¹, Zainal A. Hasibuan²

¹Program Studi Sistem Informasi, STMIK Indonesia

Jl. Kyai Tapa No. 216 A Jakarta 11440

Telp. (021) 5657380, Faks. (021) 5673438

²Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia

Kampus UI Depok Jawa Barat 16424

Telp. (021) 7863419, Faks. (021) 7863415

E-mail: farisya.setiadi@stmik-indonesia.ac.id, albaar.rubhasy@stmik-indonesia.ac.id, zhasibua@cs.ui.ac.id

ABSTRAK

Memasuki era keterbukaan informasi dan demi mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik, Pemerintah dipandang perlu untuk melibatkan masyarakat dalam merumuskan berbagai kebijakan publik. Di samping itu, Pemerintah juga perlu memaksimalkan *knowledge* yang dimilikinya untuk menjalankan segala aktivitasnya. *Knowledge* yang tercipta, tersimpan, dan tersebar seringkali tidak terintegrasi dan berkelanjutan. Akibatnya, muncul permasalahan seperti: kehilangan *knowledge*, kebutuhan *knowledge* yang tidak terpenuhi, dan kesenjangan *knowledge*. Hal tersebut dapat diatasi dengan mengimplementasikan *knowledge management system* (KMS). Kajian ini mengusulkan suatu rumusan Model Government KMS, yang terdiri dari beberapa lapisan berikut: (1) Lapisan pengguna, (2) Lapisan Aplikasi, (3) Lapisan Integrasi, (4) Lapisan Layanan/Data, (5) Lapisan Infrastruktur, dan (6) lapisan yang bersifat management seperti Tata Kelola, Peraturan, Standar serta Keamanan. Model Government KMS ini dapat menjamin terciptanya penyimpanan dan pertukaran *knowledge* di dalam organisasi pemerintah. Selain itu, model tersebut juga dapat menjadi acuan dalam pengembangan KMS di seluruh instansi Pemerintah yang dapat meningkatkan transparansi serta menumbuhkan partisipasi publik, terutama dalam pengambilan kebijakan.

Kata Kunci: *e-Government*, *Knowledge*, *Knowledge Management System*.

1. LATAR BELAKANG

Setiap organisasi berjalan di tengah cepatnya kemajuan teknologi dan derasnya arus informasi, serta pengetahuan yang terus menerus berkembang. Untuk dapat bertahan dan memenangkan kompetisi dalam situasi seperti ini, organisasi harus dapat menangkap, mengelola, dan memanfaatkan *knowledge* serta informasi dengan cepat. Kecepatan dalam mengelola *knowledge* dan informasi adalah upaya untuk mempertahankan keberlanjutan dan daya saing suatu organisasi.

Begitu juga halnya dengan organisasi pemerintahan. Organisasi tersebut perlu mengelola dan memaksimalkan *knowledge* yang telah dimilikinya. Selain itu, instansi pemerintah perlu mengelola *knowledge* secara transparan dan mengajak peran serta dari para pemangku kepentingan (*stakeholders*). Transparansi serta partisipasi di dalam organisasi pemerintah sangat diperlukan dalam setiap kegiatannya karena secara hukum telah diatur dalam peraturan perundang-undangan.

Di Indonesia, tuntutan akan keterbukaan informasi semakin mendesak setelah disahkannya UU No. 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (KIP) yang telah berlaku efektif

pada tanggal 1 Januari 2010. Partisipasi masyarakat juga telah terbuka luas untuk turut serta dalam perumusan kebijakan pemerintah, seperti yang telah di atur dalam UU No. 10 tahun 2004 tentang Pembentukan Peraturan-undangan. Serta terdapat juga dalam Inpres RI No.3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-Government*, yang memberikan ruang fasilitas kepada lembaga negara untuk menyediakan dialog publik bagi masyarakat, agar dapat berpartisipasi dalam perumusan kebijakan-kebijakan negara.

Di dalam bidang pemerintahan, regulasi atau kebijakan-kebijakan negara serta publikasi umum seperti cetak biru, pedoman atau *manual*, merupakan suatu *knowledge* yang perlu dikelola dengan baik. Kelemahan-kelemahan yang ada di dalam produk-produk pemerintah dapat menimbulkan berbagai macam masalah yang terjadi di masyarakat, seperti munculnya aksi protes masyarakat terhadap suatu kebijakan yang telah disahkan dan masih banyak permasalahan lain yang muncul akibat *knowledge* yang ada belum dikelola dengan baik.

Melalui konsep *Government* berbasis *knowledge management* diharapkan akan melahirkan sebuah sistem sebagai sarana penyimpanan dan pertukaran *knowledge* di dalam organisasi pemerintah. Dengan

sistem ini pula, *knowledge* yang ada di dalam organisasi tersebut dapat dikelola dan dipelihara. Selain itu, sistem yang dihasilkan juga dapat dipergunakan untuk mendukung berbagai kegiatan yang ada, dan dapat dimanfaatkan sebagai instrumen untuk menjembatani seluruh pemangku kepentingan. Dengan konsep ini pula maka ruang publik menjadi sangat terbuka. Masyarakat akan dengan mudah mencari informasi, menyampaikan aspirasi, serta melakukan apresiasi terhadap substansi kebijakan-kebijakan pemerintah yang akan diatur, yang sedang dirancang, maupun yang telah diberlakukan.

1.1 Rumusan Permasalahan

Di dalam organisasi pemerintah *knowledge* dapat berupa kebijakan, peraturan serta publikasi umum. Namun kebanyakan dokumen-dokumen itu semua mengendap di berbagai tempat penyimpanan dokumen dan situs pemerintahan, tanpa ada penjelasan atau informasi tambahan. Dalam implementasinya sering kali terjadi salah interpretasi tentang kebijakan dan peraturan tersebut.

Saat ini, untuk menyuarkan aspirasi dalam proses pembuatan kebijakan dan peraturan pemerintah, salah satunya dapat melalui *e-mail*. Mekanisme seperti ini terbilang kurang efektif mengingat semakin kompleksnya permasalahan yang dihadapi sekarang maupun yang akan datang. Partisipasi masyarakat atau *community of practices* untuk menyalurkan tanggapan, kritik, saran, koreksi dan usulan terhadap kebijakan pemerintah perlu ditampung dalam mekanisme dan sarana yang lebih terbuka sehingga proses pembuatannya menjadi lebih transparan. Masyarakat juga memerlukan suatu wadah dan sarana untuk menuangkan ide, gagasan serta solusi mengenai permasalahan-permasalahan yang ada.

Pergeseran posisi dan rotasi di dalam tubuh organisasi pemerintah sering terjadi. Hal ini kerap terjadi dan proses ini sudah menjadi suatu rutinitas. Permasalahan yang dapat ditimbulkan dari proses rotasi tersebut berkaitan dengan kehilangan *knowledge* karena *knowledge* yang tersimpan di dalam setiap individu akan ikut berpindah bersama dengan pemiliknya apabila tidak terdokumentasikan dengan baik.

Berdasarkan masalah-masalah inilah maka perlu merumuskan suatu model *knowledge management sistem* (KMS) di dalam organisasi pemerintah yang mampu mengakomodasi kebutuhan akan keterbukaan informasi dan partisipasi masyarakat serta kegiatan-kegiatan yang ada di dalam organisasi pemerintah.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan meliputi:

- a. Membahas pengembangan *Government KMS*.
- b. Model yang dikembangkan dititikberatkan pada kebutuhan instansi pemerintah terhadap

keterbukaan informasi dalam ruang lingkup partisipasi masyarakat dan para staff terhadap aktivitas-aktivitas yang ada di dalam lingkungan pemerintah.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah menyusun suatu model *KMS* di dalam instansi pemerintah yang ditinjau dari aspek keterbukaan dan partisipasi masyarakat serta berbagi *knowledge* antar pegawai di dalam organisasi pemerintah.

2. LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan dijelaskan teori-teori mengenai *knowledge*, *knowledge management*, *e-Government* dan *community of practices*, serta teori yang berhubungan dengan proses, arsitektur, model, implementasi.

Teori ini akan menjadi landasan untuk menyusun model *knowledge management system* di dalam organisasi pemerintah.

2.1 Tinjauan Teoritis Knowledge

Knowledge merupakan bagian terpenting bagi manusia serta di dalam organisasi, karena manusia dan organisasi dalam siklus kehidupan memerlukan *knowledge* untuk dapat mengambil sebuah langkah keputusan yang tepat. Di dalam sebuah organisasi untuk dapat bertahan dan berkembang dalam era kompetisi diperlukan *knowledge*. Di dalam organisasi *knowledge* bukan hanya data-data yang tersimpan di dalam komputer, namun juga terdapat di dalam proses, rutinitas kerja, selain *knowledge* dan informasi serta pengalaman yang tersimpan di dalam kepala manusia.

Data, informasi serta *knowledge* merupakan sesuatu yang berbeda, oleh karena itu Davenport dan Prusak (1998) membedakan antara pengertian dari data, informasi serta *knowledge*. Berikut ini adalah pengertian dari data, informasi dan *knowledge* menurut Davenport dan Prusak (1998):

- a. *Data is a set of discrete, objective facts about events.*
- b. *Information is data that makes a difference.*

Ketiga definisi di atas menerangkan bahwa *Knowledge* merupakan kompilasi atau kumpulan dari berbagai unsur.

2.1.1 Karakteristik Knowledge

Polanyi (1967) dan Nonaka dan Takeuchi (1995) membedakan *knowledge* menjadi dua bagian yaitu *tacit knowledge* dan *explicit knowledge*. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua bagian karakteristik dari *knowledge* tersebut:

- a. **Tacit Knowledge:** Pengetahuan yang diketahui dan dipahami di dalam pikiran individu atau masyarakat serta pengalaman-pengalaman mereka. Sehingga tidak dapat secara langsung dirumuskan dan sulit dikomunikasikan. Pengetahuan ini bersifat subjektif karena tergantung pada individu yang memilikinya.

tacit knowledge dipahami sebagai *knowledge* yang bersifat tidak terstruktur.

- b. **Explicit Knowledge:** Berbeda dengan *tacit knowledge*, *explicit knowledge* dapat segera diteruskan dari satu individu ke individu lainnya secara formal dan sistematis. Dapat diekspresikan dengan kata-kata dan angka serta dapat disampaikan dalam bentuk ilmiah, spesifikasi, manual dan sebagainya. Sehingga dapat dilihat sebagai pengetahuan yang objektif, teoritis dan berbentuk kertas atau digital. *Explicit Knowledge* dapat dijelaskan sebagai suatu proses, metode, cara, pola bisnis dan pengalaman desain dari suatu produksi. Oleh sebab itu *explicit knowledge* sering disebut sebagai *knowledge* yang terstruktur.

Tabel 1. *Tacit Knowledge vs Explicit Knowledge*

2.2	<i>Tacit Knowledge</i>	<i>Explicit Knowledge</i>
Definisi	Tidak terstruktur	Terstruktur
Contoh	Pengalaman kerja Keahlian Informal proses bisnis	Manual, <i>source code</i> , Program kerja Work template
Kelebihan	Tahap <i>knowledge</i> tertinggi Melekat, sulit untuk dicuri Berkembang terus dengan latihan Sumber dari <i>explicit knowledge</i>	Bisa dipatenkan Mudah untuk dibagi, Mudah untuk dikelola Mudah diintegrasikan dengan IT
Kekurangan	Tidak bisa dipatenkan Sulit untuk dikelola Sulit diintegrasikan dengan IT	Harus disesuaikan konteks baru Utilitas tergantung pengguna Tidak bisa menangkap semua <i>tacit knowledge</i> Rentan terhadap pencurian

Namun Sveiby memiliki pandangan yang berbeda dengan Polanyi, Nonaka dan Takeuchi mengenai bentuk karakteristik dari *knowledge*. Menurut Sveiby (1997) *knowledge* memiliki empat karakteristik yaitu:

- Knowledge is tacit*
- Knowledge is action oriented*
- Knowledge is supported by rules*
- Knowledge is constantly changing*

Dari penjelasan di atas tidak terlihat bahasan mengenai *explicit knowledge*, hal ini terjadi karena

explicit knowledge tidak termasuk dalam karakteristik dari *knowledge* menurut Sveiby. Karakteristik yang dipandang oleh Sveiby berasal dari pengertian *knowledge* yang sangat ketat dan *knowledge* tidak bisa lepas di luar individu.

2.3 Knowledge Management

Di dalam sebuah organisasi *knowledge* merupakan salah satu *intangible resources* yang sangat penting. Oleh karena itu sebuah organisasi memerlukan sebuah mekanisme untuk mengelola *intangible resources* mereka agar sesuai dengan tujuan – tujuan organisasi. *Knowledge management* merupakan suatu mekanisme untuk mengelola *knowledge* seperti yang diutarakan oleh Kankanhalli, Tan dan Wei (2005) *knowledge management* dapat didefinisikan sebagai sistem di dalam organisasi untuk memperoleh, mengatur, dan berkomunikasi mengenai *knowledge* antar karyawan di dalam organisasi, sehingga karyawan memanfaatkannya untuk menjadi lebih efektif dan produktif dalam menghadapi pekerjaan mereka.

Knowledge management terdiri dari multi disiplin ilmu seperti filosofi, ekonomi, teori organisasi, sistem informasi, pemasaran, strategi manajemen, inovasi penelitian, dan *organizational learning* (Earl, 2001. Gray and Mesiter, 2003). Namun pada dasarnya *knowledge management* tidak lepas dari aktivitas *knowledge management process* seperti *knowledge creation*, *knowledge storage and retrieval*, *knowledge transfer* dan *knowledge application* (Alavi and Leidner, 2001).

2.4 E-Government

Scholl (2003) menuturkan dua definisi untuk *electronic government (e-Government)*, definisi yang pertama diambil dari garis *e-commerce* dan *e-business* selanjutnya definisi yang kedua dibangun dengan pendekatan akademik dan dengan praktisi pemerintah.

Definisi 1: *electronic government is any process that the citizenry in pursuit of its governance conducts over a computer-mediated network.*

Definisi 2: *electronic government is the use of information technology to support government operations, engage citizens, and provide government services.*

Melalui pengembangan *e-Government* dilakukan penataan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah. Sehingga dengan mengembangkan *e-Government* akan mampu menghasilkan *goal* sebagai berikut:

- Menambah akuntabilitas pemerintah di masyarakat
- Menyelenggarakan pemerintahan secara efektif dan efisien
- Memfasilitasi layanan-layanan pemerintah agar lebih mudah diakses.
- Menyediakan akses informasi kepada masyarakat luas.

2.4.1 E-Government Framework

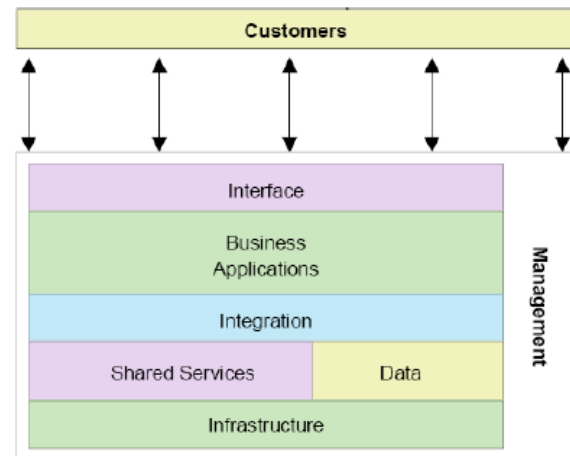
E-government adalah konsep umum terhadap pemerintahan yang menggunakan teknologi dan informasi modern. *E-government framework* secara umum memiliki beberapa lapisan. Berikut adalah penjelasan dari *e-Government framework* yang terdapat dalam penelitian Zhao dan Gao (2007):

- Supporting policies system*: merupakan dasar untuk membangun standar dan proses *e-Government*. Dengan memberlakukan kebijakan-kebijakan yang ada.
- Supporting technical standards system*: alur kerja *e-Government* memerlukan standar informasi serta teknologi dan memerlukan keamanan yang dapat diandalkan. Technical standards meliputi electronic signatures, certification bill network security standards.
- Information infrastructure layer*: *E-government* dibangun menggunakan teknologi informasi. *Information infrastructure layer* meliputi teknologi jaringan, multimedia, internet, *security*, *database*, *data warehouse*, *data mining* dan lain-lain.
- Information management layer*: Meliputi *office automation management systems*, *collaborative systems*, *decision support systems*, and *information resources agency*. Lapisan ini berada di dalam lingkungan kerja internal.
- Information application service layer*: Lapisan ini dibangun di atas lapisan *information management layer*. Lapisan ini meliputi *information and online information collection*, *electronic procurement and tendering*, *electronic benefits payments* dan lain sebagainya.

2.4.2 E-Government Architecture

Saat ini telah banyak instansi pemerintah pusat dan pemerintah daerah yang berinisiatif mengembangkan pelayanan publik melalui jaringan komunikasi dan informasi. Pengembangan *e-Government* harus dilaksanakan secara harmonis dengan mengoptimalkan hubungan antara inisiatif masing-masing instansi dan penguatan kerangka kebijakan untuk menjamin keterpaduan dalam suatu jaringan sistem manajemen dan proses kerja.

Selain itu pengembangan *e-Government* harus dibangun dengan berdasarkan arsitektur *e-Government*. Kreizman, Baum, Fraga (2003) telah menawarkan arsitektur *e-Government* dengan beberapa lapisan, seperti terlihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. *E-Government Conceptual Architecture*
Sumber: (Kreizman, Baum, Fraga, 2003)

2.5 Community of Practices

Community of Practices (CoP) merupakan salah satu bagian dari *knowledge management systems*. CoP terdiri dari individu atau sekelompok orang yang memiliki kepedulian dan masalah yang sama, yang ingin memperdalam *knowledge* dan keahlian mereka dengan berinteraksi terus menerus (Wenger et al., 2002). Anggota dalam komunitas memikirkan masalah-masalah yang umum dan mengeksplorasi dengan ide-ide mereka. Dengan mengumpulkan *knowledge* sesama, satu sama lain secara informal menjadi terikat oleh nilai yang mereka temukan dalam belajar bersama.

Komunitas juga dapat terbagi dua, formal dan informal. Perbedaan dari keduanya dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. *Community of Practices Formal vs. Informal*

<i>Formal</i>	<i>Informal</i>
<p>A group with defined leaders and community membership:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formally structured with a business sponsor May have a performance contract Drive change Share best practice, emerging technology, and knowledge Build strong relationships 	<p>A group who:</p> <ul style="list-style-type: none"> Possess an informal structure May lack a business sponsor or performance contract Share knowledge and learn from others May influence change Represent a common practice or interest Have open membership

Dari tabel komunitas inilah dapat dicari pengguna dari sistem *knowledge management* yang ditemukan berdasarkan karakteristik *Community of practices* yang telah disebutkan di atas.

Knowledge management berdasarkan pada lingkungan *e-Government* merupakan konsep

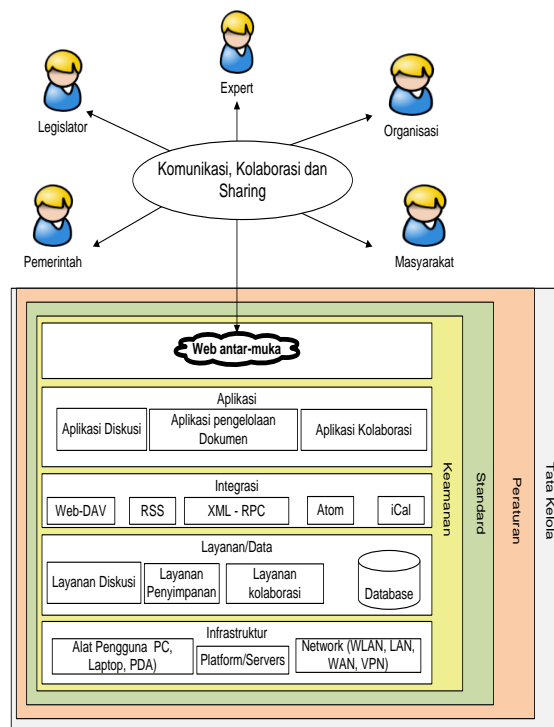
manajemen dan metode manajemen yang relatif baru. Konsep ini dapat memainkan peranan penting dalam mentransformasikan fungsi pemerintahan, meningkatkan efisiensi serta wibawa pemerintah.

Menerapkan *knowledge management* di lingkungan pemerintah hampir sama dengan organisasi swasta, namun perbedaan terletak pada tujuan akhirnya. Bila pada organisasi swasta hasil akhir diukur dengan profitabilitas, sedangkan instansi pemerintah tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan layanan publik. Tabel 3 berikut ini adalah beberapa *Knowledge* yang ada di dalam organisasi pemerintah.

Tabel 3. Sumber, Jenis, Bentuk Knowledge pada Pemerintah

Sumber knowledge	Jenis Knowledge	Bentuk Knowledge
Policies	Law, regulations, Procedures	UU, Perpu, PP, Perpres, Inpres, Permen, Kepmen, Instruksi Menteri, Keputusan/Surat edaran dirjen,
Output government process	Plan, Budget, Audits	DIPA, Draft, Blueprint, Pedoman/panduan, manual, Artikel, Siaran Pers
Regularly collected information	Consensus, Surveys	Form Survey, Hasil Survey
Formal documents	On Project, Program	SK, RKU-KL, SPM, Dokumen lelang dan kualifikasi, Dokumen penawaran, Surat kontrak
Minutes and report on process	Meeting, Seminars, Conferences	Presentasi, Rekaman foto, audio dan video.
Internal communications	Memo, E-mail	Memo, E-mail
Experiences	Monitoring and Evaluation System and document	Report, Berita acara evaluasi

Dari analisis sumber-sumber *knowledge*, identifikasi masalah serta berdasarkan kebutuhan teknologi dari *knowledge management system* pada organisasi pemerintah, dapat digambarkan model KMS yang ditarik sesuai dengan kaidah *e-Government* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Model Government KMS Organisasi Pemerintah

Sumber: Diadaptasi dari (e-Government conceptual architecture, Kreizman, Baum, Fraga, 2003)

Berikut adalah penjelasan dari elemen-elemen dari model KMS di atas:

- Pengguna: Lapisan pada model ini merupakan u pihak-pihak seperti pemerintah, legislator, perusahaan, universitas, organisasi dan masyarakat atau *community of practices*.
- Antar-muka: Merupakan lapisan langsung yang berhadapan dengan lapisan pengguna, dalam model contohnya adalah ini menggunakan antar-muka web.
- Aplikasi: Lapisan ini terdiri dari aplikasi-aplikasi apa saja yang terdapat dalam model KMS ini, antara lain seperti Aplikasi Diskusi, Aplikasi Pengelolaan Dokumen, Aplikasi untuk berkolaborasi dan lain sebagainya.
- Integrasi: Pada model KMS ini integrasi dapat menggunakan yang bersifat *open standards* seperti RSS, WebDAV, XML-RPC, Atom, iCal dan lain-lain.
- Layanan/Data: Penggunaan bersama-sama sebuah sumber daya TIK untuk sebuah kepentingan tertentu oleh beberapa satuan kerja atau institusi. Pada model KMS ini antara lain dapat berupa, E-Discussion service, E-Repository service, E-Collaboration service dan sebagainya.
- Infrastruktur: Merupakan lapisan paling dasar yang memungkinkan lapisan-lapisan di atasnya dapat berjalan dengan baik. Infrastruktur yang digunakan adalah contohnya seperti alat

- pengguna: PC, laptop, PDA. *network*: WLAN, LAN, VPN, Internet serta *server*.
- g. Keamanan: Menetapkan kebijakan dan prosedur keamanan, menggunakan *firewall*, IDS, dan VPN, pengamanan akses menggunakan *password*, otentifikasi data/informasi yang dikirim menggunakan enkripsi, menetapkan prosedur manajemen sistem dokumen elektronik.
 - h. Standar: Merupakan lapisan yang berisi standar yang ditetapkan pada *Knowledge management System* yang akan dibangun, standar yang dapat digunakan bisa menggunakan *open standards* agar mudah diintegrasikan.
 - i. Peraturan: Berisi peraturan-peraturan sebagai landasan untuk menggunakan KMS. Peraturan yang diterapkan ini harus selaras dengan peraturan nasional yang berlaku.
 - j. Tata Kelola: Tata kelola untuk mengembangkan dan menjalankan KMS, panduan tata kelola sebagai contoh dapat menggunakan Panduan Tata Kelola Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional Versi 1 Tahun 2007 yang dikeluarkan oleh Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional (DETIKNAS).
- Davenport, Thomas, H., and Laurence Prusak. (1998). *Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know*. Harvard Business School Press, Boston.
- Alvani, M., & Leidner, D. (2001). *Knowledge management and knowledge management systems: Conceptual foundations and research issues*. MIS Quarterly, 25(1), 107-136.
- Earl, M. J. (2001). *Knowledge management strategies: Toward a taxonomy*. Journal of Management Information Systems, 18(1), 215-233.
- Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice*. Harvard Business School Press.
- Kankanhalli, A., Tan, B. C. Y., & Wei, K. K. (2005). *Contributing knowledge to electronic knowledge repositories: An empirical investigation*. MIS Quarterly, 29(1), 113-143.
- Zhao, Z., Gao, F. (2007). *E-Government and Knowledge Management*. International Journal of Computer Science and Network Security, VOL.7 No.6.

Elemen-elemen yang telah dijelaskan di atas merupakan elemen-elemen yang saling terkait dan saling mendukung dan tidak bisa berdiri sendiri. Model ini disusun sebagai kerangka untuk membangun sebuah *knowledge management system* di dalam organisasi pemerintah.

3. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini telah diperlihatkan suatu model *Government KMS* yang bertujuan untuk menciptakan tata kelola yang baik di dalam lingkungan pemerintahan. Untuk mewujudkannya dibutuhkan aspek organisasi, sumber daya manusia dan proses untuk dapat digunakan dengan baik oleh penggunaannya.

Penelitian yang dilakukan ini hanya mempertimbangkan aspek teknis, oleh karena itu untuk itu pengembangan selanjutnya harus dilakukan dengan mempertimbangkan kesenjangan kebutuhan yang tidak terakomodasi pada model ini serta juga aspek-aspek lainnya. Selain perlu untuk melakukan evaluasi manfaat pada KMS yang telah diterapkan.

PUSTAKA

- Nonaka, Ikujiro and Takeuchi H. (1995). *The Knowledge Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics In Innovation*. Oxford University Press.
- Sveiby, K.E. (1997). *The new organizational wealth. Managing and measuring knowledgebased assets*. San-Francisco: Berrett-Koehler Publishers.