

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, semua item pertanyaan pada masing – masing variabel *People*, *Process*, *Technology* adalah *valid* dan reliabel. Setelah diketahui validitas dan reliabilitasnya, dilanjutkan dengan uji korelasi dan didapatkan hasil :

- Variabel *People* memiliki hubungan dengan variabel Kepuasan *User*,
- Variabel *Process* memiliki hubungan dengan variabel Kepuasan *User*,
- Variabel *Technology* memiliki hubungan dengan kepuasan *User*, dan
- Variabel *Knowledge Management System* memiliki hubungan dengan kepuasan *User*.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji regresi dan didapatkan hasil :

- Variabel *people* memiliki pengaruh signifikan sebesar 58.5%,
- Variabel *process* memiliki pengaruh signifikan yang paling kecil dibandingkan variabel lainnya yaitu sebesar 42%,
- Variabel *technology* memiliki pengaruh signifikan yang paling besar dibandingkan variabel lainnya yaitu sebesar 68.8%, dan

- Variabel *Knowledge Management System* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Kepuasan *User* yaitu sebesar 97.5%.

Berdasarkan *Importance Performance Analysis*, variabel – variabel yang hendaknya segera diperbaiki dan menjadi perhatian utama oleh BINUS University antara lain :

a. *People : Timelines, Quantity*

b. *Process : Intellectual Capital Management, Innovation*

c. *Technology :*

- *Outlook : Portability, Form Of Information*
- *Blog : Time of Information*
- *HRIS : Information Location*
- *BINUS Management System : Portability*
- *Management Report System : Portability, Usability, dan Form of Information*

Berdasarkan Aplikasi Portfolio McFarlan, berikut ini aplikasi yang perlu diperbaiki sesuai dengan prioritasnya:

1. Prioritas Utama: HRIS dan Management Report
2. Prioritas Kedua: Blog, Digital Library dan Binus University Website
3. Prioritas Ketiga: Microsoft Outlook dan BINUS Management System

Untuk mengatasinya, perlu dibuat sebuah *knowledge portal* berbasis *web* yang mudah digunakan dan dibuat dalam bentuk *single log-in* sehingga karyawan dapat mengakses segala *knowledge* kapanpun dan di manapun , di mana melalui *knowledge portal* tersebut *knowledge* dapat di-*create*, disimpan, dibagi, didistribusikan oleh *user*, dan digunakan sesuai dengan kebutuhan karyawan.

## 5.2 Saran

*Knowledge management* di BINUS University masih perlu diperbaiki dan sebaiknya setiap karyawan harus memiliki kesadaran akan pentingnya dan manfaat *knowledge management* dalam mendukung pekerjaannya sehari – hari. Selain itu, pihak *top management* harus mendukung dan menggalakkan kembali *event/kegiatan* yang berhubungan *knowledge management* seperti *Create Sharing Knowledge*. Rancangan *user interface knowledge portal* sebaiknya segera direalisasikan, dibangun, diimplementasikan, dan disosialisasikan penggunaannya oleh setiap karyawan. Setiap *knowledge* yang berbentuk *tacit knowledge* dapat disimpan menjadi *explicit knowledge* dan dapat digunakan oleh karyawan lain yang membutuhkannya, sehingga permasalahan yang diakibatkan oleh *turnover* karyawan dapat diatasi dengan adanya *portal knowledge* tersebut. Detil saran dapat dilihat pada bagian Rekomendasi dan untuk kesempurnaan penelitian ini, sebaiknya diadakan penelitian lanjutan yang melibatkan seluruh level BINUSIAN dan Staf.