BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan:

1. *EFQM Excellence Model* merupakan suatu *framework* yang berfungsi untuk membantu organisasi dalam membangun sistem manajemen mutu yang komprehensif dan pengembangannya lebih lanjut secara berkepanjangan. EFQM terbagi menjadi dua kelompok, yaitu *Enablers* yang terdiri dari *(leadership, people, policy and strategy, partnerships and resources, process)* dan *Results* yang terdiri dari *(people result, customer result, society results, key results)*, dimana *Enablers* berkaitan dengan bagaimana suatu institusi melaksanakan kinerjanya, sedangkan *Results* berkaitan dengan target institusi dan cara pelaksanaannya.
2. Inukshuk merupakan kerangka kerja yang disempurnakan dari model SECI dengan penambahan komponen seperti, *Leadership*, *Culture dan Technology*. Kaitannya dengan KM yaitu dapat memberikan informasi mengenai *tacit* dan *explicit knowledge* di dalam organisasi, dapat memberikan informasi yang lebih jelas mengenai teknologi yang ada di dalam organisasi, kemudian bagaimana cara seorang *leader* memimpin suatu organisasi dan bagaimana mengetahui budaya yang ada di dalam organisasi.
3. KM merupakan solusi yang mampu memberikan kemudahan dalam mengelola seluruh pengetahuan di dalam organisasi. Mengelola di sini tidak sebatas menyimpan, namun juga menciptakan budaya

pembelajaran di lingkungan organisasi melalui proses pertukaran pengetahuan. *Forum* dalam hal ini sebagai wadah dalam menciptakan budaya pembelajaran bagi karyawan. Sehingga akan memudahkan organisasi dalam melakukan pembelajaran secara mandiri dan memberikan solusi dari masalah yang di hadapi.

4. Dengan diterapkannya KM diharapkan mampu menghindari dan mengurangi *corporate amnesia* (yaitu kondisi dimana organisasi atau organisasi cenderung mengulangi kesalahan yang pernah dilakukan), dimana fungsi KM di dalam organisasi yaitu untuk menciptakan, menyimpan, memindahkan, dan menerapkan pengetahuan, serta untuk meningkatkan kemampuan organisasi dalam mempelajari lingkungan sekitar dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam proses bisnisnya.

5. Penerapan KM yang baik akan mempermudah karyawan dalam menemukan data, informasi, dan pengetahuan. Dengan adanya *library, product knowledge, download, gallery,* dan *forum*. Sehingga memungkinkan bagi para karyawan untuk saling bertukar informasi yang berguna untuk menciptakan suatu pengetahuan yang luas.

5.2 Saran

1. Museum Tekstil diharapkan dapat mengembangkan budaya *sharing knowledge*, agar para *staff* dapat menambah informasi dan pengetahuan mengenai koleksi-koleksi yang dimiliki oleh Museum Tekstil Jakarta seperti kain ataupun batik.

2. Museum sebaiknya menerapkan kebijakan tentang *office paperless* guna melengkapi peran dari pada aplikasi KM itu sendiri, di mana dengan kebijakan tersebut museum secara tidak langsung melakukan penerapan *green computing*. Contohnya dengan mentransfer *tacit* dan *explicit knowedge* ke dalam aplikasi KM itu sendiri.
3. Dengan adanya KM museum dapat menerapkannya dengan semaksimal mungkin. Contohnya dengan mentransfer *tacit* dan *explicit knowledge* ke dalam wadah KM sehinga membantu penekanan biaya pelatihan.
4. Museum diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut pengelolaan KM kearah *cloud computing,* dimana merupakan teknologi yang menggunakan internet dan server pusat untuk menjaga atau mengelola data dan aplikasi. Teknologi ini memungkinkan efisiensi lebih dengan memusatkan penyimpanan, memory, pemrosesan, dan *bandwich*. Untuk memanfaatkan servis ini, organisasi atau *user*, tidak perlu lagi memikirkan infrastruktur teknologi, melatih tenaga ahli atau membeli lisensi sebuah *software*. Cukup berlangganan, segala manfaat teknologi *cloud computing* sudah bisa digunakan.
5. Museum diharapkan menerapkan IT BSC (*Balanced Score Card*) sebagai alat ukur dalam melakukan evaluasi kinerja organisasi. Selain menjadi alat ukur, IT BSC juga dapat dipergunakan sebagai strategi organisasi. IT BSC diharapkan dapat meningkatkan kinerja organisasi serta meningkatkan kompetensi karyawannya sesuai dengan strategi organisasi.