

Perancangan KMS Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Wisata Lokal di Indonesia Menggunakan Model SECI

Miftahul Husna^{1*}, Faiz Rizki Saputra¹, Rival Vurnama¹, Yuni Sugiarti¹

¹Sistem Informasi; UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; Jl. Ir. H. Djuanda No. 95 Ciputat, Kota Tangerang Selatan 15412, (021) 740192; e-mail: miftahul.husna21@mhs.uinjkt.ac.id, faiz.rizky21@mhs.uinjkt.ac.id, rival.vurnama21@mhs.uinjkt.ac.id, yuni.sugiarti@uinjkt.ac.id

* Korespondensi: e-mail: yuni.sugiarti@uinjkt.ac.id

Diterima: 27 November 2024 ; Review: 29 November 2024; Disetujui: 27 Desember 2024

Cara sitasi: Husna M, Saputra FR, Vurnama R. Sugiarti Y. 2024. Perancangan KMS Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Wisata Lokal di Indonesia Menggunakan Model SECI. Information Management for Educators and Professionals. Vol 9 (2): 141-150

Abstrak: Pariwisata merupakan sektor yang dinamis dan berkontribusi signifikan terhadap perekonomian global, termasuk Indonesia. Penelitian ini membahas perancangan Sistem Manajemen Pengetahuan (KMS) berbasis web untuk mendukung pengembangan pariwisata lokal, dengan menggunakan model SECI (Socialization, Externalization, Combination, Internalization) sebagai kerangka utama pengelolaan siklus pengetahuan. Tahap *Socialization* digunakan untuk menangkap tacit knowledge dari pelaku wisata melalui interaksi langsung dan observasi. *Externalization* mengubah tacit knowledge menjadi explicit knowledge dalam bentuk panduan digital dan katalog informasi. Pada tahap *Combination*, berbagai explicit knowledge diintegrasikan ke dalam platform KMS yang terpusat. Akhirnya, tahap *Internalization* memungkinkan pelaku wisata untuk mempelajari dan menginternalisasi pengetahuan eksplisit tersebut melalui modul pelatihan daring dan fitur interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model SECI memberikan struktur yang sistematis untuk pengelolaan pengetahuan wisata lokal, sehingga meningkatkan kompetensi dan memperluas jangkauan promosi destinasi wisata ke pasar global. Kesimpulannya, KMS berbasis web ini tidak hanya mendukung pengelolaan pengetahuan, tetapi juga memperkuat daya saing pariwisata lokal di era digital.

Kata kunci: Digital, KMS, Pariwisata, SECI Model, Website.

Abstract: Tourism is a dynamic sector that significantly contributes to the global economy, including Indonesia. This study discusses the design of a web-based Knowledge Management System (KMS) to support the development of local tourism, using the SECI model (Socialization, Externalization, Combination, Internalization) as the primary framework for managing the knowledge cycle. The Socialization stage captures tacit knowledge from tourism practitioners through direct interaction and observation. The Externalization stage transforms this tacit knowledge into explicit knowledge in the form of digital guides and information catalogs. In the Combination stage, various explicit knowledge pieces are integrated into a centralized KMS platform. Finally, the Internalization stage enables tourism practitioners to learn and internalize explicit knowledge through online training modules and interactive features. The results demonstrate that applying the SECI model provides a systematic structure for managing local tourism knowledge, enhancing competencies, and expanding the promotional reach of destinations to global markets. In conclusion, this web-based KMS not only supports knowledge management but also strengthens the competitiveness of local tourism in the digital era.

Keywords: Digital, KMS, SECI Model, Tourism, Website.

1. Pendahuluan

Pariwisata telah menjadi salah satu sektor yang paling dinamis dan berpengaruh dalam perekonomian global. Menurut laporan dari World Travel & Tourism Council (WTTC) [1], sektor ini menyumbang sekitar 10,4% dari Produk Domestik Bruto (PDB) global dan menciptakan lebih dari 330 juta lapangan kerja di seluruh dunia. Di Indonesia, pariwisata merupakan salah satu pilar utama perekonomian, dengan berbagai destinasi yang menawarkan keindahan alam, warisan budaya, dan keragaman kuliner. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia [2], mencatat bahwa pada tahun 2019, Indonesia menerima lebih dari 16 juta kunjungan wisatawan mancanegara, menjadikannya sebagai salah satu negara tujuan wisata utama di Asia Tenggara. Namun, untuk memaksimalkan potensi ini, diperlukan pengelolaan pengetahuan yang efektif yang dapat mendukung pengembangan kompetensi lokal. Dalam konteks ini, Knowledge Management System (KMS) berbasis web dapat menjadi solusi yang relevan. KMS memungkinkan pengumpulan, penyimpanan, dan distribusi informasi secara efisien, sehingga pelaku industri pariwisata lokal dapat mengakses pengetahuan yang diperlukan untuk meningkatkan layanan dan daya tarik destinasi mereka. Selain itu, implementasi KMS dengan model SECI memberikan kerangka kerja sistematis untuk mengelola pengetahuan melalui konversi tacit knowledge menjadi explicit knowledge yang dapat diakses dan dipelajari oleh pelaku wisata lokal [3].

Data yang menunjukkan potensi pariwisata di Indonesia sangat menggembirakan. Badan Pusat Statistik (BPS) [4] melaporkan bahwa sektor pariwisata telah tumbuh dengan rata-rata 10% per tahun dalam dekade terakhir. Selain itu, pemerintah Indonesia telah menetapkan target untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara menjadi 20 juta pada tahun 2025. Dengan keberagaman budaya dan keindahan alam yang dimiliki, Indonesia memiliki peluang besar untuk menarik lebih banyak wisatawan. Namun, meskipun ada peluang besar, tantangan yang dihadapi sektor pariwisata lokal juga tidak bisa diabaikan [5]. Banyak pelaku usaha kecil dan menengah (UKM) di sektor ini yang masih kurang terinformasi dan tidak memiliki akses ke pelatihan yang memadai untuk meningkatkan kualitas layanan mereka.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan potensi pariwisata yang sangat besar, baik dari segi keindahan alam, keanekaragaman budaya, maupun warisan sejarah [6]. Pariwisata menjadi sektor strategis yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian, budaya, dan pembangunan wilayah. Namun, di era digital, pengelolaan sektor ini tidak cukup hanya mengandalkan potensi destinasi semata. Diperlukan pengelolaan informasi dan pengetahuan yang terstruktur, efisien, dan mudah diakses oleh seluruh pemangku kepentingan untuk meningkatkan daya saing pariwisata, terutama dalam menghadapi perubahan tren global dan kebutuhan wisatawan yang dinamis [7].

Namun, di berbagai daerah, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya aksesibilitas informasi, minimnya keterampilan pengelolaan pariwisata, serta terbatasnya kolaborasi antara pemangku kepentingan, seperti pemerintah, pelaku usaha, komunitas lokal, dan wisatawan. Hal ini dapat menghambat inovasi dan pengembangan sektor pariwisata lokal. Untuk menjawab tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi, khususnya dalam bentuk sistem manajemen pengetahuan berbasis *web*, dapat menjadi solusi strategis [8].

Pengelolaan pariwisata lokal seringkali menghadapi berbagai kendala yang menghambat pertumbuhan dan pengembangan destinasi wisata [9]. Salah satu tantangan utamanya adalah terbatasnya akses terhadap informasi dan pengetahuan yang relevan bagi para pelaku wisata, termasuk masyarakat setempat, pelaku usaha, serta pemerintah daerah. Informasi yang tersedia cenderung terfragmentasi dan tidak terorganisasi dengan baik, sehingga menyulitkan para pemangku kepentingan untuk memperoleh data, panduan, atau referensi yang diperlukan untuk mendukung pengelolaan pariwisata secara efektif [10].

Dengan menggunakan Knowledge Management System (KMS) berbasis web, tantangan ini dapat diatasi. KMS menyediakan solusi terpusat untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi dengan lebih terstruktur dan efisien. Melalui sistem ini, pelaku wisata lokal dapat mengakses panduan, pelatihan, dan data yang relevan untuk mendukung pengelolaan destinasi mereka.

Selain itu, rendahnya kompetensi sumber daya manusia di sektor pariwisata juga menjadi persoalan signifikan. Banyak pelaku wisata yang belum memiliki keahlian yang memadai dalam mengelola destinasi wisata, memberikan pelayanan kepada wisatawan, atau memanfaatkan teknologi untuk promosi dan pemasaran. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya akses terhadap pelatihan atau program peningkatan kapasitas yang mendukung kebutuhan mereka [11].

Model SECI dapat menjadi solusi untuk permasalahan ini dengan memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam mengelola pengetahuan. Tahap Socialization memungkinkan pelaku

wisata untuk berbagi tacit knowledge melalui interaksi langsung, seperti diskusi kelompok atau pelatihan bersama. Pada tahap Externalization, pengetahuan tersebut dapat didokumentasikan dalam bentuk panduan atau modul pelatihan. Selanjutnya, tahap Combination mengintegrasikan berbagai explicit knowledge ke dalam sistem yang terpusat. Akhirnya, tahap Internalization memungkinkan pelaku wisata untuk mempelajari pengetahuan tersebut secara mandiri melalui pelatihan daring atau fitur interaktif, sehingga meningkatkan kompetensi mereka secara bertahap.

Data yang tersedia menunjukkan bahwa sektor pariwisata lokal memiliki potensi besar untuk berkembang, terutama dengan meningkatnya minat wisatawan terhadap pengalaman lokal yang autentik. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah kunjungan wisatawan domestik dan mancanegara terus meningkat setiap tahunnya, menciptakan peluang bagi pengembangan KMS untuk mendukung pengelolaan informasi dan promosi destinasi wisata [12].

Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menangkap dan mengelola pengetahuan tacit dari para pelaku wisata, seperti kearifan lokal, pengalaman, dan praktik terbaik, agar dapat diakses dan dimanfaatkan secara luas. Dalam hal ini, model SECI menyediakan kerangka kerja manajemen pengetahuan yang memungkinkan konversi pengetahuan tacit menjadi explicit melalui empat tahapan. Tahap Socialization memfasilitasi pengumpulan tacit knowledge melalui interaksi langsung, sementara tahap Externalization mengubahnya menjadi explicit knowledge dalam bentuk panduan atau modul. Pada tahap Combination, berbagai explicit knowledge ini diorganisasi dan diintegrasikan ke dalam sistem KMS. Akhirnya, tahap Internalization mendukung pelaku wisata dalam mempelajari dan menginternalisasi pengetahuan tersebut untuk diterapkan dalam praktik sehari-hari [13].

Dengan memanfaatkan model SECI, KMS tidak hanya membantu memahami tren dan preferensi wisatawan melalui data analitik, tetapi juga mendukung pengelolaan pengetahuan lokal secara strategis untuk meningkatkan daya saing pariwisata.

Problem yang dihadapi dalam pengelolaan pariwisata lokal mencakup kurangnya akses terhadap informasi yang relevan, minimnya pelatihan bagi pelaku industri, dan kurangnya kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan [14]. Banyak pelaku usaha yang beroperasi secara terpisah tanpa adanya jaringan yang kuat, sehingga sulit untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan. Selain itu, informasi mengenai tren wisata dan preferensi konsumen seringkali tidak terdistribusi dengan baik, mengakibatkan ketidakmampuan dalam merespons kebutuhan pasar. Hal ini menyebabkan beberapa destinasi wisata tidak dapat bersaing dengan destinasi lain yang lebih maju dalam hal pelayanan dan promosi [15]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang KMS berbasis web yang tidak hanya dapat mengatasi masalah tersebut, tetapi juga meningkatkan kompetensi wisata lokal melalui pengelolaan pengetahuan yang lebih baik. Dengan memfasilitasi akses informasi dan pelatihan, diharapkan KMS ini dapat memberdayakan pelaku industri pariwisata lokal dan meningkatkan daya saing destinasi wisata Indonesia di pasarglobal [16].

Melalui implementasi KMS berbasis *web*, pelaku wisata lokal dapat lebih mudah mengakses sumber daya yang mereka butuhkan untuk mengelola destinasi wisata secara efektif dan efisien. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan destinasi wisata yang berkelanjutan, memperluas jangkauan promosi ke pasar yang lebih luas, dan menciptakan pengalaman wisata yang lebih menarik bagi wisatawan. Dari uraian di atas maka tim penulis mengambil tujuan penelitian ini Perancangan KMS Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Wisata Lokal Menggunakan Metode SECI.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan data yang berasal dari dua sumber utama, yaitu observasi dan studi literatur. Data dari observasi akan mencakup pengumpulan *tacit knowledge* yang berasal dari pelaku wisata lokal, seperti pengelola destinasi, pemandu wisata, dan pelaku budaya. *Tacit knowledge* ini meliputi pengalaman, praktik, serta kearifan lokal yang belum terdokumentasikan secara formal, yang kemudian akan diolah dan dikonversi menjadi *explicit knowledge* melalui proses dalam model SECI.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari *tacit knowledge* berupa wawasan praktis dan pengalaman yang diobservasi, serta *explicit knowledge* yang didokumentasikan dalam bentuk teks, gambar, grafik, dan data digital lainnya. Kombinasi dari kedua jenis data ini akan menjadi dasar dalam merancang sistem KMS yang relevan dan berbasis kebutuhan lokal untuk meningkatkan kompetensi pengelola wisata lokal.

Analisis Kebutuhan

Observasi, Observasi dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan platform digital dan sumber daya online yang tersedia. Teknik ini digunakan untuk memahami proses pengelolaan pengetahuan di destinasi wisata tanpa harus hadir secara fisik. Proses observasi meliputi: Mengamati interaksi dan konten digital: Mengamati situs *web* resmi, *platform media sosial*, dan materi promosi digital dari destinasi wisata untuk memahami cara pengetahuan disampaikan kepada wisatawan. Analisis konten online: Melibatkan pemantauan ulasan pengunjung, diskusi daring di forum wisata, atau video promosi untuk mengidentifikasi praktik berbagi pengetahuan yang dilakukan oleh pelaku wisata. Pemetaan infrastruktur digital: Mengidentifikasi sistem atau teknologi digital yang digunakan oleh destinasi wisata untuk mendukung pengelolaan dan *transfer* pengetahuan. Sebagai contoh, observasi virtual dapat mencakup analisis situs web pariwisata Sumatera Barat yang menyediakan informasi budaya lokal dan atraksi wisata. Dari pengamatan ini, dapat diidentifikasi bagaimana *explicit knowledge* seperti katalog wisata dan peta interaktif disajikan kepada pengguna.

Studi Literatur

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi teoritis dan praktis terkait penerapan *Knowledge Management System* (KMS) menggunakan model SECI Data yang dikumpulkan berasal dari: Artikel jurnal ilmiah tentang KMS, SECI, dan penerapan teknologi berbasis web di sektor pariwisata. Buku referensi dan laporan penelitian terdahulu yang membahas konsep manajemen pengetahuan. Kebijakan dan panduan resmi terkait pengelolaan destinasi wisata dari sumber terpercaya, seperti kementerian pariwisata atau lembaga lokal. Misalnya, studi pustaka dapat mencakup analisis jurnal yang membahas penerapan model SECI di perpustakaan universitas untuk memahami konversi pengetahuan dari tacit menjadi explicit knowledge dalam skala organisasi. Studi ini membantu membangun landasan teori untuk implementasi KMS di sektor wisata.

SECI Analysis

Penelitian ini menggunakan model SECI (*Socialization, Externalization, Combination, Internalization*) untuk menganalisis dan mengelola pengetahuan yang terkait dengan peningkatan kompetensi wisata lokal. Model SECI, yang dikembangkan oleh Nonaka dan Takeuchi, digunakan untuk mengkonversi *tacit knowledge* (pengetahuan implisit) menjadi *explicit knowledge* (pengetahuan eksplisit) serta mendistribusikannya secara efektif melalui sistem berbasis web.

Socialization (Tacit to Tacit), Tahap ini bertujuan untuk menangkap *tacit knowledge* dari para pelaku wisata lokal, seperti pemandu wisata, pengelola atraksi, dan pengrajin lokal. Observasi virtual dilakukan untuk mengidentifikasi praktik, pengalaman, dan wawasan unik yang dimiliki pelaku wisata. *Tacit knowledge* ini kemudian dikumpulkan melalui analisis konten digital, seperti ulasan wisatawan, video promosi, dan diskusi daring di media sosial.

Externalization (Tacit to Explicit), Pada tahap ini, tacit knowledge yang diperoleh dari proses sosialisasi diubah menjadi explicit knowledge yang terstruktur dan dapat diakses. Proses eksternalisasi dilakukan dengan menyusun katalog informasi, artikel panduan, atau modul pelatihan berbasis digital yang merangkum pengetahuan lokal. Untuk mempermudah proses konversi ini, digunakan alat dokumentasi berbasis web seperti platform Content Management System (CMS), misalnya WordPress atau Joomla, yang memungkinkan pengguna untuk mendokumentasikan pengetahuan dalam berbagai format seperti teks, gambar, dan video. Selain itu, alat seperti Google Docs atau Notion dapat digunakan untuk kolaborasi secara real-time, sehingga proses dokumentasi menjadi lebih efisien dan melibatkan banyak pihak. Teknologi ini memastikan bahwa pengetahuan yang dihasilkan mudah diakses dan digunakan oleh pelaku wisata lokal.

Combination (Explicit to Explicit), Tahap kombinasi bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai *explicit knowledge* yang telah dikonversi ke dalam satu platform yang terpusat. Informasi dari berbagai sumber dikompilasi, disusun ulang, dan diorganisasi dalam bentuk yang dapat diakses melalui sistem berbasis web. Teknologi seperti database relasional (MySQL/PostgreSQL) digunakan untuk menyimpan dan mengelola data.

Internalization (Explicit to Tacit), Tahap terakhir adalah membantu pelaku wisata menginternalisasi *explicit knowledge* yang ada dalam sistem, sehingga menjadi bagian dari *tacit knowledge* mereka. Sistem berbasis web yang dirancang memungkinkan pelaku wisata untuk mengakses, mempelajari, dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk meningkatkan kompetensi mereka. Proses ini dapat mencakup fitur seperti modul pelatihan daring, forum diskusi, atau simulasi interaktif. Model SECI diterapkan dalam seluruh proses pengembangan *Knowledge Management System* (KMS) yang dirancang.

Perancangan Prototype

Perancangan prototype dilakukan menggunakan Figma sebagai alat utama untuk mendesain antarmuka pengguna (UI) dan interaksi sistem yang mendukung implementasi *Knowledge Management System* (KMS) berbasis *web*. Dalam proses ini, fitur-fitur dirancang berdasarkan hasil analisis model SECI (*Socialization, Externalization, Combination, Internalization*), sehingga antarmuka dan interaksi sistem mampu mendukung pengelolaan pengetahuan secara efektif. *Socialization* (Sosialisasi), pada tahap ini, dirancang halaman "*Sharing*" dan "Forum Diskusi" yang memungkinkan pengguna berbagi pengalaman wisata, baik melalui teks, foto, maupun video. Figma digunakan untuk membuat wireframe dengan elemen desain seperti kotak komentar, tombol unggah konten, dan daftar topik diskusi yang responsif. *Externalization* (Eksternalisasi), untuk mengubah *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge*, dirancang fitur "*Upload*" dengan formulir unggah dokumen, gambar, dan video. Prototipe di Figma menyertakan tombol "Pilih File" dengan informasi format yang didukung (JPEG, PNG, MP4, PDF) dan batas ukuran file maksimal. *Combination* (kombinasi), figma digunakan untuk membuat prototipe dashboard utama yang menyatukan informasi seperti daftar destinasi wisata populer, fitur pencarian berbasis kata kunci, dan filter kategori. Elemen desain fokus pada aksesibilitas, seperti filter dropdown dan daftar dengan gambar dan rating destinasi. *Internalization* (Internalisasi), dirancang modul pelatihan daring dan fitur "*Download*" untuk mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi konten. Figma digunakan untuk mendesain halaman dengan video tutorial, progress bar, kuis evaluasi, serta tombol unduh untuk konten multimedia yang relevan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model SECI dalam perancangan KMS memberikan struktur yang jelas untuk mengelola pengetahuan Wisata Lokal. Dalam model SECI, setiap tahapan memberikan solusi untuk masalah utama yang telah diidentifikasi di pendahuluan. Misalnya, tahap *Socialization* memungkinkan pelaku wisata berbagi *tacit knowledge* melalui diskusi atau interaksi langsung. Hal ini menjadi solusi untuk masalah fragmentasi informasi dan kurangnya kolaborasi antara pemangku kepentingan. Pada tahap *Externalization*, pengetahuan lokal diubah menjadi *explicit knowledge* dalam bentuk katalog atau panduan digital, mengatasi kendala aksesibilitas informasi. Tahap *Combination* mengintegrasikan berbagai *explicit knowledge* ke dalam platform yang terpusat, sehingga mengurangi masalah fragmentasi data. Akhirnya, tahap *Internalization* mendukung pelaku wisata dalam mempelajari dan mengadopsi *explicit knowledge* untuk meningkatkan kompetensi mereka. Dengan pemetaan ini, model SECI tidak hanya dijelaskan sebagai teori, tetapi juga diintegrasikan ke dalam setiap aspek solusi yang dirancang dalam prototipe. Hal ini menunjukkan hubungan erat antara masalah utama yang diidentifikasi di pendahuluan dan penerapan model SECI di sistem KMS yang dikembangkan.

Halaman Dashboard

Dashboard dirancang sebagai pusat navigasi utama untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih informatif sekaligus mendukung pengelolaan pengetahuan berbasis model SECI. Setiap elemen di halaman ini berperan penting dalam mendukung tujuan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 1. Halaman Dashboard Destinasi Wisata

Fitur "Most Popular" dan "Near Me"

Fitur ini dirancang untuk memanfaatkan data popularitas dan geolokasi guna memberikan rekomendasi destinasi wisata. Bagian ini bukan hanya sekadar daftar destinasi, tetapi menjadi ruang berbagi pengalaman antar pengguna, yang merepresentasikan tahap *Socialization*. Ulasan dan penilaian yang diberikan oleh pengguna sebelumnya membantu mentransfer tacit knowledge tentang pengalaman wisata ke pengguna lain.

Integrasi Data di Dashboard

Dashboard menggabungkan berbagai informasi penting seperti ulasan, deskripsi destinasi, dan data popularitas. Hal ini mencerminkan tahap *Combination* dalam model SECI, di mana berbagai explicit knowledge diolah menjadi data terorganisasi yang mudah diakses. Dengan pendekatan ini, pengguna tidak hanya melihat destinasi, tetapi juga mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai pilihan mereka.

Antarmuka Ramah Pengguna

Desain interaktif tidak hanya memudahkan navigasi, tetapi juga membantu pengguna untuk memahami informasi yang disajikan. Ini sejalan dengan tahap *Internalization*, di mana pengguna dapat mempelajari dan menginternalisasi pengetahuan yang tersedia, seperti destinasi terbaik berdasarkan rating. Pada halaman Upload, fitur ini tidak hanya memungkinkan pengguna untuk mengunggah informasi terkait destinasi wisata, tetapi juga berkontribusi pada proses pengelolaan pengetahuan. Proses Eksternalisasi (*Externalization*), tacit knowledge dari pelaku wisata, seperti cerita atau sejarah lokal, dapat diunggah dan diubah menjadi explicit knowledge dalam bentuk teks, gambar, atau video. Fitur unggah ini dirancang untuk memfasilitasi konversi pengetahuan secara sistematis. Penyimpanan Pengetahuan Lokal Informasi yang diunggah, seperti sejarah singkat dan video edukasi, memberikan peluang untuk mendokumentasikan kearifan lokal yang sebelumnya mungkin tidak terdokumentasi dengan baik, tampilan dapat dilihat pada gambar 2.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Halaman Upload dan Daftar Wisata

Halaman upload dirancang untuk mendukung admin atau pengguna dalam mendokumentasikan dan berbagi informasi penting terkait destinasi wisata. Desain ini tidak hanya berfungsi untuk mengunggah file, tetapi juga memainkan peran penting dalam pengelolaan pengetahuan berbasis model SECI. Judul dan Navigasi yang Jelas, bagian atas halaman, terdapat header dengan judul "Unggah Destinasi Wisata" yang memberikan arahan langsung mengenai fungsi halaman ini. Navigasi yang terintegrasi memudahkan pengguna untuk kembali ke halaman utama atau mendapatkan panduan lebih lanjut, sehingga memberikan pengalaman yang intuitif dan efisien. Fasilitas Proses Eksternalisasi, tombol "Pilih File" dan area unggah dirancang untuk membantu pengguna mengunggah berbagai format media, seperti teks (PDF), gambar (JPEG, PNG), atau video (MP4). Hal ini mendukung tahap *Externalization* dalam model SECI, di mana tacit knowledge dari pelaku wisata, seperti cerita sejarah atau informasi unik tentang destinasi, dikonversi menjadi explicit knowledge yang terstruktur dan dapat diakses oleh publik. Informasi Format dan Umpan Balik Sistem. Sistem memberikan informasi yang jelas mengenai batasan format file dan ukuran maksimum yang diizinkan. Jika pengguna mengunggah file yang tidak sesuai, sistem secara otomatis memberikan peringatan, seperti pesan "Format tidak didukung atau ukuran file melebihi 50MB." Hal ini memastikan pengguna dapat mengunggah file sesuai spesifikasi, sehingga proses dokumentasi menjadi lebih terorganisasi. Tabel Daftar Wisata untuk Kolaborasi Lanjutan, setelah file diunggah, pengguna dapat melihat daftar destinasi wisata yang

telah didokumentasikan melalui tabel interaktif. Tabel ini menampilkan informasi penting seperti nama, deskripsi, lokasi, tanggal unggah, dan status. Dengan fitur edit dan hapus, pengguna dapat memperbarui atau menghapus informasi yang tidak relevan, mendukung kelengkapan dan akurasi data.

Melalui desain ini, halaman upload tidak hanya mempermudah dokumentasi media, tetapi juga memainkan peran penting dalam mendukung pengelolaan pengetahuan berbasis sistem KMS. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip SECI, halaman ini membantu memastikan bahwa informasi lokal dapat dikumpulkan, disimpan, dan dibagikan secara efisien.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Halaman Request dan Sharing

Halaman "*Request*" ini adalah fitur penting yang memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan atau permintaan terkait informasi destinasi wisata dengan cara yang mudah dan efisien. Pengguna dapat mengakses halaman ini dengan mengklik ikon "*Request*" yang terletak di menu navigasi utama. Setelah mengklik ikon tersebut, pengguna akan diarahkan ke halaman yang dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif.

Kotak pesan ini dilengkapi dengan placeholder yang memberikan contoh isi pesan, seperti "Tanyakan tentang destinasi wisata tertentu" atau "Ajukan permintaan informasi lebih lanjut." Desain kotak pesan ini dirancang agar pengguna dapat mengekspresikan pertanyaan atau permintaan mereka secara langsung dan tanpa hambatan. Selain itu, untuk meningkatkan pengalaman pengguna, terdapat opsi untuk menyertakan lampiran, seperti gambar atau dokumen, yang relevan dengan permintaan mereka, jika diperlukan. Setelah pengguna selesai mengetikkan pesan mereka, mereka dapat mengklik tombol "*Kirim Request*" yang terletak dibawah kotak pesan. Tombol ini dirancang dengan warna yang mencolok dan ukuran yang cukup besar untuk menarik perhatian pengguna. Saat tombol ini ditekan, sistem akan memproses permintaan dan menampilkan pesan konfirmasi yang menyatakan bahwa permintaan telah berhasil dikirim, serta memberikan estimasi waktu respons dari tim yang bertanggung jawab.

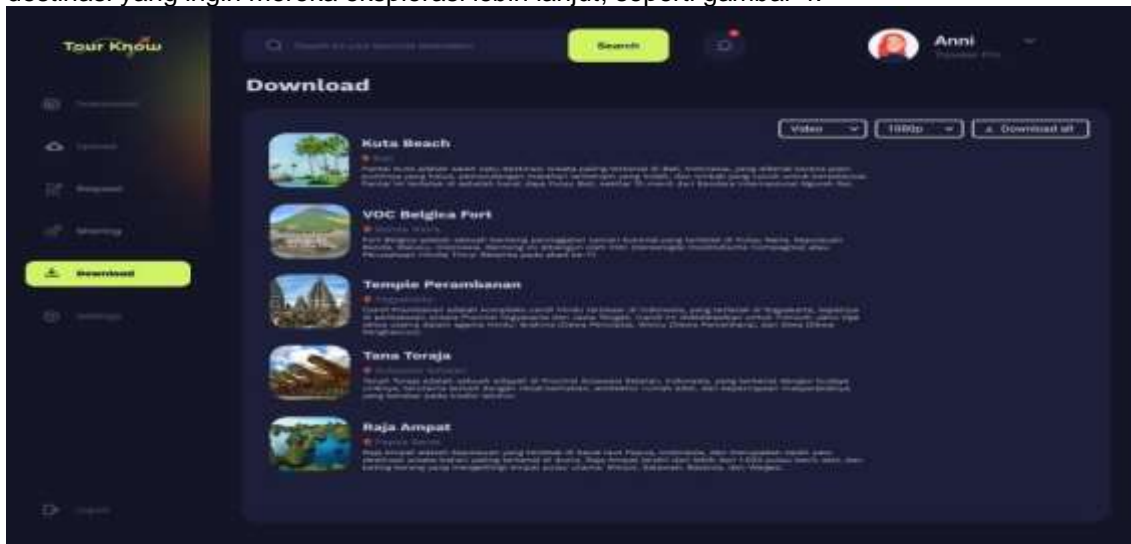
Secara keseluruhan, halaman "*Request*" dirancang untuk memberikan kemudahan akses dan kejelasan bagi pengguna dalam mengajukan pertanyaan atau permintaan. Dengan antarmuka yang bersih, responsif, dan ramah pengguna, fitur ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara pengguna dan sistem, serta mempercepat proses penyampaian informasi yang dibutuhkan terkait destinasi wisata.

Halaman "*Sharing*" dalam sistem KMS berbasis *web* yang dirancang ini berfungsi sebagai platform interaksi sosial di mana pengguna dapat berbagi pengalaman dan ulasan tentang destinasi wisata yang telah mereka kunjungi. Di bagian atas halaman, terdapat daftar destinasi wisata yang telah diulas oleh pengguna lain, yang disusun dengan rapi dan mudah diakses. Setiap destinasi dalam daftar ini dilengkapi dengan gambar kecil dan deskripsi singkat, sehingga pengguna dapat dengan cepat menemukan tempat yang ingin mereka ulas atau cari informasi lebih lanjut. Di bawah daftar destinasi, terdapat kotak ulasan yang menyediakan ruang kosong bagi pengguna untuk menuliskan pengalaman mereka. Kotak ini dirancang cukup luas agar pengguna dapat mengekspresikan pemikiran dan perasaan mereka dengan bebas. Untuk memudahkan pengguna, terdapat *placeholder* dalam kotak ulasan yang memberikan contoh, seperti "Bagikan pengalaman Anda di sini" atau "Apa yang Anda sukai dari destinasi ini?" Hal ini bertujuan untuk menginspirasi pengguna agar lebih aktif dalam memberikan ulasan. Secara

keseluruhan, halaman "*Sharing*" dirancang untuk mendorong kolaborasi dan pertukaran informasi antara pengguna, menciptakan ruang di mana pengalaman wisata dapat dibagikan dan diakses oleh orang lain. Dengan antarmuka yang *user-friendly* dan fitur-fitur interaktif, halaman ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperkaya konten yang tersedia dalam sistem KMS, serta membantu calon wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik berdasarkan pengalaman nyata dari pengguna lain.

Halaman Download

Halaman "*Download*" dalam sistem KMS berbasis *web* yang Anda rancang adalah fitur yang sangat berguna bagi pengguna yang ingin mengakses konten multimedia terkait destinasi wisata secara langsung. Di bagian atas halaman, terdapat daftar destinasi wisata yang tersedia untuk diunduh kontennya. Setiap destinasi dalam daftar ini dilengkapi dengan gambar mini dan deskripsi singkat yang menarik, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengenali dan memilih destinasi yang ingin mereka eksplorasi lebih lanjut, seperti gambar 4.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Halaman Download

Setiap entri dalam daftar dilengkapi dengan informasi tentang jenis konten yang tersedia, seperti foto, video, atau dokumen informatif. Pengguna dapat melihat dengan jelas jenis konten yang dapat diunduh untuk setiap destinasi, yang membantu mereka membuat keputusan tentang apa yang ingin mereka simpan. Selain itu, untuk konten video, terdapat pilihan kualitas video yang dapat dipilih oleh pengguna, seperti 720p, 1080p, atau bahkan 4K, tergantung pada preferensi dan kapasitas penyimpanan perangkat mereka. Opsi ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk menyesuaikan pengalaman mereka sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan perangkat yang mereka gunakan. Setelah pengguna memilih destinasi dan jenis konten yang ingin diunduh, mereka dapat mengklik tombol "*Download*" yang terletak di samping informasi konten. Secara keseluruhan, halaman "*Download*" dirancang untuk memberikan kemudahan akses dan kenyamanan bagi pengguna dalam mengunduh konten multimedia terkait destinasi wisata. Dengan antarmuka yang bersih dan intuitif, serta berbagai pilihan yang disediakan, halaman ini diharapkan dapat membantu pengguna merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik dan membawa serta informasi visual yang dapat memperkaya pengalaman wisata mereka. Hal ini juga menciptakan kesempatan bagi pengguna untuk berbagi konten yang diunduh dengan teman dan keluarga, memperluas jangkauan informasi tentang destinasi wisata yang menarik.

Menurut [17] Dampak terhadap Manajemen Pengetahuan: Implementasi KMS diharapkan dapat meningkatkan pengelolaan pengetahuan di dalam universitas, mempromosikan budaya berbagi yang lebih efektif dan mengurangi risiko kehilangan pengetahuan. Umpan balik positif dari pengguna menunjukkan bahwa sistem ini diterima dengan baik dan memenuhi tujuan yang diinginkan. Menurut [18] Pelatihan yang Ditingkatkan dan Pengembangan Keterampilan: KMS menawarkan mode baru untuk pelatihan karyawan dalam perusahaan pariwisata. Dengan meningkatkan akses ke pengetahuan diam-diam dan eksplisit, ini meningkatkan keterampilan profesional praktisi pariwisata, yang penting untuk meningkatkan kualitas layanan dan mengurangi tingkat perputaran di industri. Perbandingan penelitian ini dengan penelitian

sebelumnya adalah penelitian ini mengidentifikasi beberapa isu utama yang dihadapi dalam pengelolaan pariwisata lokal dan solusi yang ditawarkan melalui perancangan Knowledge Management System (KMS) berbasis web menggunakan model SECI. Salah satu kesenjangan utama adalah kurangnya akses terhadap informasi dan pengetahuan yang relevan bagi pelaku wisata lokal. Masalah ini diperparah oleh rendahnya keterampilan dalam mengelola destinasi wisata dan memanfaatkan teknologi untuk promosi, sehingga menghambat daya saing pariwisata lokal. Untuk menjawab tantangan ini, sistem KMS dirancang untuk mendukung pengumpulan, penyimpanan, dan distribusi pengetahuan, serta mengubah tacit knowledge menjadi explicit knowledge melalui implementasi model SECI. Selain itu, terdapat kesenjangan dalam infrastruktur digital yang tersedia, di mana informasi sering kali terfragmentasi dan tidak terorganisir dengan baik, sehingga sulit diakses oleh pemangku kepentingan. Sebagai solusi, penelitian ini mengusulkan sistem berbasis web yang terpusat dengan fitur seperti dashboard, kemampuan unggah konten, dan forum diskusi untuk mendukung pengelolaan informasi secara efisien. Tidak hanya itu, kolaborasi antar pemangku kepentingan juga menjadi tantangan signifikan, mengingat terbatasnya komunikasi antara pelaku usaha, pemerintah, komunitas lokal, dan wisatawan. Untuk mengatasi hal ini, KMS dirancang dengan fitur interaktif seperti forum diskusi dan ruang berbagi pengalaman untuk mendorong kolaborasi dan pertukaran pengetahuan. Terakhir, kesenjangan dalam pelatihan dan pengembangan kompetensi pelaku wisata juga menjadi perhatian. Minimnya akses ke pelatihan atau program peningkatan kapasitas telah menghambat kemampuan pelaku wisata dalam meningkatkan layanan dan daya tarik destinasi. Sebagai solusi, sistem KMS yang dirancang menyediakan modul pelatihan daring dan materi pembelajaran interaktif untuk membantu pelaku wisata mengembangkan keterampilan mereka. Dengan mengintegrasikan solusi-solusi ini, sistem KMS berbasis web diharapkan dapat menjawab berbagai tantangan yang ada dan secara signifikan meningkatkan kompetensi pariwisata lokal di Indonesia.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang Knowledge Management System dengan menggunakan model SECI (Socialization, Externalization, Combination, Internalization). Sistem ini bertujuan untuk Perancangan KMS Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Wisata Lokal Menggunakan Model SECI. Fitur utama seperti Halaman dashboard, Upload, Sharing, Request, dan Download dirancang untuk mengintegrasikan data ke dalam satu platform terpusat. Keunggulan penelitian ini terletak pada penerapan model SECI yang tidak hanya mengelola pengetahuan secara efektif, tetapi juga mendorong inovasi Wisata Lokal. Sistem ini dirancang khusus untuk industri pariwisata, mendukung transfer pengetahuan, meningkatkan efisiensi, dan memperkuat daya saing Wisata Lokal.

Referensi

- [1] M. I. Wijaya and A. Gunawan, "Penerapan Knowledge Management Pada Pt. Xyz Dengan Model Seci Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Karyawan," *Journal of Digital Business and Innovation Management*, vol. 2, no. 1, pp. 1–16, 2023, doi: 10.26740/jdbim.v2i1.51795.
- [2] K. Hameed, Z. Abbas, and M. Sajid Nadeem, "Impact of the SECI Entrepreneurial Developmen Model on Entrepreneurial Activities: Unleashing Entrepreneurial Knowledge Creation Potential," *Journal of Asian Development Studies*, vol. 13, no. 2, pp. 751–766, 2024, doi: 10.62345/jads.2024.13.2.60.
- [3] G. widya Agasti, P. irfansyah M.Kom, and E. harli M.Kom, "Knowledge Management System Informasi dan Pemesanan Makanan Pada Bakmi Golek Rawamangun," *Petir*, vol. 14, no. 2, pp. 202–213, 2021, doi: 10.33322/petir.v14i2.1099.
- [4] A. Pratiwi and L. P. Hansugian, "Knowledge Management System pada PT. TASPEN KCU Bandung," *Ultima InfoSys*, vol. 9, no. 2, pp. 98–104, 2019, doi: 10.31937/si.v9i2.1007.
- [5] U. Maman, Y. Sugiarti, and S. Ratnawati, "Learning system design using knowledge management systems to improve the competency of early childhood education teachers," *Proceedings of 2016 4th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2016*, 2016, doi: 10.1109/CITSM.2016.7577577.
- [6] M. Fahmi, "Penerapan knowledge management system dengan metode most admired knowledge enterprise (make) pada web tim tugas akhir," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 174–178, 2015.

- [7] Y. Sugiarti and N. Kumaladewi, "Pengembangan Knowledge Management System Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Kwangsan*, vol. 5, no. 1, p. 65, 2017, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v5i1.40.
- [8] H. Fryonanda and J. Gatc, "Perancangan Knowledge Management System Pariwisata Provinsi Sumatera Barat," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, vol. 5, no. 3, p. 361, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i3.37381.
- [9] R. F. Ahmad, I. Suyitno, T. Kurniawan, and B. K. Anggoro, "Manajemen Pengetahuan Model SECI Di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Malang," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, vol. 2, no. 12, pp. 1768–1779, 2022, doi: 10.17977/um064v2i122022p1768-1779.
- [10] A. O. Adesina and D. N. Ocholla, "SECI Model in Knowledge Management Practices," *Mousaion: South African Journal of Information Studies*, vol. 37, no. 3, 2019, doi: 10.25159/2663-659x/6557.
- [11] F. Bajsair and G. T. Pranoto, "The Knowledge Management Model to Support Academic Activities at SD Al-Imam Islamic School Cileungsi Using the Seci Approach," *JISA (Jurnal Informatika dan Sains)*, vol. 6, no. 1, pp. 51–55, 2023, doi: 10.31326/jisa.v6i1.1637.
- [12] A. Khoirunisa and A. J. Pratama, "Analisis Perancangan Knowledge Management System Pada PLN Unit Pelaksana Proyek JBB 1 Lontar dengan Model Socialization, Externalization, Combination, Internalization," *JURNAL AI-AZHAR INDONESIA SERI SAINS DAN TEKNOLOGI*, vol. 9, no. 1, p. 7, 2024, doi: 10.36722/sst.v9i1.2097.
- [13] U. M. Rina Amelia, Slamet Triyadi, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI OPERASIONAL DI PT.SUPERFOOD CITA INSANI Fadilah," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 23, pp. 656–664, 2023.
- [14] R. Nurcahyo and D. I. Sensuse, "Knowledge Management System Dengan Seci Model Sebagai Media Knowledge Sharing Pada Proses Pengembangan Perangkat Lunak Di Pusat Komputer Universitas Tarumanagara," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 5, no. 2, pp. 63–76, 2019, doi: 10.54914/jtt.v5i2.229.
- [15] Z. Jia and D. Li, "An Application of Knowledge Management System for Tourism Regions," in *2016 8th International Conference on Computational Intelligence and Communication Networks (CICN)*, IEEE, Dec. 2016, pp. 375–379. doi: 10.1109/CICN.2016.80.
- [16] Fauzi, Nur, Iman. (2022). Knowledge management system penjaminan mutu internal menggunakan pendekatan seci model berbasis web studi kasus universitas mercu buana. *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*, 6(1):16-16. doi: 10.22441/jitkom.v6i1.003