

RANCANGAN KEGIATAN NONAKADEMIK MAHASISWA YANG MELAKSANAKAN PROGRAM ASRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SECI DI UNIVERSITAS TELKOM

DESAIN OF NON ACADEMIC ACTIVITIES STUDENTS IMPLEMENTING THE DORMITORY PROGRAM USING SECI METHOD IN TELKOM UNIVERSITY

AM Fauzan¹, Luciana Andrawina², Rayinda Pramuditya Soesanto³

^{1,2,3}Prodi S1 Teknik Industri, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom

¹amfauzanamd@gmail.com, ²luciana@telkomuniversity.ac.id, ³raysoesanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Universitas Telkom menerapkan program pemenuhan target nilai Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK) yang berkaitan erat dengan kegiatan nonakademik yang bertujuan untuk mendukung mahasiswa memiliki ilmu *soft skill* dan juga *leadership*. Penelitian ini bertujuan untuk dapat merancang kegiatan nonakademik mahasiswayang mengikuti program asrama dalam meningkatkan pencapaian TAK di Program Studi TI dengan menggunakan metode SECI dan 5C4C untuk merancang suatu program kegiatan yang berawal dari *tacit knowledge* yang dikonversi ke *explicit knowledge* sehingga terbentuk rancangan program kegiatan *soft skill*. Hasil penelitian merupakan rancangan kegiatan nonakademik mahasiswa dan rancangan program asrama meliputi perolehan nilai kumulatif TAK dan program kegiatan asrama yang pada setiap kegiatannya memiliki pilar-pilar pembinaan yaitu pilar adaptif, spiritual, akademis dan sosial.

Kata Kunci : *SECI, 5C4C, Soft Skill, Leadership, Tacit Knowledge, Explicit Knowledge, Asrama, Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan, Adaptif, Spiritual, Akademis, Sosial.*

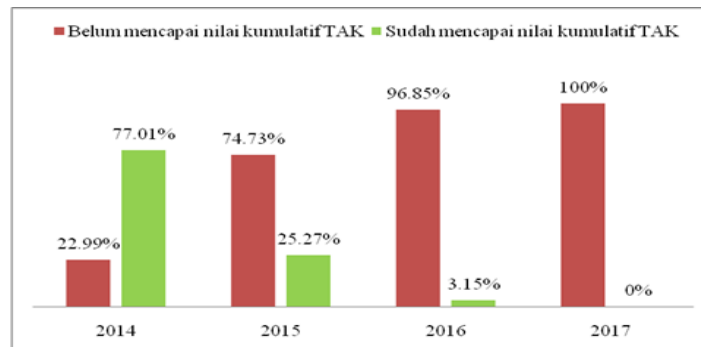
Abstract

Telkom University implemented a program to fulfill the target of TAK which is closely related to non-academic activities aimed at supporting students having soft skill and leadership skills. This study aims to be able to design non-academic activities of students who follow the dormitory program in improving the achievement of TAK in Industrial Engineering by using SECI and 5C4C method to design an activity program that originated from tacit knowledge that is converted to explicit knowledge so that it is expected to form a soft skill program design program. The result of the research is the design of non-academic activities of the students and the design of the dormitory program includes the acquisition of cumulative value of TAK and the program of dormitory activities which in each activity has the guiding pillars of adaptive, spiritual, academic and social pillars.

Keywords: *Academic, Adaptive, Dormitory, Explicit Knowledge, Leadership, SECI, Social, Soft Skill, Spiritual, Tacit Knowledge, TAK, 5C4C.*

1. Pendahuluan

Universitas Telkom adalah perguruan tinggi swasta yang berada pada tahapan perkembangan menjadi perguruan tinggi berkelas *international* yang unggul di bidang infokom dan menjadi agen perubahan dalam membentuk insan cerdas dan kompetitif. Pada Universitas Telkom terdapat aktivitas akademik dan nonakademik. Aktivitas akademik adalah kegiatan untuk mengukur kemampuan secara pasti dan berhubungan erat dengan kegiatan belajar mengajar yang ada di suatu perguruan tinggi, sedangkan aktivitas nonakademik adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan diri seperti berkomunikasi dan meningkatkan pengalaman berorganisasi yang bisa didapatkan di luar kegiatan perkuliahan. Universitas Telkom mewajibkan peserta didik tidak hanya memiliki ilmu yang berasal dari kegiatan belajar mengajar di perkuliahan saja tetapi *soft skill* dan juga *leadership* yang harus dimiliki. Universitas Telkom menerapkan adanya program pemenuhan target nilai Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK). Jumlah nilai kumulatif TAK untuk program studi sarjana adalah 60 poin.



Gambar I Persentase Pencapaian TAK Mahasiswa

Pada Gambar I dapat dilihat bahwa perolehan jumlah TAK mahasiswa TI 2014, 2015, 2016, dan 2017 masih tergolong rendah. Dilihat dari mahasiswa TI 2017 yang belum mencapai nilai kumulatif TAK pada tingkat I dan belum menghasilkan poin TAK, hal ini mengindikasikan bahwa *soft skill* yang dimiliki mahasiswa masih tergolong rendah serta berakibat pada terkendalanya pencapaian nilai kumulatif TAK pada semester berikutnya. Untuk memenuhi dan menunjang kegiatan peserta didik, Universitas Telkom membuat adanya fasilitas asrama putra dan putri yang khusus untuk dihuni peserta didik di tahun pertama perkuliahan. Asrama mahasiswa di Universitas Telkom diharapkan dapat membentuk sikap kemandirian, bekerja dalam tim, komunikasi, serta kepemimpinan yang dimiliki mahasiswa dan menjadi wadah pembentukan karakter mahasiswa dengan diterapkannya program “ASAS” yaitu skema pembinaan *soft skill* dan karakter yang ada di asrama dengan menjadikan empat bidang besar yaitu Adaptif, Spiritual, Akademik dan Sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang kegiatan nonakademik mahasiswa dalam memperoleh nilai kumulatif minimal TAK di Program Studi TI dan program asrama untuk mahasiswa dalam meningkatkan *soft skill* di Program Studi TI. Perancangan kegiatan nonakademik mahasiswa dilakukan dengan Metode *Knowledge Conversion* yaitu Metode 5C4C dan SECI. Metode 5C4C merupakan metode yang digunakan untuk melakukan konversi data menjadi informasi dan informasi menjadi *knowledge*, sedangkan Metode SECI adalah metode yang digunakan untuk mengubah *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge* atau sebaliknya.

2. Dasar Teori

2.1 Knowledge

Knowledge adalah hal yang diketahui dan cara mengetahuinya, kompetensi individual, informasi [1] dan faktor produksi [2]. *Knowledge* dapat dikatakan sebagai suatu hasil dari pengalaman, pembelajaran, pemahaman, dan informasi yang didapatkan dari suatu pembelajaran atau pendidikan dan interaksi terhadap lingkungan dalam situasi dan kondisi yang tidak dapat diprediksi [3].

2.2 Manfaat Knowledge

Knowledge memiliki beberapa manfaat yaitu dapat dijadikan sebagai peningkatan aset pengetahuan, sebagai peningkatan kreativitas dan inovasi, sebagai kemampuan beradaptasi, dan sebagai penghematan waktu dan biaya Peningkatan produktivitas.

2.3 Tipe Knowledge

Alwis & Hartmann (2008) menyatakan di dalam artikel mereka bahwa *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* bersifat saling melengkapi dalam menciptakan pengetahuan [4].

- Tacit Knowledge* merupakan pengetahuan yang tersimpan di dalam kepala atau benak manusia yang melekat pada diri seseorang dalam bentuk intuisi, *judgement*, *skill*, *values* dan *belief* yang sangat sulit diformalisasikan dan dibagi dengan orang lain [5].
- Explicit knowledge* adalah pengetahuan yang terkoordinasi dalam bentuk dokumen atau bentuk berwujud lainnya yang disusun secara sistematis atau berada pada sebuah proses sehingga dapat dengan mudah ditransfer dan didistribusikan dengan menggunakan berbagai media.

2.4 Knowledge Management System

Knowledge Management System adalah suatu kelas sistem informasi yang diterapkan untuk mengelola pengetahuan pada perusahaan, sistem tersebut dikembangkan untuk mendukung dan meningkatkan proses

penciptaan, penyimpanan, dan *transfer* pengetahuan [6].

2.5 Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan

TAK adalah suatu parameter penilaian keaktifan mahasiswa dalam kegiatan nonakademik. Berdasarkan berbagai masukan, baik dari perusahaan maupun penelitian, diketahui bahwa kegiatan nonakademik merupakan sarana efektif pengembangan *softskill* mahasiswa. TAK memiliki fungsi sebagai syarat untuk mengikuti wisuda dengan ketentuan skor TAK yang sudah ditetapkan, untuk mendapatkan beasiswa di mana TAK menjadi pertimbangan dalam seleksi beasiswa, dan sebagai nilai tambah dalam menghadapi kompetisi mencari pekerjaan. Pada saat seleksi karyawan, perusahaan meminta data mengenai keaktifan mahasiswa dalam kegiatan nonakademik [7].

2.6 Indeks Prestasi Kumulatif

IP (Indeks Prestasi) dan IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) merupakan tolak ukur evaluasi studi mahasiswa berupa angka skala 0 hingga 4. Universitas Telkom sebagai salah satu dari Top 100 Perguruan Tinggi di Indonesia menerapkan peraturan mengenai IP dan IPK bagi mahasiswanya. IP merupakan nilai indeks pada setiap semesternya yang diperoleh mahasiswa setelah dosen mata kuliah menginput nilai akhir pada Igracias, sedangkan IPK merupakan nilai indeks kumulatif yang dihitung nilainya berdasarkan IP yang didapatkan mahasiswa dari semester 1 hingga semester berjalan [8].

2.7 Metode 5C4C

Konversi data menjadi informasi dapat dilakukan dengan metode 5C dan Konversi informasi menjadi *knowledge* dapat dilakukan dengan Metode 4C. Metode 5C merupakan metode yang digunakan untuk konversi data menjadi informasi. Proses perubahan data menjadi informasi dilakukan melalui lima tahap [9], yaitu:

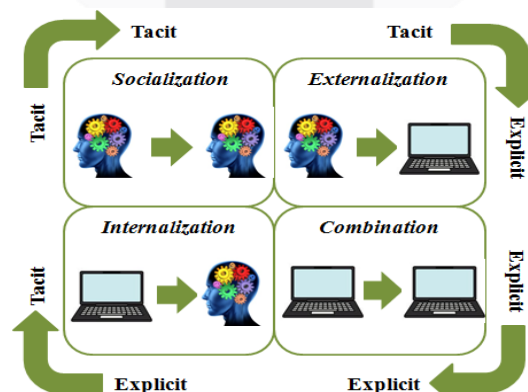
1. *Contextualized* : memahami manfaat data yang dikumpulkan.
2. *Categorized* : memahami unit analisis atau komponen kunci.
3. *Calculated* : menganalisis data secara matematik atau statistik.
4. *Corrected* : menghilangkan kesalahan (*error*) dari data.
5. *Condensed* : meringkas data ke dalam bentuk yang lebih ringkas dan jelas.

Metode 4C merupakan metode yang digunakan untuk mengkonversi informasi menjadi *knowledge*. Proses tersebut dapat dilakukan melalui empat tahap, yaitu:

1. *Comparison* : perbandingan berbagai informasi.
2. *Consequences* : mencari implikasi-implikasi dari informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan dan tindakan.
3. *Connections* : mencari hubungan-hubungan dan informasi dengan hal-hal lainnya.
4. *Conversations* : membicarakan pandangan atau pendapat kepada pakar.

2.8 Metode SECI

Pengetahuan merupakan suatu hal yang dinamis dan dapat berubah bentuk antara *Tacit* dan *Explicit*[2]. Terdapat empat langkah penciptaan pengetahuan yang disebut model SECI yaitu *Socialization*, *Externalization*, *Combination*, dan *Internalization*.



Gambar 2 Model SECI

Pada Gambar 2 dapat dilihat tahap-tahap pada metode SECI yang terdiri dari *Socialization*, *Externalization*, *Combination*, *Internalization*.

3 Pembahasan

3.1 Socialization

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pengolahan data awal yang dilakukan dengan mewawancarai pihak yang memiliki pengalaman untuk mendukung penelitian ini. Narasumber pertama yaitu Kepala Urusan Asrama yang telah menjabat sebagai kepala Urusan Asrama selama 4 bulan yang sebelumnya bertugas di Bagian Sistem Audit Internal Universitas Telkom, wawancara ini bertujuan untuk memperoleh *Tacit Knowledge* mengenai adanya kegiatan yang dapat membantu mahasiswa yang mengikuti asrama untuk memenuhi nilai kumulatif minimum TAK. Narasumber kedua yaitu *Senior Residence* asrama yang telah bertugas selama 1 tahun di asrama Universitas Telkom periode 2016/2017 dengan latar belakang mahasiswa aktif S1 Teknik Industri di Universitas Telkom dan memiliki pengalaman sebagai *Senior Residence* asrama saat masa pendidikan SMA, wawancara ini bertujuan untuk memperoleh *Tacit Knowledge* mengenai kegiatan-kegiatan yang telah terealisasi dan belum terealisasi di asrama Universitas Telkom. Narasumber ketiga yaitu mahasiswa TI 2015, 2016, dan 2017 yang mengikuti asrama selama 1 tahun yang belum memperoleh poin TAK, wawancara ini bertujuan untuk memperoleh *Tacit Knowledge* mengenai kendala mahasiswa dalam memperoleh poin TAK.

3.2 Externalization

Pada tahap *Externalization* dilakukan proses mengkonversi *tacit* menjadi *explicit*. Tahap ini adalah tahap lanjutan dari tahap *socialization*. Wawancara yang telah dilakukan pada tahap *socialization* didokumentasikan menjadi dokumen hasil wawancara. Hasil wawancara yang telah diringkas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Tahap *Externalization*

No	Narasumber	Hasil wawancara
1	Kepala Urusan Kegiatan Asrama	Program kegiatan asrama belum terealisasi dengan baik sehingga mahasiswa tidak menghasilkan sejumlah TAK pada tingkat 1 yaitu semester 1 dan 2
2	<i>Senior Residence</i>	Program kegiatan asrama yang telah ada belum sepenuhnya terealisasi, kegiatan spiritual seperti bimbingan rohani yang baru terealisasi di asrama
3	Mahasiswa TI angkatan 2015, 2016, dan 2017 yang mengikuti asrama	Mahasiswa memiliki kendala dalam pencapaian TAK di asrama yaitu kurangnya informasi mengenai kegiatan dan kendala dalam proses penginputan TAK

3.3 Combination

Combination adalah tahap yang berhubungan dengan *externalization* dimana metode ini mengorganisasikan kumpulan *explicit knowledge* ke dalam satu bentuk media yang lebih sistematis. Dokumen yang telah ada dapat diperbaharui sehingga dokumen yang sudah ada dapat tetap digunakan dan penambahannya menjadi informasi dari dokumen tersebut. Dalam tahap ini dilakukan perancangan program kegiatan nonakademik dengan menggunakan *tacit knowledge* dan *explicit knowledge*. Tahap *combination* terdiri dari 2 proses yaitu proses konversi *data to information* dan proses konversi *information to knowledge*.

3.3.1 Data To Information

1. Contextualized

Pada tahap *Contextualized* dilakukan proses memahami data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini ditentukan data yang dikumpulkan serta manfaat dari data tersebut yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Tahap *Contextualized*

Data	Manfaat Data
Jumlah TAK mahasiswa Program Studi TI angkatan 2015,2016,2017	Bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan mahasiswa Program Studi TI angkatan 2015, 2016, 2017 yang mengikuti program asrama dan nonasrama di bidang nonakademik
Jumlah IPK mahasiswa Program Studi TI angkatan 2015,2016,2017	Bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan mahasiswa Program Studi TI angkatan 2015, 2016, 2017 yang mengikuti program asrama dan nonasrama di bidang akademik

2. Categorized

Pada tahap *categorized* dilakukan proses pengelompokan data berdasarkan beberapa kategori. Data IPK dan TAK mahasiswa program Studi TI angkatan 2015, 2016, dan 2017 dikategorikan berdasarkan asrama dan nonasrama, *range* IPK, *range* TAK, *cluster* gabungan kategori IPK dan TAK, dan kuadran IPK dan TAK.

3. Calculated

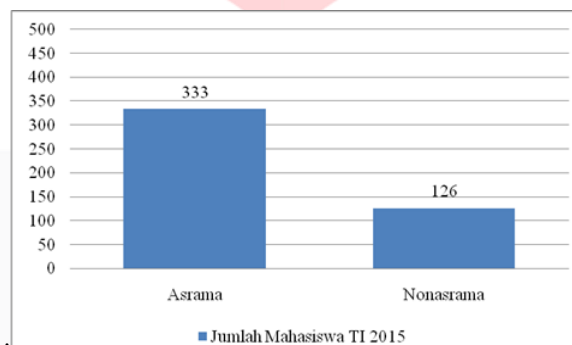
Pada tahap ini dilakukan perhitungan data berdasarkan 5 kategori yang ada. Kategori yang dilakukan perhitungan yaitu kategoriasrama dan nonasrama, *range* IPK, *range* TAK, *cluster* gabungan kategori IPK dan TAK, dan kuadran IPK dan TAK.

4. Corrected

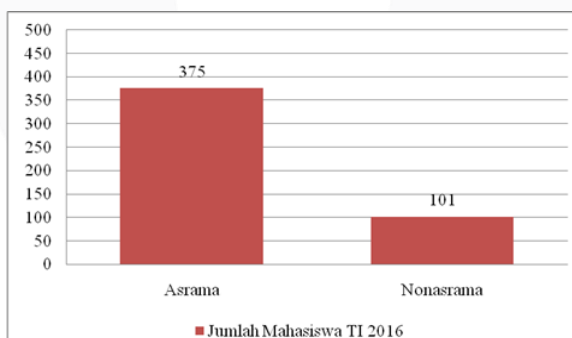
Corrected adalah proses menghilangkan kesalahan (*error*) dari data. Pada tahapan ini dilakukan pemeriksaan kembali data TAK mahasiswa Program Studi TI angkatan 2015, 2016, dan 2017 untuk menghilangkan kesalahan.

5. Condensed

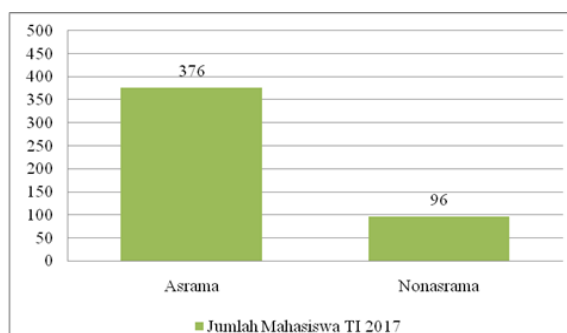
Condensed adalah meringkas data kedalam bentuk yang lebih ringkas dan jelas. Bentuk yang lebih jelas dapat dibuat dalam bentuk grafik. Proses *calculated* yang dilakukan digambarkan ke dalam grafik sesuai dengan masing-masing kategori.



Gambar 3 Perhitungan Mahasiswa TI 2015 Asrama dan Nonasrama



Gambar 4 Perhitungan Mahasiswa TI 2016 Asrama dan Nonasrama

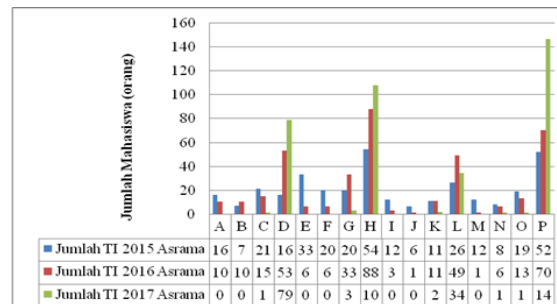


Gambar 5 Perhitungan Mahasiswa TI 2017 Asrama dan Nonasrama

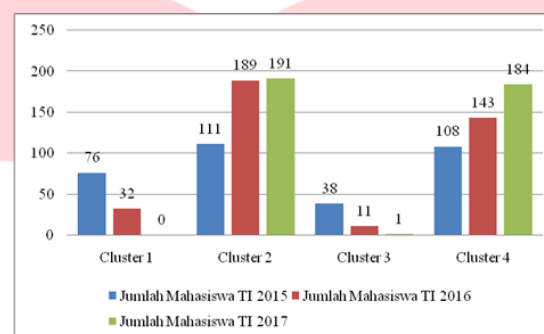
3.3.2 Information To Knowledge

1. Comparison

Comparison yaitu proses membandingkan informasi-informasi yang telah dikumpulkan. Perbandingan jumlah mahasiswa TI 2015, 2016, dan 2017 asrama tiap cluster dan berdasarkan kuadran IPK dan TAK dapat dilihat pada gambar 6 dan 7.



Gambar 6 Perbandingan 16 Cluster



Gambar 7 Perbandingan Mahasiswa Berdasarkan Kuadran

2. Consequences

Consequences yaitu proses menemukan keterlibatan dari informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan dan tindakan sebagai berikut:

- Mahasiswa tidak fokus saat pengerjaan Tugas Akhir karena masih harus mengumpulkan sejumlah TAK.
- Pilar kemahasiswaan tidak terpenuhi.
- Mahasiswa tidak bisa mengajukan SKPI dan meng-input-kan 5 poin TAK tertinggi.

3. Connection

Connection yaitu proses menemukan hubungan antara informasi dengan hal lain yang dapat dikaitkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa TI 2015, 2016, 2017, pencapaian TAK mahasiswa yang cukup rendah disebabkan karena mahasiswa TI mengalami kendala pada saat menginputkan TAK karena harus melalui proses yang panjang dan waktu yang lama, selain itu mahasiswa juga menyatakan bahwa kurangnya penyebaran informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang menghasilkan TAK sehingga pencapaian TAK mahasiswa pun menjadi rendah.

4. Conversation

Conversation yaitu proses mengemukakan pandangan dan pendapat. Universitas Telkom khususnya Bagian Asrama perlu melakukan evaluasi terhadap keaktifan mahasiswa di tingkat I secara terus-menerus. Perancangan kegiatan nonakademik juga perlu dikemukakan kepada bagian yang berkaitan dengan kegiatan nonakademik mahasiswa salah satunya adalah Bagian Asrama agar mahasiswa dapat mencapai nilai kumulatif minimal TAK.

3.4 Internalization

Tahap *internalization* adalah tahap yang mengkonversi *knowledge* dari *explicit to tacit* yang berisikan penjelasan bagaimana penerimaan seseorang terhadap hal-hal baru yang belum diketahui sebelumnya, sehingga ilmu yang baru diketahuinya dapat menjadi nilai tambah yang dimilikinya. Tahap ini dapat dilakukan dengan melakukan penjelasan hasil usulan ke Universitas Telkom mengenai hasil rancangan kegiatan nonakademik yang akan digunakan.

3.5 Rancangan Usulan

rancangan program kegiatan asrama untuk mahasiswa dalam pembentukan *soft skill* dan karakter mahasiswa berdasarkan empat pilar asrama yaitu adaptif, spiritual, akademis, dan sosial yang dibagi menjadi 2 semester. Pada semester 1 diusulkan program kegiatan yang lebih mengacu pada pilar adaptif dikarenakan semester 1 adalah awal perkuliahan dan awal mahasiswa mengenal lingkungan Universitas Telkom dan lingkungan asramayang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Rancangan Program Asrama Semester 1

	Pilar	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Lokasi Kegiatan
Semester 1	Adaptif	<i>Dorm Team</i>	Minggu ke-1	Asrama
	Adaptif	Kegiatan Bersih Asrama	Minggu ke-7	Lingkungan lorong, kamar, dan gedung asrama
	Adaptif	<i>Dorm Sport and Fun Games</i>	Minggu ke-4 dan ke-12	Lapangan Olahraga Asrama
	Adaptif	<i>Dorm Mading Competition</i>	Minggu ke-6 dan ke-15	Lingkungan Gedung Asrama
	Akademis	<i>Dorm Response</i>	Minggu ke-7 dan ke-16	Ruang kelas di Universitas Telkom
	Akademis	<i>Dorm Academic competition</i>	Minggu ke-13	Ruang kelas di Universitas Telkom
	Adaptif	<i>Dorm Saving Trash</i>	Minggu ke-4	Lingkungan Gedung Asrama
	Sosial	<i>Dorm Environment</i>	Minggu ke-14	Lingkungan Universitas Telkom
	Akademis	<i>Try Out UTS dan UAS</i>	Minggu ke-7 dan ke-16	Ruang kelas di Universitas Telkom
	Sosial	<i>Charity Menjual Baju Layak Pakai</i>	Minggu ke-2	Pasar Kaget Sukabirus

Pada semester 2 diusulkan program kegiatan yang lebih mengacu pada pilar sosial dikarenakan pada semester 2 adalah akhir dari masa asrama sehingga mahasiswa diharapkan dapat bersosialisasi dengan lingkungan yang baru setelah selesai mengikuti program asrama. Usulan program asrama ini juga mempertimbangkan jumlah SKS dan praktikum yang diambil mahasiswa TI, karena jumlah SKS yang diambil mahasiswa di semester 2 lebih sedikit dari pada semester 1, maka kegiatan yang diusulkan lebih berbobot meliputi pilar sosial, akademis, dan spiritual yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Rancangan Program Asrama Semester 2

	Pilar	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Lokasi kegiatan
Semester 2	Sosial	<i>Dorm Food Festival</i>	Minggu ke-6	Lingkungan Gedung Asrama
	Sosial	Seminar Anti Narkoba	Minggu ke-7	Gedung Serba Guna (GSG)
	Akademis	<i>Dorm Academic Week</i>	Minggu ke-14	Lingkungan Gedung Asrama
	Spiritual	Kegiatan mengaji dan Shalat Subuh Berjamaah	Minggu ke-3 dan ke-12	Masjid Syamsul Ulum Universitas Telkom
	Sosial	Peringatan Hari Besar Nasional	Minggu ke-13	Lingkungan Gedung Asrama
	Adaptif	Senam Asrama	Minggu ke-1	Lingkungan Gedung Asrama
	Akademis	<i>Dorm Response</i>	Minggu ke-7 dan ke-16	Ruang kelas di Universitas Telkom
	Akademis	<i>Try Out UTS dan UAS</i>	Minggu ke-7 dan ke-16	Ruang kelas di Universitas Telkom

4. Kesimpulan

Usulan rancangan program kegiatan nonakademik untuk mahasiswa Program Studi TI yang melaksanakan program asrama di semester 1 berdasarkan 4 pilar yang ditetapkan oleh asrama Universitas Telkom yaitu pilar adaptif, spiritual, akademis, dan sosial. Dengan berdasarkan pada 4 pilar yang ditetapkan pihak asrama Universitas Telkom maka akan meratanya *soft skill* yang dimiliki oleh mahasiswa. Memenuhi pilar adaptif dari kegiatan *Dorm Team* yang dilaksanakan pada minggu ke-1 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar adaptif dari kegiatan bersih asrama yang dilaksanakan pada minggu ke-7 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar adaptif dari kegiatan *dorm sport and fun games* yang dilaksanakan pada minggu ke-4 dan minggu ke-12 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar adaptif dari kegiatan *dorm mading competition* yang dilaksanakan pada minggu ke-6 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar adaptif dari kegiatan *dorm saving trash* yang dilaksanakan pada minggu ke-4 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar akademis dari kegiatan *dorm response* yang dilaksanakan pada minggu ke-7 dan minggu ke-16 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar akademis dari kegiatan *dorm academic competition* yang dilaksanakan pada minggu ke-13 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar sosial dari kegiatan *dorm environment* yang dilaksanakan pada minggu ke-14 dengan target TAK 2 poin.

Usulan rancangan program kegiatan nonakademik untuk mahasiswa Program Studi TI yang melaksanakan program asrama di semester 2. Memenuhi pilar sosial dari kegiatan *Dorm Food Festival* yang dilaksanakan pada minggu ke-6 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar sosial dari kegiatan Seminar Anti Narkoba yang dilaksanakan pada minggu ke-7 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar sosial dari kegiatan Peringatan Hari Besar Nasional yang dilaksanakan pada minggu ke-13 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar adaptif dari kegiatan *Senam Asrama* yang dilaksanakan pada minggu ke-1 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar Spiritual dari kegiatan Mengaji dan Shalat Subuh berjamaah yang dilaksanakan pada minggu ke-3 dan minggu ke 12 dengan target TAK 2 poin, memenuhi pilar akademis dari kegiatan *Dorm Academic Week* yang dilaksanakan pada minggu ke-14 dengan target TAK 2 poin.

Saran yang dapat diberikan untuk Fakultas Rekayasa Industri dan Bagian Asrama yaitu dilakukan pengimplementasian sehingga program kegiatan yang dirancang dapat diukur keberhasilannya. dan untuk penelitian selanjutnya jumlah sampel yang digunakan sebaiknya lebih banyak agar hasil lebih akurat.

Daftar Pustaka:

- [1] Zander, U & Kogut, B 1995, 'Knowledge and the speed of the transfer and imitation of organizational capabilities: an empirical test', *Organization Science*, vol. 6, pp. 76-92.
- [2] Nonaka, I & Takeuchi, H, 1995, *The Knowledge Creating Company*, Oxford University Press, New York, U.S.
- [3] Liebowitz, J 1999, *Knowledge Management Handbook*, CRC Press, Florida.
- [4] Alwis, R & Hartmann, E 2008, 'The use of tacit knowledge within innovative companies: knowledge management in innovative enterprises', *Journal of Knowledge Management*, vol. 12, pp. 133-147
- [5] Aldi, BE 2005, 'Menjadikan Manajemen Pengetahuan Sebagai Keunggulan Kompetitif Perusahaan Melalui Strategi Berbasis Pengetahuan', *Jurnal Studi Manajemen & Organisasi*, vol. 2, pp. 58-68
- [6] Randeree, E 2006, 'Knowledge management: securing the future', *Journal of Knowledge Management*, vol. 10, pp. 145-156
- [7] *Profil Telkom University*, Diperoleh 7 November 2017, dari <http://telkomuniversity.ac.id/id/profil>
- [8] MFC. (2014). *TAK, apa itu?*. Diperoleh 5 November 2017 dari <https://studentstelkomuniversity.com>
- [9] Davenport, TH 1993, *Process Inovation : Reengineering Work Through Information Technology*, Boston, MA: Havard Business Press