

Analisis *Knowledge Transfer* Dalam Kuliah Menggunakan *Kolb Learning Circle* (Studi Kasus : Perancangan UI/UX)

Caca E. Supriana*

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pasundan
Jln. Dr. Setiabudhi no. 193 Bandung, Jawa Barat

*caca.e.supriana@unpas.ac.id

Abstrak : Manajemen pengetahuan adalah proses sistematis untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menyimpan, mengelola, membagikan, dan memanfaatkan pengetahuan dalam suatu organisasi agar dapat meningkatkan efektivitas, inovasi, dan pengambilan keputusan. salah satu manfaat manajemen pengetahuan dalam organisasi adalah mempercepat proses pembelajaran untuk mendukung inovasi dan kolaborasi. Dalam penelitian ini manajemen pengetahuan dimanfaatkan dalam perkuliahan di perguruan tinggi dengan tujuan yang sama, khususnya dalam *knowledge transfer* antar dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan sesama mahasiswa untuk bertukar, menyebarkan, atau membagikan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan informasi. Penelitian menggunakan *Kolb Learning Circle* sebagai kakas analisis untuk merancang berbagi pengetahuan dengan studi kasus perancangan UI/UX dalam kuliah. Analisis mencakup aspek *Feeling* yaitu masalah di dalam kuliah dan penyelesaiannya, *Watching* yaitu menggali pengetahuan tentang perancangan UI/UX, *Thinking* yaitu merumuskan ide implisit menjadi lebih eksplisit dan *Doing* yaitu melaksanakan ide eksplisit untuk melihat efektifitas hasilnya. Manfaat dari penelitian ini adalah penyusunan strategi pengajaran dan berbagi ilmu dalam perancangan UI/UX yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan pengetahuan dalam pengajaran, silabus dan kurikulum kuliah di perguruan tinggi.

Kata Kunci: *Knowledge Management*, *Knowledge Transfer*, *Kolb Learning Circle*, Perancangan UI/UX

I. PENDAHULUAN

Ada beberapa definisi dari *knowledge transfer*, definisi yang dikemukakan oleh Argote dan Ingram digunakan oleh banyak peneliti lain, mendeskripsikan transfer pengetahuan dalam organisasi sebagai “proses di mana satu unit (misalnya, kelompok, departemen, atau divisi) dipengaruhi oleh pengalaman unit lain.” [14]. Proses ini memindahkan pengetahuan dari satu pihak ke pihak lain hingga pengetahuan tersebut dipahami dan dapat diterapkan, transfer dapat dilaksanakan satu arah atau dua arah, dengan penekanan pada keberhasilan penerima memahami dan menggunakan pengetahuan. Dalam perkuliahan konsep transfer pengetahuan bisa dicontohkan seorang dosen mengunggah materi kuliah ke sistem pembelajaran, jika dosen hanya membagikan materi, itu merupakan *knowledge sharing* tetapi jika mahasiswa mempelajari materi tersebut, memahaminya, dan mampu menerapkannya dalam tugas atau praktik, maka telah terjadi *knowledge transfer*. Proses ini memerlukan strategi, pelaksanaan dan evaluasi untuk memastikan pengetahuan berpindah dan dimanfaatkan secara efektif. Proses transfer pengetahuan dapat dianggap cukup kompleks, penelitian ini mengacu pada model spiral pengetahuan yang diusulkan oleh Nonaka dan Takeuchi (1995).

II. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian mengenai *knowledge transfer* dalam perancangan UI/UX adalah sebagai berikut

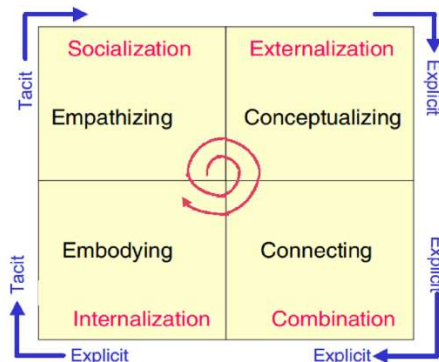
- (1) Identifikasi Masalah : analisis materi pembelajaran dalam silabus dan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) di kuliah Interaksi Manusia Komputer (IMK) khususnya dalam perancangan UI/UX, tujuan pembelajaran, pengetahuan yang dibutuhkan dan keterampilan yang diharapkan dikuasai mahasiswa.
- (2) Analisis menggunakan *Kolb Learning Circle*, untuk elisitasi dan transfer pengetahuan melalui *feeling*, *watching*, *thinking* dan *doing* dalam pelaksanaan kuliah
- (3) Identifikasi dan evaluasi aspek-aspek penting dalam *knowledge transfer* antar dosen ke mahasiswa dan mahasiswa ke mahasiswa sebagai hasil analisis. Melaksanakan evaluasi antara tujuan dengan hasil, penyampaian materi kuliah dan hasil tranfer pengetahuan dalam keterampilan perancangan untuk mengetahui apakah mahasiswa mampu menangkap, memahami dan mempraktekan pengetahuan dari dosen.
- (4) Kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Elisitasi pengetahuan adalah proses menggali, mengekstrak, dan menstrukturkan pengetahuan dari pikiran seorang pakar (expert) agar dapat didokumentasikan dan dipahami oleh orang lain. Seorang pakar melakukan sesuatu berdasarkan intuisi atau pengalaman bertahun-tahun (disebut *Tacit Knowledge*). Elisitasi berfungsi untuk memancing keluar pengetahuan tersebut agar menjadi tertulis atau terstruktur (*Explicit Knowledge*). *Knowledge Sharing* adalah proses menyebarkan pengetahuan tersebut ke seluruh organisasi. Ini adalah budaya dan aktivitas di mana individu bertukar informasi, keterampilan, dan keahlian. Penelitian ini menggunakan studi kasus kuliah di perguruan tinggi, dimana perancangan UI/UX (*User Interface/User Experience*) dalam aplikasi tertentu bukan hanya berupa pengetahuan teori tapi juga dilaksanakan dalam bentuk praktek di kelas sebagai bekal keterampilan mahasiswa dan profesi masa depannya. Dosen tidak cukup hanya melaksanakan *knowledge sharing*, tetapi harus melaksanakan *knowledge transfer* untuk memastikan pengalaman, keterampilan dan informasi dalam perancangan UI/UX dapat diterima, dipahami dan dicontoh serta dilaksanakan oleh mahasiswa.

A. Model SECI

Pengetahuan didefinisikan sebagai kumpulan informasi, keterampilan, pengalaman, dan pemahaman yang diperoleh melalui pembelajaran, refleksi, dan interaksi dengan lingkungan. Penciptaan pengetahuan adalah proses yang melibatkan interaksi antara individu, tim, dan organisasi untuk menghasilkan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan kemampuan dan daya saing organisasi [10][11]. Pengetahuan yang harus dikelola meliputi pengetahuan eksplisit, pengetahuan tacit, pengetahuan yang dikodifikasi, pengetahuan yang terbuka, pengetahuan kontekstual, pengetahuan individual dan pengetahuan kolektif. *Knowledge management* mendukung organisasi dapat membangun, mentransfer, dan menerapkan pengetahuan untuk mendukung inovasi, keputusan yang lebih baik, dan keunggulan kompetitif [9]. *Knowledge management* berfokus pada pengumpulan, penyimpanan, distribusi, dan penerapan pengetahuan dalam rangka meningkatkan kinerja organisasi secara keseluruhan. Penciptaan pengetahuan sebagai proses dinamis untuk membenarkan keyakinan terhadap kebenaran dan atau mewujudkan keterampilan teknis melalui praktik, pengetahuan dalam organisasi dikelola menggunakan model SECI (*Socialization-Externalization-Internalization-Combination*) [9].



Gambar 1. Model SECI (Nonaka & Konno, 1998)

4 proses dalam model SECI adalah (1) *Socialization* : proses berbagi pengetahuan melalui pengalaman langsung, observasi, diskusi, atau praktik bersama, (2) *Externalization* : pengetahuan yang sebelumnya hanya ada dalam pikiran seseorang diubah menjadi bentuk yang terdokumentasi, seperti tulisan, diagram, atau prosedur kerja, (3) *Combination* : berbagai informasi atau dokumen yang sudah ada digabungkan, disusun, dan dianalisis untuk menghasilkan pengetahuan baru dan (4) *Internalization* : pengetahuan yang telah terdokumentasi dipelajari dan dipraktikkan hingga menjadi keterampilan atau pengalaman individu. Karakteristik terpenting dari pengetahuan adalah kejelasannya [13]. Pengetahuan yang dapat dijelaskan secara eksplisit dapat ditransfer melalui prototipe, rumus, atau manual [4]. Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa kurangnya kemauan dan perilaku dari orang-orang di pendidikan tinggi khususnya dosen dan ahli lainnya dalam mentransfer dan berbagi informasi tacit, terhadap pengetahuan tacit yang disebut sosialisasi, dan dari pengetahuan tacit ke pengetahuan eksplisit yang disebut eksternalisasi [8].

B. Knowledge Transfer

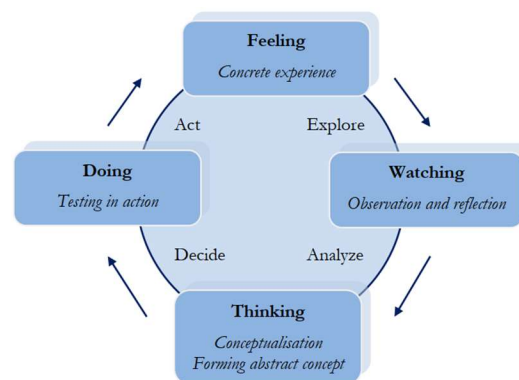
Transfer pengetahuan adalah tentang mengidentifikasi pengetahuan (yang dapat diakses) yang sudah ada, memperolehnya, dan kemudian menerapkan pengetahuan ini untuk mengembangkan ide-ide baru atau meningkatkan ide-ide yang sudah ada agar suatu proses/tindakan menjadi lebih cepat, lebih baik, atau lebih aman daripada sebelumnya. Jadi, pada dasarnya transfer pengetahuan bukan hanya tentang memanfaatkan sumber daya yang dapat diakses, yaitu pengetahuan, tetapi juga tentang bagaimana memperoleh dan menyerapnya dengan baik agar segala sesuatunya menjadi lebih efisien dan efektif [7]. Transfer pengetahuan adalah salah satu bidang yang berkaitan dengan pergerakan atau transfer pengetahuan suatu tempat, orang, atau kepemilikan lainnya. Ini tentang mengidentifikasi pengetahuan yang ada, memperolehnya, dan kemudian menerapkannya untuk mengembangkan ide-ide baru atau untuk meningkatkan

nilai ide-ide tersebut [12]. Transfer pengetahuan adalah suatu proses di mana penerima pengetahuan belajar dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman dari pemberi pengetahuan, dan konsep transfer pengetahuan merupakan istilah yang lebih luas yang mencakup transfer, berbagi, dan penyebaran pengetahuan dua arah, terutama pada tingkat individu, berdasarkan hubungan mentor-mentee [15]. Transfer pengetahuan dalam konteks organisasi memungkinkan satu unit untuk belajar dari unit lain yang memiliki pengalaman lebih banyak, dengan hasil yang dicapai oleh para pembelajar, sehingga menghasilkan pengurangan biaya, penghematan waktu, inovasi, dan peningkatan kualitas. Banyak studi tentang transfer pengetahuan menyoroti berbagai jenis pengetahuan. Jenis-jenis tersebut meliputi pengetahuan tacit, eksplisit, ambigu secara kausal, dapat dibuktikan, kompleks, dan prosedural. Terlepas dari berbagai jenis pengetahuan dan kategorisasinya dari berbagai studi, terdapat konsistensi dalam penulisan bahwa pengetahuan tacit adalah bentuk pengetahuan yang paling dinamis karena kemampuannya yang lebih rendah untuk ditangkap dan dikodekan dalam bahasa verbal yang dapat dikomunikasikan [1]. Transfer pengetahuan mengacu pada proses di mana suatu unit dipengaruhi oleh atau belajar dari pengalaman unit lain [2]. Transfer pengetahuan perlu mencakup berbagai pemegang pengetahuan dan membutuhkan upaya kolaboratif dari penerima dan pengirim pengetahuan. Oleh karena itu, elemen yang sangat penting untuk transfer pengetahuan yang efisien adalah kapasitas penyebaran pengirim dan kapasitas penyerapan penerima [6]. Knowledge transfer terjadi sepanjang proses penciptaan dan penyebaran pengetahuan melalui SECI Model. Model ini menjelaskan bagaimana pengetahuan berpindah dan berkembang melalui interaksi antara tacit knowledge (pengetahuan yang melekat pada pengalaman individu) dan explicit knowledge (pengetahuan yang sudah terdokumentasi).

C. Kolb Learning Cycle

Kolb Learning Cycle (KLC) adalah teori pembelajaran yang dikembangkan oleh David A. Kolb. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus pengalaman, di mana seseorang belajar dari pengalaman, merefleksikannya, membentuk konsep, kemudian mencoba menerapkannya kembali dalam situasi baru. Model ini terdiri dari empat tahapan yang berlangsung secara berulang (siklus) [14] :

1. *Concrete Experience* (CE) : pada tahap ini, seseorang mengalami atau melakukan suatu aktivitas secara langsung. Pengalaman tersebut menjadi dasar proses belajar, misalnya mahasiswa melakukan praktikum di laboratorium.
2. *Reflective Observation* (RO) : setelah memperoleh pengalaman, individu mengamati dan merenungkan apa yang telah terjadi. Mereka mengevaluasi keberhasilan, kesalahan, dan pelajaran yang dapat diambil, misalnya mahasiswa mendiskusikan hasil praktikum.
3. *Abstract Conceptualization* (AC) : hasil refleksi kemudian diolah menjadi konsep, teori, prinsip, atau pemahaman baru yang dapat menjelaskan pengalaman tersebut, misalnya menghubungkan hasil praktikum dengan teori yang dipelajari di kelas.
4. *Active Experimentation* (AE) : konsep yang telah dipahami kemudian diterapkan dalam praktik untuk menguji efektivitasnya. Pengalaman baru yang diperoleh akan memulai siklus pembelajaran berikutnya, misalnya mahasiswa menggunakan metode baru pada praktikum berikutnya.



Gambar 2 *Kolb Learning Cycle* [14]

Kolb Learning Cycle dan Model SECI sama-sama menekankan bahwa pengetahuan berkembang melalui proses yang berulang, tetapi fokusnya berbeda dimana KLC lebih fokus pada pembelajaran individu melalui pengalaman yang menghasilkan kompetensi dan pembelajaran individu. Sedangkan Model SECI Nonaka menjelaskan bagaimana hasil pembelajaran individu dapat dibagikan dan dikembangkan menjadi pengetahuan organisasi. Model ini akan membantu dalam transfer pengetahuan, dari pengetahuan tacit yang dimiliki dosen ke pengetahuan eksplisit yang dapat lebih mudah dipahami oleh mahasiswa [5] [16].

D. Kuliah Perancangan UI/UX

Perancangan UI/UX termasuk dalam kuliah Interaksi Manusia Komputer, diajarkan kepada mahasiswa di semester 4 Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan. Materi kuliah sesuai dengan kurikulum dan silabus yang telah disusun dan disetujui pihak perguruan tinggi. Pokok-pokok bahasan dalam kuliah IMK meliputi pengantar IMK dalam konteks multi disiplin, dasar-dasar IMK membahas faktor manusia dan faktor komputer, konsep dan kerangka kerja interaksi, perancangan interaksi yang berpusat pada manusia (UCD) dan dukungannya untuk pengalaman pengguna (UX), dasar-dasar perancangan antar muka (UI), konsep serta pemanfaatan kegunaan (*usability*) dalam perancangan antar muka (UI) dan membuat prototype sistem aplikasi. Membahas implementasi interaksi dalam sistem aplikasi, metode untuk melakukan evaluasi antar muka (UI) dan dasar-dasar perancangan untuk dukungan pengguna aplikasi. Produk kuliah ini adalah hasil perancangan user interface serta skenario aplikasi, pembuatan *prototype user interface application* dan evaluasi *user interface* untuk mendukung pengalaman pengguna (UX). Mahasiswa diajarkan pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi seorang UI designer, mendapat pengalaman praktek dalam sebuah tim dan mampu menganalisis dan merancang UI/UX yang baik.

E. Analisis Perancangan UI/UX

Kuliah Interaksi Manusia Komputer (IMK) yang menjadi obyek penelitian ini dilaksanakan dalam kelas pengajaran, dimana dosen memberikan materi ajar, melakukan diskusi dimana mahasiswa bisa bertanya dan mengajukan pendapat sesuai isi materi ajar dan praktek dalam bentuk perancangan baik dalam kelas atau menjadi tugas perorangan/kelompok. Penelitian ini fokus pada analisis 4 (empat) pengetahuan yang menjadi dasar dalam perancangan UI/UX yaitu :

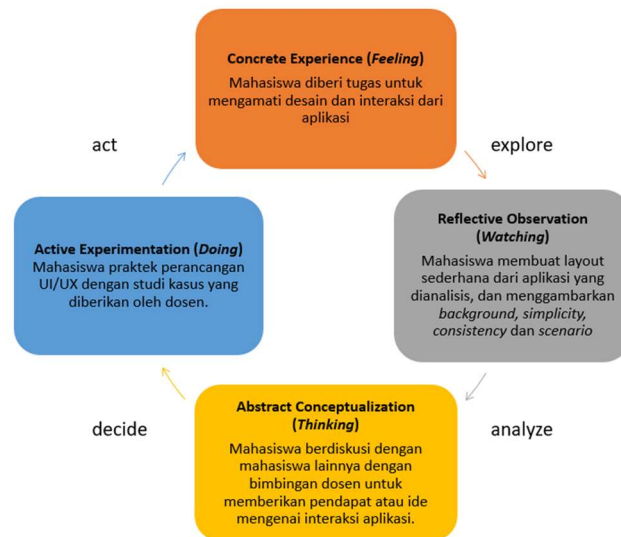
- (1) *background*, dimana mahasiswa dapat mengetahui persyaratan perancangan yang berkaitan dengan panjang dan lebar layar komputer atau gadget lainnya yang menjadi obyek perancangan antar muka (UI),
- (2) *simplicity*, yaitu kesederhanaan layout dalam perancangan antar muka untuk kemudahan dipelajari dan digunakan oleh pengguna,
- (3) *consistency*, yaitu konsistensi dalam layout perancangan antar muka yang berkaitan dengan tata letak, penggunaan warna, bentuk, jenis huruf, kebiasaan pengguna, notifikasi dan aspek lainnya yang mendukung kemudahan dalam pembelajaran dan interaksi dan
- (4) *scenario*, yaitu urutan aksi yang dirancang dalam penggunaan antar muka mulai dari masuk aplikasi, penggunaan aplikasi sampai dengan keluar aplikasi yang mendukung interaksi yang mudah dalam mencapai *user experience* (UX) yang baik.

Ke empat materi ajar tersebut menjadi pengetahuan yang harus ditransfer oleh dosen ke mahasiswa, didiskusikan antar mahasiswa dan dipraktikkan dalam perancangan yang menghasilkan produk antar muka sebuah aplikasi. Analisis *knowledge transfer* menggunakan *Kolb Learning Cycle* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Concrete Experience* (CE) : tahap ini dilaksanakan mulai pertemuan kuliah ke 4, sesuai dengan silabus maka dosen memberikan materi awal (dalam bentuk eksplisit seperti presentasi kuliah, website/aplikasi contoh dan buku referensi) mengenai antar muka aplikasi dengan *background* UI yang berbeda kepada mahasiswa. Langkah selanjutnya adalah memberikan contoh-contoh perancangan, membahas kelebihan dan kekurangannya dalam diskusi. Tahap selanjutnya adalah dosen memberikan tugas kepada mahasiswa melakukan pengamatan mandiri terhadap antar muka aplikasi yang berbeda, memberikan penilaian secara umum, khususnya untuk *background* dan *simplicity*, mendiskusikan dengan sesama mahasiswa dan dosen. Dalam diskusi, dosen memberikan pengalamannya dalam perancangan antar muka aplikasi serta penelitian yang pernah dilakukan dalam perancangan UI, pengetahuan yang disampaikan umumnya adalah pengetahuan tacit. Tujuannya adalah mendapatkan pengetahuan dari hasil mengeksplorasi (*explore*) mahasiswa dengan melihat bagaimana konsep dan contoh perancangan UI yang diajarkan oleh dosen digunakan dalam antar muka aplikasi yang sudah dipakai pengguna.
2. *Reflective Observation* (RO) : dalam tahap ini dosen mulai memberikan latihan untuk mahasiswa membuat layout sederhana dari aplikasi yang dianalisis, dan menggambarkan *background*, *simplicity*, *consistency* dan *scenario* sederhana dari beberapa fungsi utama aplikasi. Mahasiswa mendiskusikan serta memberikan pendapat atau ide dari hasil analisis dan perancangan layout user interface, mulai mempelajari alur skenario dan bagaimana aplikasi memberikan notifikasi atau pesan untuk mempermudah interaksi. Dosen memberikan masukan atau pengetahuannya mengenai hasil layout, mengenai usulan perbaikan user interface dan interaksi yang mendukung user experience yang baik, mahasiswa mencatat masukan tersebut, melakukan diskusi dan jika perlu akan memperbaiki layout user interface. Tujuan dari tahap ini adalah memperkuat kemampuan analisis (*analyze*) mahasiswa dalam mempelajari serta membuat layout interaksi dalam aplikasi tersebut, interaksi yang baik dipertahankan, sementara interaksi yang kurang baik diperbaiki dengan bimbingan dosen.
3. *Abstract Conceptualization* (AC) : dalam tahap ini dosen memberikan tugas latihan dari perancangan user interface tertentu dalam bentuk tugas di kelas. Tugas mahasiswa melakukan analisis umum terhadap tugas perancangan user interface tersebut, merancang *lay out user interface* dalam bentuk kertas (*paper prototyping*) dan membuat rancangan UX. Mahasiswa berdiskusi dengan mahasiswa lainnya dengan bimbingan dosen untuk memberikan pendapat atau ide mengenai interaksi aplikasi. Keterampilan dalam membuat *layout* kembali dibahas dan diperbaiki dengan lebih teliti mengacu pada hasil pengajaran dan diskusi. Mahasiswa mulai mengaplikasikan ide-ide nya dalam perancangan ini sampai dengan membentuk skenario yang cukup lengkap sampai dapat membentuk simulasi prototipe aplikasi. Dosen memberikan arahan agar kaidah-kaidah perancangan *user interface* tetap diterapkan oleh mahasiswa dalam tugas perorangan ini. Tujuan dari tahap ini adalah mahasiswa mendapatkan pengetahuan untuk memutuskan

(decide) rancangan *user interface* seperti apa yang harus dibuat, bukan hanya tampilannya menarik tapi mudah dalam interaksi sehingga mendukung *user experience* yang baik.

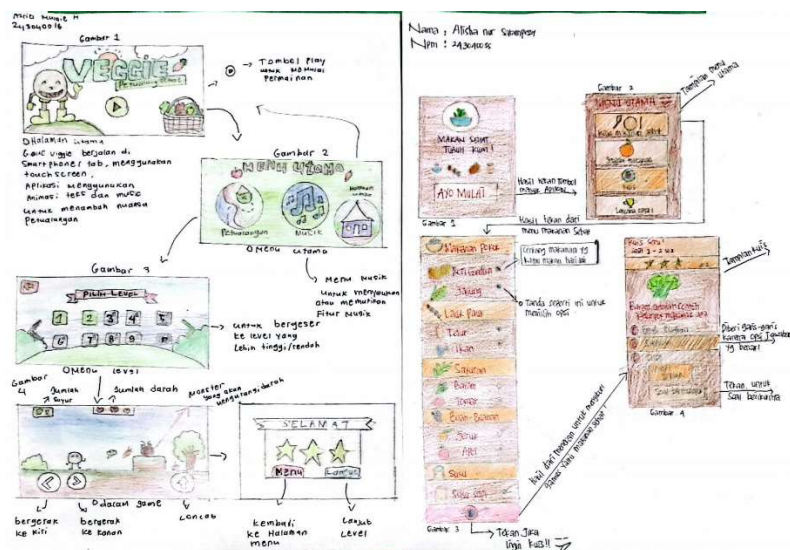
4. **Active Experimentation (AE)** : dalam tahap ini dosen memberikan tugas perancangan UI/UX dalam kelompok mahasiswa dengan studi kasus tertentu yang diberikan oleh dosen. Penilaian untuk *background*, *simplicity*, *consistency* dan *scenario* diberikan oleh dosen dan mahasiswa lain, sebagai masukan untuk tugas kelompok. Tugas ini membagi tugas mahasiswa dalam kelompok, memberikan pengalaman kerjasama kelompok dalam perancangan kepada mahasiswa dengan produk tugas adalah rancangan dan simulasi *user interface* aplikasi. Dosen tetap memberikan arahan agar kaidah-kaidah perancangan *user interface* tetap diterapkan oleh mahasiswa dalam tugas kelompok. Tujuan dari tahap ini adalah mahasiswa dalam pembagian tugas perancangan dalam kelompok dapat memanfaatkan atau melakukan aksi (*act*) dalam perancangan UI/UX yang lebih kompleks, sesuai pengetahuan yang telah diterima dari dosen dalam tahap-tahap sebelumnya.



Gambar 3 Kolb Learning Cycle dalam Kuliah Perancangan UI/UX

F. Evaluasi *Knowledge Transfer* dalam Kuliah Perancangan UI/UX

Evaluasi *knowledge transfer* dilaksanakan dalam tahapan perancangan UI/UX untuk membuat *paper prototyping* yang dilaksanakan secara perorangan oleh mahasiswa di kelas.



Gambar 4 Contoh Latihan Perancangan UI/UX Mahasiswa

Evaluasi ini dilakukan setelah (1) mahasiswa mendapat pengetahuan berupa konsep dan contoh *user interface* yang baik desain dan interaksinya, (2) mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mengeksplorasi dan menganalisis *user interface* aplikasi tertentu dan menggambarkan desain dan interaksinya dan (3) mendapatkan pengetahuan dan pengalaman selama membuat tugas *paper prototype* dalam pengarahannya dari dosen serta diskusi dengan sesama mahasiswa. Penilaian evaluasi mengacu pada nilai kelulusan kuliah di Program Studi Teknik Informatika, dengan target kelulusan diatas 80%. Evaluasi *background*, *simplicity*, *consistency* dan *scenario* melibatkan 20 mahasiswa dengan hasil sebagai berikut :

Evaluasi	Baik	Cukup	Kurang	Keterangan
<i>background</i>	20 (100%)	0	0	Semua mahasiswa merancang <i>background</i> dengan baik
<i>simplicity</i>	16 (80%)	4 (20%)	0	80% mahasiswa merancang <i>simplicity</i> dengan baik
<i>consistency</i>	16 (80%)	4 (20%)	0	80% mahasiswa merancang <i>consistency</i> dengan baik
<i>scenario</i>	14 (70%)	4 (20%)	2 (10%)	70% mahasiswa merancang <i>scenario</i> dengan baik

Tabel 1. Evaluasi Perancangan UI/UX

Hasil evaluasi memperlihatkan penilaian *background*, *simplicity*, *consistency* sudah baik artinya mahasiswa sudah memiliki pengetahuan dan memahami konsep dan prakteknya dalam perancangan, sementara hasil penilaian *scenario* termasuk cukup baik dimana hanya 2 mahasiswa yang kurang memahaminya. Aspek-aspek yang harus diperhatikan untuk knowledge transfer dalam kuliah perancangan UI/UX adalah sebagai berikut :

Dosen	Mahasiswa	Pengetahuan
Tujuan dari perancangan UI/UX harus jelas, dapat disampaikan dengan cara sederhana kepada mahasiswa	Mahasiswa harus memiliki motivasi dalam belajar perancangan UI/UX	Dosen harus dapat menyampaikan pengetahuan dengan baik, masuk akal dan mudah dipahami
Dosen dapat menjelaskan target capaian dan tujuan dalam perancangan UI/UX	Mahasiswa dapat mempercayai dosen	Materi kuliah, target capaian dan tujuan dapat disampaikan secara eksplisit
Dosen memberikan waktu yang cukup untuk mempelajari materi kuliah perancangan UI/UX	Mahasiswa mendapat legitimasi (pengakuan, kepercayaan dan penerimaan)	Dosen dan mahasiswa menggunakan bahasa dan istilah teknik yang sama
Dosen menggunakan metoda pengajaran dan kaskas yang cocok	Mahasiswa mendapat kredibilitas dari metoda dan kaskas tersebut	Sesuai dengan target capaian dan tujuan dalam perancangan UI/UX
Dosen dapat mendorong mahasiswa untuk diskusi dan bekerja sama	Hubungan antar mahasiswa dan komunikasi dapat dilaksanakan dengan efektif	Sesuai dengan target capaian dan tujuan dalam perancangan UI/UX
Dosen memperhitungkan kemajuan teknologi informasi dan komputer dalam perancangan UI/UX	Mempunyai kesadaran untuk memperluas wawasan, khususnya dibidang teknologi informasi dan komputer	Kapasitas pengetahuan yang dapat ditransfer dengan mudah, dapat diserap dan dimanfaatkan untuk perancangan UI/UX
Dosen memperhitungkan cara lain untuk mempermudah knowledge transfer, khususnya mengubah pengetahuan tacit menjadi eksplisit, misalnya menyediakan materi ajar tertulis dan video ajar.	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menganalisis ‘celah’ pengetahuan, antara yang diajarkan dengan yang dipraktikkan	Kapasitas pengetahuan yang dapat ditransfer dengan mudah, dapat diserap dan dimanfaatkan untuk perancangan UI/UX

Tabel 2. Aspek *Knowledge Transfer* yang harus diperhatikan

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan Kolb Learning Circle terutama untuk mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang ditransfer oleh dosennya dengan manfaat (1) mahasiswa mendapat keterampilan dalam perancangan UI/UX bukan hanya teori saja, (2) mahasiswa mendapat pengalaman nyata dalam perancangan, (3) dosen dan mahasiswa dapat melakukan refleksi terhadap *knowledge transfer* untuk perbaikan kuliah, (3) mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah perancangan, bukan hanya untuk nilai kuliah saja tapi juga untuk peningkatan keterampilan dan selanjutnya dapat menjadi bekal penelitian untuk menyelesaikan kuliah. Hal lainnya yang didapatkan dalam knowledge transfer ini adalah pemahaman bahwa pengetahuan, khususnya bidang teknologi informasi dan komputer selalu berkembang sehingga mahasiswa juga memahami pembelajaran berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Fakultas Teknik dan Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan, Ketua Program Studi, para dosen dan pihak lain yang telah mendukung berjalannya kegiatan penelitian ini.

Referensi

- [1] Abudho, M. R. (2025). An Overview of Knowledge Transfer in Modern Organizations: The Categorization of the Levels of Knowledge. *Procedia Computer Science*, 270, 2398-2405.
- [2] Argote, L. (2024). Knowledge transfer within organizations: Mechanisms, motivation, and consideration. *Annual review of psychology*, 75(1), 405-431.
- [3] Chen, J., & Nonaka, I. (Eds.). (2022). *The Routledge companion to knowledge management*. Taylor & Francis.
- [4] De Wit-de Vries, E., Dolfma, W. A., van der Windt, H. J., & Gerkema, M. P. (2019). Knowledge transfer in university–industry research partnerships: a review. *The Journal of Technology Transfer*, 44(4), 1236-1255.
- [5] Egan, J. D., Tolman, S., McBrayer, J. S., & Ballesteros, E. (2023). Reconceptualizing Kolb's Learning Cycle as Episodic & Lifelong. *Experiential Learning and Teaching in Higher Education*, 6(1), 24-33.
- [6] Kowalska-Styczeń, A., Malarz, K., & Paradowski, K. (2018). Model of knowledge transfer within an organisation. *Journal of Artificial Societies and Social Simulation*, 21(2).
- [7] Liyanage, C., Elhag, T., Ballal, T., & Li, Q. (2009). Knowledge communication and translation—a knowledge transfer model. *Journal of Knowledge management*, 13(3), 118-131.
- [8] Malik, R. F. (2019, October). Knowledge Transfer Model for Private Higher Education Knowledge Management System. In *2019 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS)* (pp. 191-194). IEEE.
- [9] Nonaka, I., & Konno, N. (1998). The concept of “Ba”: Building a foundation for knowledge creation. *California management review*, 40(3), 40-54.
- [10] Nonaka, I., & Nishiguchi, T. (2001). *Knowledge emergence: Social, technical, and evolutionary dimensions of knowledge creation*. Oxford University Press.
- [11] Nonaka, I., & Takeuchi, H. (2007). The knowledge-creating company. *Harvard business review*, 85(7/8), 162.
- [12] Pasaribu, B. I., Afrianti, A., Gumilar, G. G., Rizanti, H. P., & Rohajawati, S. (2017). Knowledge transfer: A conceptual model and facilitating feature in start-up business. *Procedia Computer Science*, 116, 259-266.
- [13] Rosellini, A. (2017). Knowledge transfer model to measure the impact of formal training on sales performance. *Knowledge discovery and data design innovation*, 127-144.
- [14] Thomas, T., & Pretat, C. (2009). The process of knowledge transfer.
- [15] Tinh, N. H., Trai, D. V., Trang, N. T. T., & Tien, N. H. (2023). Knowledge transfer and succession process in small family businesses. *International Journal of Entrepreneurship and Small Business*, 1(1), 10060372.
- [16] Wijnen-Meijer, M., Brandhuber, T., Schneider, A., & Berberat, P. O. (2022). Implementing Kolb's experiential learning cycle by linking real experience, case-based discussion and simulation. *Journal of medical education and curricular development*, 9, 23821205221091511.