

Knowledge Management System Pada SMA Hang Tuah Belawan Dengan Model SECI

Knowledge Management System At Hang Tuah Belawan Senior High School With SECI Model

Murni^{a,1}, Ria Eka Sari^{b,2}

^aProgram Studi Sistem Informasi D3 UPU, K.L. Yos Sudarso KM. 6,5 No. 3A, Medan, 20241

^bDosen Program Studi Sistem Informasi D3UPU, K.L. Yos Sudarso KM. 6,5 No. 3A, Medan, 20241
akunmurni091@gmail.com¹, ladiespure@gmail.com²

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan adalah kunci sukses dalam semua aspek di berbagai bidang dan harus dimanajemen dengan baik agar semua data dan informasi dari setiap pelaku dapat digunakan, dicari serta memberikan pengetahuan sehingga hasilnya terintegrasi dengan baik dan mudah untuk dimanfaatkan. Permasalahan yang dihadapi SMA Hangtuah Belawan saat ini adalah sebagian besar knowledge yang ada pada individu sekolah sulit untuk disimpan dalam suatu sistem karena knowledge lebih bersifat individual dimana setiap individu yang mendapatkan pelatihan maupun workshop tidak dapat berbagi maupun mengelola pengetahuan sehingga pengetahuan dan informasi tidak dapat ditransfer ke individu yang lain dengan baik. Knowledge Management System (KMS) dapat membantu individu yang ada sekolah untuk dapat berbagi pengetahuan hingga berbagi pengalaman mengenai hasil pelatihan, proses belajar mengajar yang bermanfaat serta bagi pengembangan pengetahuan yang tadinya masih dalam bentuk tacit knowledge menjadi bentuk explicit knowledge. Adapun permodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language sedangkan pemrograman menggunakan bahasa PHP dan database Mysql.

Kata Kunci : Knowledge Management System, Unified Modeling Language, PHP, Mysql.

ABSTRACT

Knowledge is the key to success in all aspects in various fields and must be managed properly so that all data and information from each actor can be used, searched for and provides knowledge so that the results are well integrated and easy to use. The problem currently facing Belawan Hangtuah High School is that most of the knowledge that exists in individual schools is difficult to store in a system because knowledge is more individual in nature where each individual who receives training or workshops cannot share or manage knowledge so that knowledge and information cannot be transferred to other organizations. other individuals well. Knowledge Management System (KMS) can help individuals in schools to be able to share knowledge to share experiences regarding the results of training, useful teaching and learning processes and for the development of knowledge which was still in the form of tacit knowledge to become explicit knowledge. The system modeling uses the Unified Modeling Language while programming uses the PHP language and MySQL database.

Keywords : Knowledge Management System, Unified Modeling Language, PHP, Mysql.

Info Artikel :

Disubmit: 07 Januari 2023

Disubmit: 08 Februari 2023

Disubmit: 09 Maret 2023

Copyright © 2024 – CSRID Journal. All rights reserved.

1 PENDAHULUAN

SMA Hang Tuah Belawan merupakan suatu instansi pendidikan swasta yang memiliki kewenangan dan tugas dalam pembinaan dan penyelenggaraan pendidikan serta memiliki peranan dalam upaya mencerdaskan bangsa dengan manajemen pengetahuan yang baik. Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah masih sulitnya para guru dan siswa dalam berbagi pengetahuan dan menyimpan dokumen dalam bentuk data elektronik dikarenakan pihak sekolah belum menyediakan sistem berbagi pengetahuan dalam bentuk *online*. Setiap individu yang memiliki pengetahuan dan telah mendapatkan pelatihan atau *workshop* tidak memiliki media penyimpanan khusus sebagai media berbagi pengetahuan sehingga pengetahuan dan informasi yang seharusnya dapat ditransfer

ke individu yang lain akibatnya tidak dapat dilakukan dengan baik. Salah satu strategi yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan sistem manajemen pengetahuan (*Knowledge Management System*).

Menurut penelitian Anggraeni dkk. “Sebagai salah satu SMA negeri yang diperuntukan bagi pelajar atlet dan olahragawan di kawasan Ragunan Jakarta Selatan, SMA Negeri Ragunan tak hanya ingin meningkatkan prestasi olahraga siswanya tetapi ingin meningkatkan prestasi siswanya dalam bidang akademik. Penelitian ini mengusulkan perlunya KMS dalam mengelola semua sumber daya yang ada di sekolah sehingga mudah untuk disimpan, dipulihkan, dan didistribusikan kepada guru dan siswa. Melalui KMS berbasis *website* ini guru dan siswa dapat bertukar informasi dan bahkan melakukan kegiatan pembelajaran. Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *prototype*, dengan metode pengembangan ini dan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan mendukung penyebaran informasi dan diseminasi keberadaan sekolah serta mengefektifkan pelaksanaan kegiatan pendidikan antara guru dan siswa bahkan tanpa tatap muka.” [1].

Menurut penelitian Afianto & Assegaff. “Sebagian besar *knowledge* yang ada pada SMA Negeri 2 Bungosaat ini sulit untuk disimpan dalam suatu sistem karena *knowledge* lebih bersifat individual saja. Dan oleh karena itu sekolah memerlukan suatu sarana yang dapat mengatur, menyimpan, memelihara *knowledge* yang ada dalam sekolah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis, merancang dan membuat *prototype* yang berkaitan dengan penerapan *Knowledge Management System* di SMA Negeri 2 Bungo. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database MySQL* yang berisi informasi mengenai data guru, pengumuman, dokumen, diskusi, studi kasus, berita dan beberapa menu lainnya.” [2].

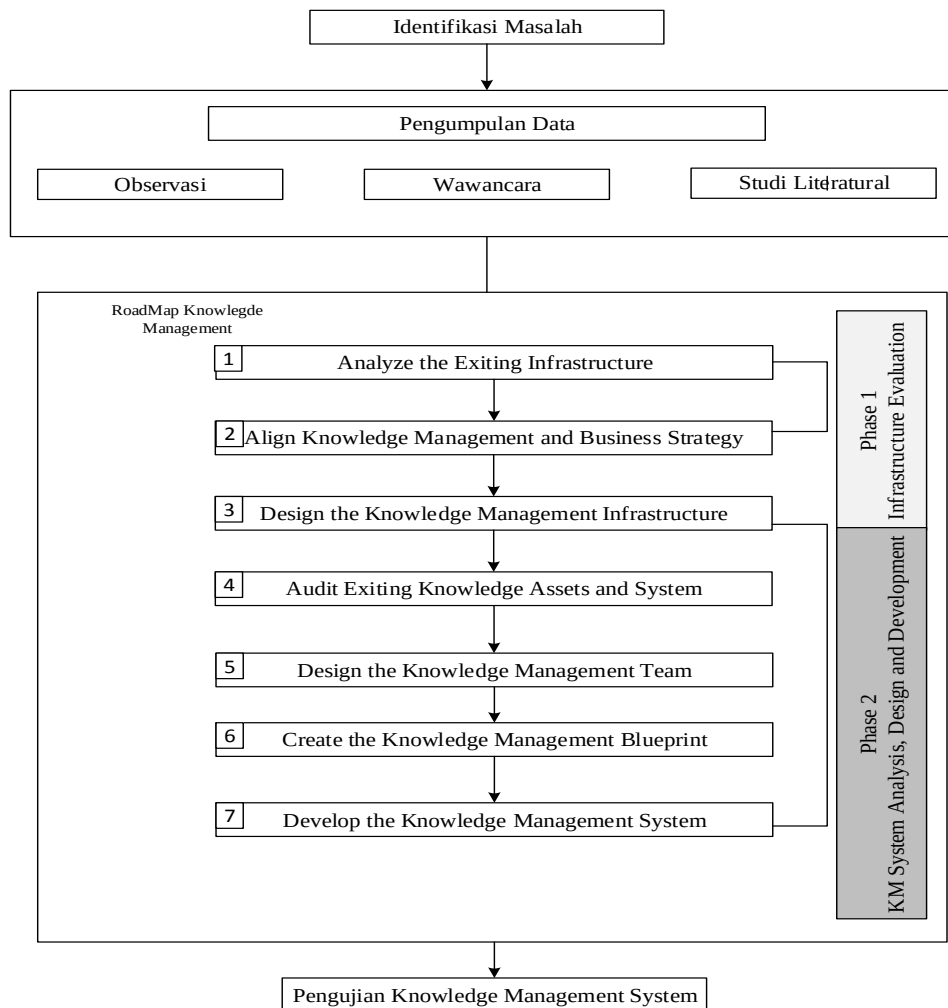
Menurut penelitian Fitriansyah & Suryadi. “Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan purwarupa sistem manajemen pengelolaan pengetahuan di SMA PGRI 24 Jakarta. Saat ini, pengelolaan pengetahuan terutama mengenai *standard operating procedure* (SOP) atau acuan kerja pada SMA PGRI 24 Jakarta masih belum dilakukan, sehingga proses *review* kembali pengetahuan pada masa yang telah lalu tidak dapat dilakukan karena beberapa faktor, diantaranya adalah terkendala proses pencarian dokumen atau arsip. Hasil penelitian berupa purwarupa suatu sistem *knowledge management system* (KMS) yang dapat menyimpan pengetahuan baik *tacit* (pengetahuan yang belum terdokumentasi) maupun *explicit* (pengetahuan yang telah terdokumentasi), yang dapat menjadi solusi untuk melakukan tata kelola dokumen *standard operating procedure* (SOP), membantu dalam kegiatan digitalisasi pengarsipan, pencarian dokumen dan sebagai sarana berbagi pengetahuan.” [3].

Menurut penelitian Nurcahyo & Sensuse. “Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah *Knowledge Management System* sebagai media *knowledge sharing* antar *programmer* guna mendukung pengelolaan pengetahuan dan berbagi pengetahuan diantara *programmer-programmer* di dalam tim pengembangan perangkat lunak. Penelitian ini menggunakan pendekatan SECI Model. Hasil penelitian menghasilkan sebuah rancangan *Knowledge Management System* dengan fitur-fitur berupa *collaboration project*, *forum online*, *web portal KMS*, *blog*, *knowledge repository*, *document management system*, dan *study case*. Pengujian menggunakan *user acceptance test*, dimana diperoleh hasil bahwa sistem yang dirancang dapat berfungsi dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna dengan persentase rata-rata sebesar 82,6%.” [4].

Menurut penelitian Sudiarjo & Kusdaryono. “Pada penelitian ini, penulis mencoba mengembangkan model *knowledge management system* sesuai dengan kondisi yang ada di MA Madinatunnajah pada Pondok Pesantren Madinatunnajah dengan menggunakan model SECI dalam pembentukan *knowledge* dan untuk analisa struktur dan desain aplikasi dengan Desain MVC. dan pengujian validasi dengan *Focus Group Discussion* (FGD) dan untuk pengujian Kualitas perangkat lunak dengan mengadopsi ISO 9126. Dari hasil penelitian ini adalah sebuah *prototipe knowledge management system* yang dapat diaplikasikan di MA Madinatunnajah sebagai solusi dalam mendukung proses pembelajaran.” [5].

2 METODE

Berikut ini adalah *Roadmap* dari *Knowledge Management System* yang akan dibangun :



Gambar 1. *Roadmap* KMS SMA Hangtuh Belawan

1) Identifikasi Masalah

Melakukan identifikasi masalah agar mengetahui gambaran dari permasalahan secara umum yang ditemui pada SMA Hang Tuah Belawan.

2) Pengumpulan Data

Merupakan metode yang dilakukan langsung ke SMA Hang Tuah Belawan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan seperti :

a. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekolah dan bagaimana memanajemen pengetahuan pada SMA Hang Tuah Belawan.

b. Wawancara (*Interview*)

Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Sugianto selaku Wakil Kepala Sekolah SMA Hang Tuah Belawan untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu objek penelitian yang dilakukan penulis dan memperoleh data-data yang berhubungan dengan penerapan KMS pada SMA Hangtuh Belawan. Adapun pertanyaan yang penulis sampaikan antara lain :

- 1) Bagaimana metode pembelajaran yang dilakukan di SMA Hang Tuah Belawan?
- 2) Bagaimana sistem yang berjalan dan sistem yang diharapkan terkait penerapan KMS pada SMA Hangtuh Belawan?

- 3) Bagaimana SMA Hang Tuah Belawan mengelola pengetahuan baik itu pengetahuan *tacit* maupun *explicit*?
- c. Studi Kepustakaan (*Library Research*)
Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan dan jurnal terkait yang membahas tentang konsep KMS pada SMA Hangtuah Belawan.
- 3) *Analyze the Existing Infrastructure*
Maksud dari langkah ini adalah menganalisa infrastruktur yang ada dan dapat mengenali mengetahui kekurangan yang telah dimiliki oleh SMA Hang Tuah Belawan pada yang sedang berjalan.
- 4) *Align Knowledge Management and Business Strategy*
Langkah ini dimaksudkan menyesuaikan knowledge dengan strategi bisnis yang ada di SMA Hang Tuah Belawan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.
- 5) *Design the Knowledge Management Infrastructure*
Infrastruktur *Knowledge Management* yang dibuat menyesuaikan dengan tahapan sebelumnya yaitu analisis infrastruktur dan penyesuaian *Knowledge Management* yang akan menjadikan arsitektur KMS yang akan dibangun.
- 6) *Audit Existing Knowledge Assets and System*
Pada langkah ini dilakukan audit dan analisa *knowledge* yaitu dengan mengetahui pengetahuan yang ada di SMA Hangtuah Belawan.
- 7) *Design the Knowledge Management Team*
Dalam tahap ini menentukan tim yang akan merancang, membangun, mengimplementasikan dan yang akan menjalankan sistem yang sudah ada.
- 8) *Create the Knowledge Management Blueprint*
Pada tahapan ini membuat sistem yang sesuai dengan kebutuhan dengan melihat analisis yang telah dibuat dan dikerjakan sebelumnya.
- 9) *Develop the Knowledge Management System*
Tahapan ini menerapkan *Knowledge Management System* yang telah dibangun sesuai analisis, perancangan, dan pembuatan yang sudah dilakukan pada langkah-langkah sebelumnya.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Knowledge Management System Menggunakan Metode SECI

Pada tahapan analisis ini ditemukan kebutuhan-kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem yang didapat dari langkah-langkah sebelumnya. Kemudian kebutuhan pengguna akan diletakkan ke dalam bentuk sebuah diagram.

1) Analisis Tim Knowledge Management System

Tim *Knowledge* yang akan mengurus *Knowledge Management System* terdiri dari :

- a. Admin
Admin adalah seseorang petugas yang harus memastikan sistem terus berjalan dengan baik, mengontrol *knowledge* yang akan dipublikasikan dan mengatur pengelolaan pengguna
- b. Guru dan Siswa
Seluruh Guru dan Siswa yang dapat memanfaatkan *Knowledge Management System* tersebut yang disesuaikan terhadap kebutuhannya.

2) Analisis Kebutuhan Knowledge Management System Model SECI

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, berikut ini merupakan kebutuhan umum Pada SMA Hang Tuah Belawan untuk mendukung proses penciptaan *knowledge* berdasarkan Model SECI:

- a. *Socialization* (Sosialisasi)
 - a) Kebutuhan Sistem
System menyediakan proses penciptaan pengetahuan dari *Tacit* ke *Tacit Knowledge*.
 - b) Bentuk Penerapan Dalam Sistem

Fitur komentar, Fitur Forum, dan Fitur Chat, kelola pengetahuan *Tacit* dan *Explicit Knowledge*.

- b. *Externalization* (Eksternalisasi)
 - a) Kebutuhan Sistem
Sytem menyediakan proses penciptaan pengetahuan dari *Tacit* ke *Explicit Knowledge* berdasarkan dokumen eksternal
 - b) Bentuk Penerapan Dalam Sistem
Fitur *info*, tulisan, gambar, maaupun video, dan hasil diskusi forum dibuat sebuah kesimpulan.
 - c. *Determination / Combination* (Kombinasi)
 - a) Kebutuhan Sistem
Sytem menyediakan proses penciptaan pengetahuan dari *Explicit* ke *Explicit Knowledge*
 - b) Bentuk Penerapan Dalam Sistem
Fitur *upload document* dan *knowledge*
 - d. *Internalization* (Internalisasi)
 - a) Kebutuhan Sistem Semua data *knowledge* yang telah di dokumentasikan dapat dibagikan oleh seluruh guru dan siswa.
 - b) Bentuk Penerapan Dalam Sistem
Fitur *Search Document*, Fitur *Sharing Document*
- 3) Analisis Knowledge Management System
- Sebelum melakukan perancangan perlu dilakukan analisa pada sistem yang berjalan antara lain sebagai berikut :
- a. *Knowledge Goal*
Knowledge goal merupakan tujuan akhir dari *knowledge*, serta memudahkan sekolah untuk menentukan arah dan strategi guna mencapai tujuan tersebut. *Knowledge goal* dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu:
 - a) *Normative Knowledge Goal*
 - 1) Menciptakan budaya pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan loyalitas dengan cara meningkatkan komunikasi yang lebih kuat antara Guru dan Siswa.
 - 2) Menumbuhkan budaya *self-learning* kepada Guru dan Siswa untuk mendapatkan informasi dan data-data.
 - 3) Membuat suatu wadah bagi Guru dan Siswa untuk mengutarakan aspirasi dan inspirasi.
 - b) *Strategic Knowledge Goal*
 - 1) Mampu mengumpulkan dan menyebarkan informasi dan pengetahuan (*knowledge*) sekolah yang dapat digunakan seluruh Guru dan Siswa.
 - 2) Dapat meningkatkan pengetahuan (*knowledge*) Guru dan Siswa dalam mencapai visi dan misi sekolah.
 - 3) Mampu membuat sistem pendokumentasian yang dapat mempermudah Guru dan Siswa dalam mendokumentasikan pengetahuan.
 - c) *Operational Knowledge Goal*
 - 1) Memfasilitasi pengumpulan *knowledge* secara digital agar dapat memudahkan pencarian *knowledge*.
 - 2) Mengelola dan memelihara database sebagai pusat *knowledge* sehingga dapat dimanfaatkan oleh Guru dan Siswa.
 - 3) Mengurangi pengulangan kesalahan dan dapat meminimalisasi terjadinya *redudancy* (pengulangan) kerja.
 - b. *Knowledge Identification*
Mengidentifikasi *knowledge* berdasarkan struktural, fungsional dan behavioural
 - a) Struktural
 - 1) *Explicit Knowledge*

Menyiapkan training atau pelatihan bagi Guru dan Siswa, membuat e-dokumen dan menyediakan forum diskusi digital.

2) *Tacit Knowledge*.

Guru dan Siswa harus mencari dan mengumpulkan solusi atau pemecahan masalah dari suatu permasalahan yang ada. Dan dari hasil permasalahan dan solusi yang dikumpulkan akan disimpan dalam suatu sistem karena saat ini sekolah belum memiliki suatu aplikasi yang dapat menyimpan setiap permasalahan dan solusinya, maka sistem yang akan dibangun tentunya sangat cocok untuk hal tersebut.

b) Fungsional

1) *Explicit Knowledge*.

Adanya sistem penyimpanan dokumen-dokumen yang siap untuk didownload, serta adanya aplikasi forum diskusi yang memungkinkan para Guru maupun Siswa bertanya dan menjawab sesuatu yang berhubungan dengan *knowledge management*. Serta adanya FAQ (*Frequently Asked Question*) yang merupakan suatu sistem yang dapat memberikan suatu solusi standar dalam memecahkan masalah berdasarkan dari permasalahan yang terjadi.

2) *Tacit Knowledge*.

Adanya forum diskusi yang dapat memfasilitasi *sharing knowledge*.

c) *Behavioural* (Perilaku)

Diskusi internal antara Guru dan Siswa. *Knowledge* ini dilakukan agar komunikasi antara Guru dan Siswa semakin luas dan dalam diskusi ini dapat membahas mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi pada sekolah. Diskusi ini juga bertujuan agar adanya keterbukaan sekolah.

c. *Knowledge Sharing* (Berbagi Pengetahuan)

Knowledge sharing menjadi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan Guru maupun Siswa agar mampu berpikir secara logis yang diharapkan akan menghasilkan suatu inovasi.

d. *Knowledge Utilization* (Penerapan Pengetahuan)

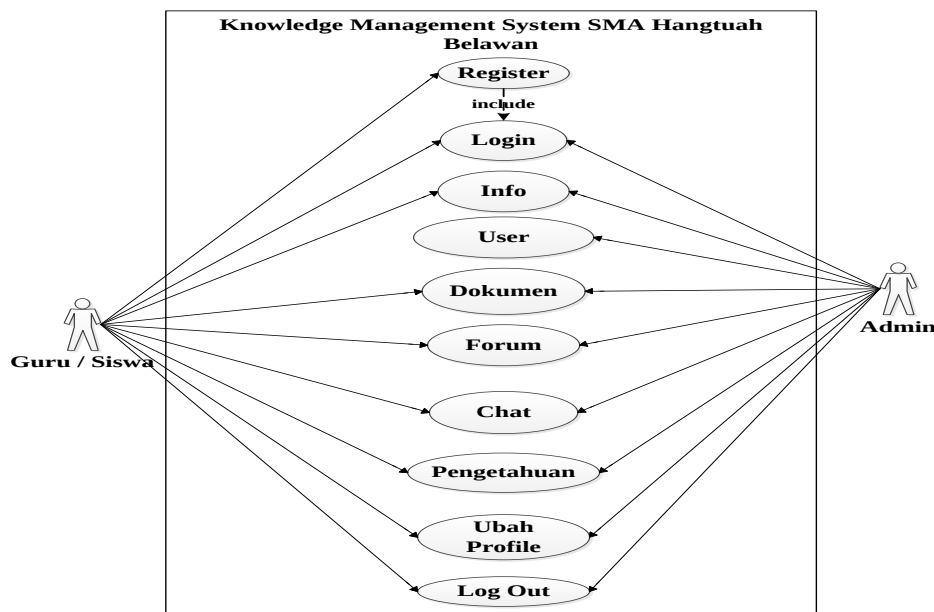
Penerapan pengetahuan sekolah saat ini meliputi penerapan pada pelatihan-pelatihan (seminar) Guru dimana pelatihan tersebut dapat meningkatkan *knowledge* Guru. Adanya evaluasi dan rapat harian dapat meningkatkan *knowledge sharing* ataupun solusi dari permasalahan yang terjadi.

e. *Knowledge Retention* (Penyimpanan Pengetahuan)

Penyimpanan *knowledge* yang ada berdasarkan *tacit knowledge* dan *explicit knowledge*.

B. *Use Case Diagram*

Penggambaran sistem dengan *usecase diagram* yang terdapat pada Gambar 2 berikut :



Gambar 2. Use Case Diagram Knowledge Management Sistem

C. Implementasi Sistem

Berikut adalah penjelasan mengenai tampilan hasil dari *Website Knowledge Management System SMA Hang Tuah Belawan* :

1) Halaman Utama Web

Tampilan pertama saat membuka aplikasi yaitu tampilan Login dan Register pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Web SMA Han Tuah Belawan

2) Halaman Login

Tampilan yang disajikan untuk menampilkan Login dilihat pada pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Login (Admin / Siswa / Guru)

3) Halaman Register

Halaman register akan menampilkan halaman formulir untuk pendaftaran pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Register

4) Halaman Depan Guru/Siswa

Halaman depan member adalah halaman yang pertama tampil setelah member berhasil Login, seperti yang terlihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Halaman Depan Member

5) Halaman Info Guru/Siswa

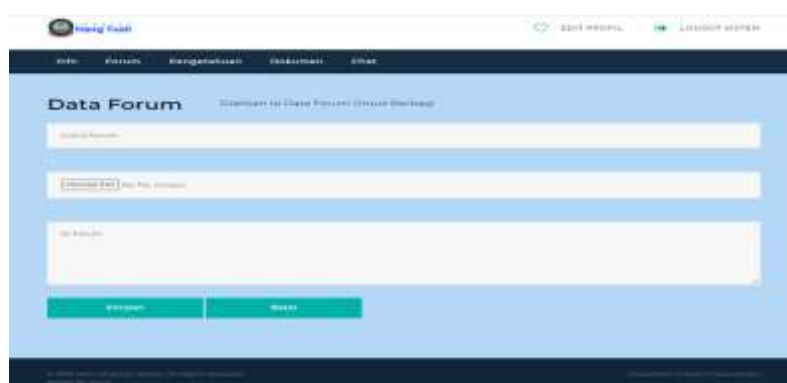
Tampilan Halaman Info Member adalah tampilan yang berisikan informasi berita dan pengumuman seputar sekolah seperti yang terlihat pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Halaman Info Guru / Siswa

6) Halaman Forum

Tampilan Halaman Forum adalah tampilan yang berisikan data forum komunitas sekolah seperti yang terlihat pada Gambar 8 berikut.



Gambar 8. Halaman Forum

7) Halaman Pengetahuan

Tampilan Halaman Pengetahuan adalah tampilan yang berisikan data Pengetahuan yang dibagikan oleh member seperti yang terlihat pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Halaman Pengetahuan

8) Halaman Dokumen

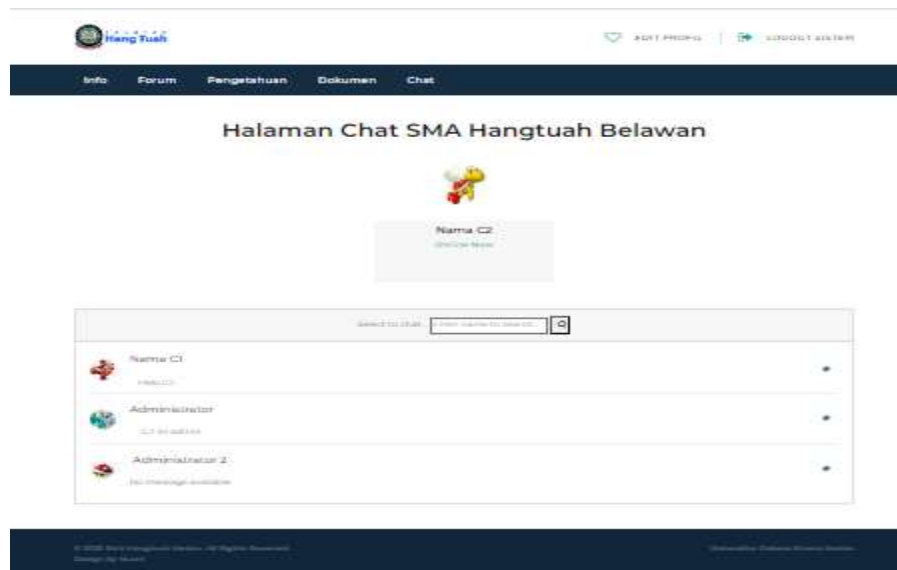
Tampilan Halaman Dokumen adalah tampilan yang berisikan data Dokumen yang dibagikan oleh member seperti yang terlihat pada Gambar 10 berikut.



Gambar 10. Halaman Dokumen

9) Halaman Chat

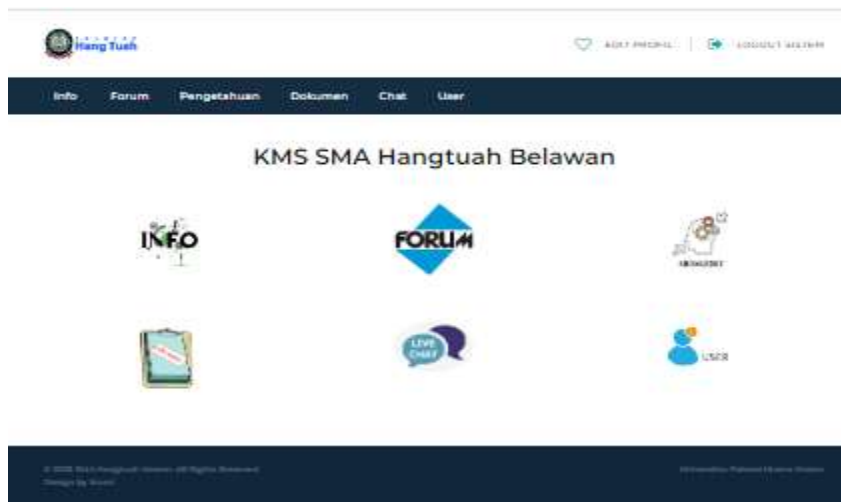
Tampilan Halaman Chat adalah tampilan yang berisikan data percakapan chat antar member seperti yang terlihat pada Gambar 11 berikut.



Gambar 11. Halaman Chat

10) Halaman Depan Admin

Halaman depan Admin adalah halaman yang pertama tampil setelah admin berhasil Login, seperti yang terlihat pada Gambar 12 berikut.



Gambar 12. Halaman Depan Admin

11) Halaman Edit Profil

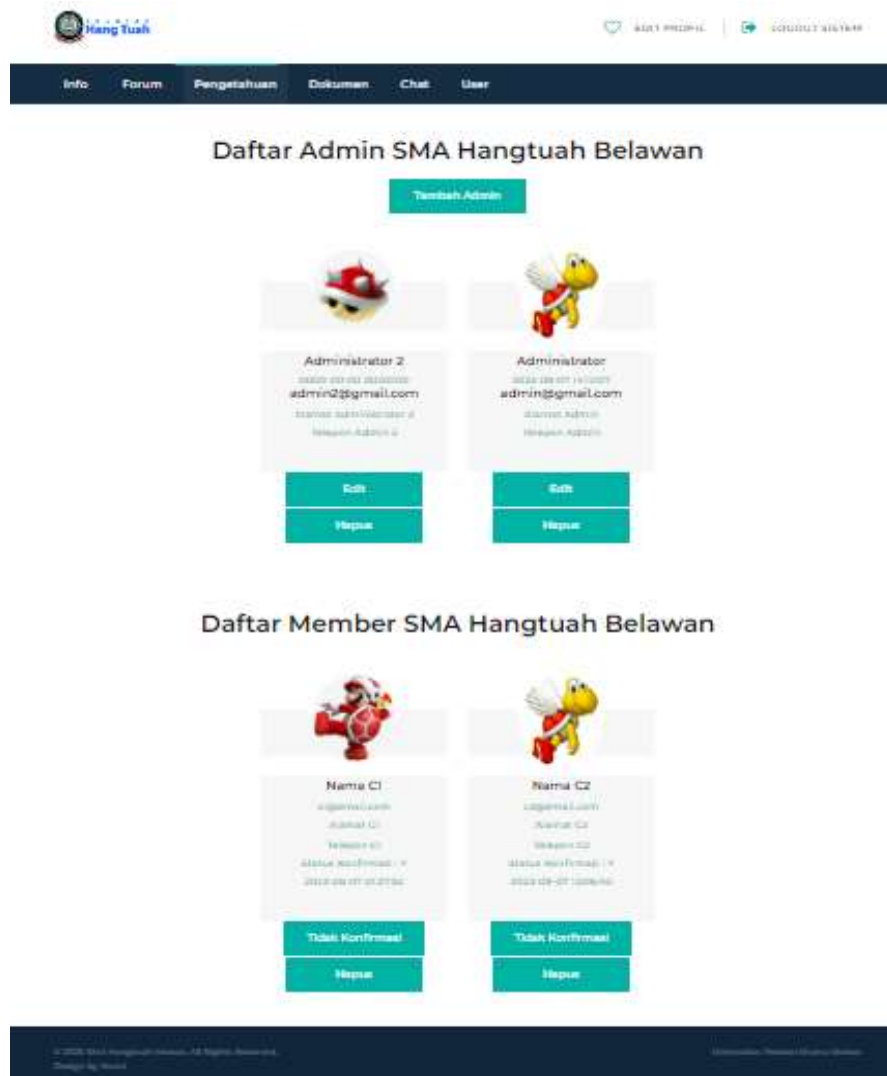
Halaman Edit Profil adalah halaman yang digunakan untuk merubah profil masing-masing user, seperti yang terlihat pada Gambar 13 berikut.

The image shows the 'Edit Profil' page. At the top, there is a header with the school's logo and name, and navigation links for 'Info', 'Forum', 'Pengetahuan', 'Dokumen', 'Chat', and 'User'. Below the header, the title 'Edit Profil' is centered, followed by the instruction 'Silahkan Ubah Data User Anda'. The form contains several input fields: 'Email' (with the value 'admin@gmail.com'), 'Username' (with the value 'Admin'), 'Alamat Admin', and 'Telepon Admin'. There is also a 'Choose File' button for uploading a profile picture. At the bottom, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel). The footer contains copyright information and a disclaimer.

Gambar 13. Halaman Edit Profil

12) Halaman Data User

Halaman Data *user* adalah halaman yang digunakan admin untuk manajemen *user*, seperti yang terlihat pada Gambar 14 berikut.



Gambar 14. Halaman Data User

4 KESIMPULAN

Berdasarkan Knowledge Management System Pada SMA Hang Tuah Belawan yang telah dibangun, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) *Knowledge Management System* yang dibangun dapat mempermudah siswa dan guru dalam mengelola pengetahuan yang ada di lingkungan sekolah.
- 2) Pengetahuan yang didapat dari hasil pelatihan, workshop maupun pemikiran dari individu-individu di sekolah (*tacit knowledge*) dapat dijadikan dalam bentuk dokumen online (*explicit knowledge*) yang dapat dibagikan ke individu-individu yang lain.
- 3) Aplikasi *knowledge management system* berbasis web pada SMA Hang Tuah Belawan dapat diakses secara online sehingga akses pengetahuan dapat dilakukan darimana saja menggunakan perangkat smartphone atau laptop yang terkoneksi internet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Anggraeni, S., Sunarti, & Sundari, J. (2018). Analisa dan Perancangan Knowledge Management System pada SMA Negeri Ragunan Jakarta Selatan. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*. Vol.2, No.2, Desember 2018, pp. 51~56. e-ISSN: 2548-6861.
- [2] Afianto, D. & Assegaff, S. (2022). Knowledge Management System Pada SMA Negeri 2 Bungo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*. Vol. 7, No. 1, Maret 2022. ISSN: 2528-0082.
- [3] Fitriansyah, A. & Suryadi (2021). Rancangan E-Repositori Untuk Mendukung Knowledge Management System (KMS) Pada SMA PGRI 24 Jakarta. *Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma (JRIS)* Vol 01 No 02 Juli 2021. ISSN 2774 – 5759 | eISSN 2774-5732.
- [4] Nurcahyo, R. & Sensuse, D. I. (2019). Knowledge Management System Dengan Sesi Model Sebagai Media Knowledge Sharing Pada Proses Pengembangan Perangkat Lunak Di Pusat Komputer Universitas Tarumanagara. *Jurnal Teknologi Terpadu - Vol. 5, No. 2, Desember 2019*. ISSN 2477-0043. e-ISSN 2460-7908.
- [5] Sudiarjo, A. & Kusdaryono, A. (2019). Perototipe Knowledge Management System Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan SECI Dan Desain MVC. *Informatics And Digital Expert (INDEX) - Vol. 01 No. 01 (2019) 07-14*. DOI: <https://doi.org/10.36423/ide.v1i1.282>.
- [6] Ayu, Fitri. 2018, “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Devisi Humas PT. Pegadaian”, Volume 2, No.2 Oktober 2018 ISSN. 2549-0222 *Jurnal Intra-Tech*.
- [7] Wati, Dyah Puteria. (2018). Knowledge Sharing System Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Guru Di SMA Negeri 1 Ciwaru. *Prosiding Seminar Nasional Unimus. (Volume 1, 2018)*. e-ISSN: 2654-3257. p-ISSN: 2654-3168.
- [8] Ramanda, D., Haryanto, E. V., Batubara, R. O., & Negoro, W. S. (2023). Penerapan Knowledge Management System Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Pada Polsek Medan Barat Berbasis Web. *InfoSys Journal*. Vol. 7 No. 2 Februari 2023 Hal.212-223. e-ISSN: 2798-9917 | p-ISSN: 2087-3085.
- [9] R., & Haryanto, E. V. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-meeting Menggunakan WebRTC (Web Real time Communication). *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 220-228.
- [10] Wahyuni, S., Ekadiansyah, E., & Setiawan, A. (2018). Knowledge Management System Dalam Pengembangan Kinerja Karyawan Pada Pt. Restu Hajj Haramain Travel Umroh & Haji Plus. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 6(1), 79-88.
- [11] Ekadiansyah, E. (2013). Implementasi Knowledge Management System pada Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Journal*, 5(2), 102-117.
- [12] Dewi, R. (2021). Peningkatan Kompetensi Sumber Daya Manusia Terhadap IAPS 4.0 Berbasis Knowledge Management System. *INFOSYS (INFORMATION SYSTEM) JOURNAL*, 5(2), 143-151.
- [13] Mayangky, N. A., & Suharyanto, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Pada Polsek Citeur.
- [14] PRATAMA, E. (2021). Penerapan Knowledge Management System Pada Sparepart Honda Matic Berbasis Online.
- [15] Usino, W., & Hadi, R. U. (2018, July). Knowledge Management System berbasis Web Dengan Pendekatan SECI pada Kantor Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pandeglang. *In Proceeding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 699- 703).