

Knowledge Management System Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagian Produksi PT.VVF Indonesia

Web-Based Knowledge Management System in Improving the Competency of the Production Department of PT.VVF Indonesia

Romi Antoni^{a,1}, Evri Ekadiansyah^{b,2}

^aMahasiswa Universitas Potensi Utama, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

^bDosen Universitas Potensi Utama, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia
romi04antoni@gmail.com¹, evrie1409gmail.com²

ABSTRAK

PT.VVF Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan produk oleokimia. Perusahaan ini mengalami kemajuan pesat dan membutuhkan karyawan produksi yang semakin banyak. Dalam rangka meningkatkan kompetensi antar karyawan produksi, diperlukan cara untuk mengumpulkan, mengorganisasi, dan menyebarkan bahan informasi pengetahuan dengan cepat. Saat ini, PT.VVF Indonesia masih menggunakan sharing manual dan semi komputerisasi dalam pengolahan pengetahuan yang disampaikan kepada karyawan produksi. Hal ini menyebabkan penyampaian informasi membutuhkan waktu yang cukup lama. Permasalahan pada PT.VVF Indonesia adalah belum adanya aplikasi sistem informasi untuk meningkatkan kompetensi karyawan produksi dan belum diimplementasikannya perancangan Knowledge Management System, hal ini menyebabkan sulitnya sebuah departemen untuk berkembang dan mengembangkan ilmu yang menjadi fokus departemen tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, PT.VVF Indonesia dapat mempertimbangkan untuk menerapkan Knowledge Management System (KMS). Knowledge Management System adalah sistem informasi yang bertujuan untuk mentautkan segala informasi menjadi bangunan ilmu yang setiap saat dapat terus berkembang dan disempurnakan. Dengan menerapkan Knowledge Management System, PT.VVF Indonesia dapat meningkatkan efisiensi dalam pengolahan pengetahuan dan mempercepat penyampaian informasi kepada karyawan produksi. Selain itu, Knowledge Management System juga dapat membantu PT.VVF Indonesia dalam meningkatkan kompetensi antar karyawan produksi dan memudahkan departemen dalam berkembang dan mengembangkan ilmu yang menjadi fokus departemen tersebut.

Kata Kunci : Knowledge Management System, Produksi, PHP, Mysql

ABSTRACT

PT. VVF Indonesia is a company engaged in the processing of oleochemical products. The company is progressing rapidly and needs more and more production employees. In order to improve competence among production employees, a way is needed to collect, organize, and disseminate knowledge information materials quickly. Currently, PT. VVF Indonesia still uses manual and semi-computerized sharing in processing knowledge conveyed to employees. Problems at PT. VVF Indonesia is the absence of information system applications to improve the competence of production employees and the implementation of Knowledge Management System design, this makes it difficult for a department to develop and develop the knowledge that is the focus of the department. To overcome these problems, PT. VVF Indonesia may consider implementing a Knowledge Management System (KMS). Knowledge Management System is an information system that aims to link all information into a science building that can continue to develop and be perfected at any time. By implementing Knowledge Management System, PT. VVF Indonesia can increase efficiency in knowledge processing and accelerate the delivery of information to production employees. In addition, Knowledge Management System can also help PT. VVF Indonesia in improving competence among production employees and making it easier for departments to develop and develop knowledge that is the focus of the department.

Keywords : Knowledge Management System, Production, PHP, MySQL

Info Artikel :

Disubmit: 04 Juli 2023

Direview: 25 Juli 2023

Diterima : 26 September 2023

1. PENDAHULUAN

PT.VVF Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan produk oleokimia. Perusahaan ini mengalami kemajuan pesat dan membutuhkan karyawan produksi yang semakin banyak. Untuk meningkatkan kompetensi antar karyawan produksi, diperlukan cara untuk mengumpulkan, mengorganisasi, dan menyebarkan bahan informasi pengetahuan. Saat ini, PT.VVF Indonesia masih menggunakan sharing manual dan semi komputerisasi dalam pengolahan pengetahuan yang disampaikan kepada karyawan produksi. Bertambahnya karyawan produksi baru pada PT.VVF Indonesia membuat Perusahaan mengalami kesulitan dalam meningkatkan kompetensi antar karyawan produksi untuk melakukan proses sharing pengetahuan. Hal ini dapat menyebabkan sulitnya sebuah departemen untuk berkembang dan mengembangkan ilmu yang menjadi fokus departemen tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menerapkan *Knowledge Management System* (KMS) dalam proses berbagi pengetahuan antar karyawan produksi untuk membantu Perusahaan meningkatkan kompetensi karyawan produksi pada PT.VVF Indonesia. *Knowledge Management System* adalah sistem informasi yang bertujuan untuk mentautkan segala informasi menjadi bangunan ilmu yang setiap saat dapat terus berkembang dan disempurnakan. Dengan menerapkan *Knowledge Management System*, PT.VVF Indonesia dapat meningkatkan efisiensi dalam pengolahan pengetahuan dan mempercepat penyampaian informasi kepada karyawan produksi baru. Itulah sebabnya diperlukan *Knowledge Management System* yang dapat membantu perusahaan dalam mengorganisasi dan mendokumentasikan pengetahuan yang dimiliki pada PT.VVF Indonesia.

Pembuatan sistem informasi berbasis pengetahuan ini membantu pihak perusahaan dalam peningkatan kompetensi antar karyawan produksi, agar semua kegiatan operasional dapat berjalan dengan baik dan pengetahuan atau informasi dapat disebarkan dan disimpan dengan cepat oleh setiap karyawan produksi PT.VVF Indonesia.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif atau disebut juga metode penelitian analitis. Metode penelitian deskriptif atau analitis adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui gambaran, keadaan, atau hal lainnya dengan cara mendeskripsikannya sedetail mungkin berdasarkan fakta yang ada. Pada proses pengumpulan data penulis melakukan beberapa tahapan sebagai berikut :

1) Studi Lapangan

Mengumpulkan data dengan mengadakan studi langsung ke lapangan, adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Proses pengamatan langsung ke lapangan dan meninjau informasi yang berhubungan dengan pengetahuan operasional karyawan produksi PT.VVF Indonesia.

b. Wawancara

Mengadakan sesi tanya jawab langsung dengan karyawan produksi yang memiliki peranan penting dalam perusahaan tersebut yaitu bapak Tumino selaku Manager Utility. Adapun pertanyaan yang penulis ajukan yaitu sebagai berikut :

1) Bagaimana proses berbagi pengetahuan di PT.VVF Indonesia saat ini?

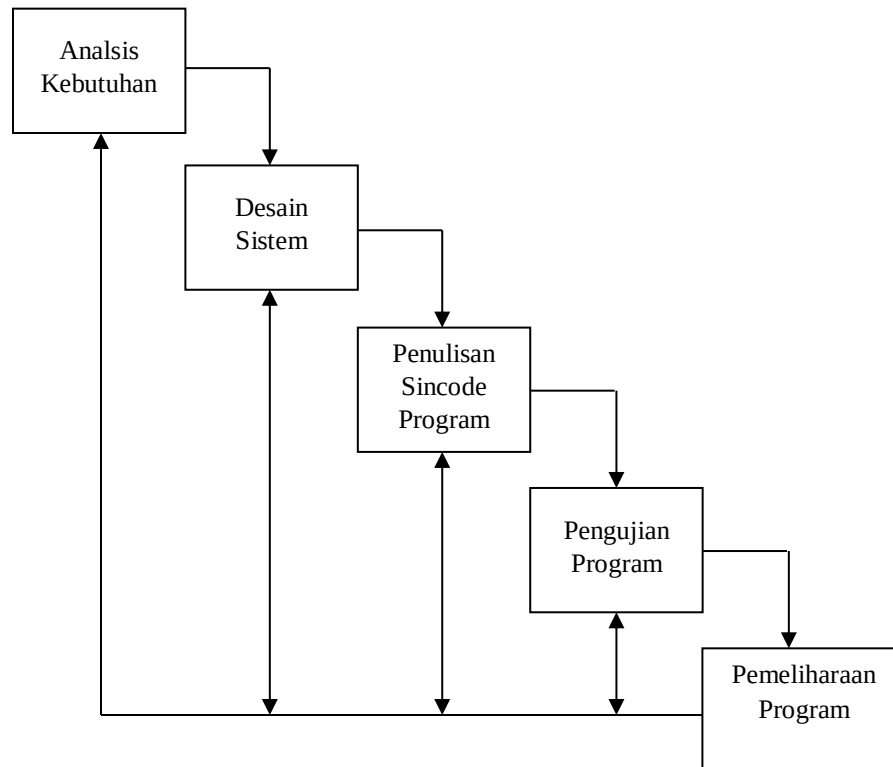
Jawab : proses sharing pengetahuan di PT.VVF Indonesia saat ini dilakukan langsung dilapangan, setiap karyawan membagikan pengalamannya dengan bercerita, memberikan gambaran dengan ucapan, dan juga dilakukan sharing saat rapat berlangsung.

2) Apakah solusi yang diharapkan untuk meningkatkan kompetensi karyawan produksi di PT.VVF Indonesia?

Jawab : harapannya ada suatu sistem informasi yang dapat menampung pengetahuan yang dimiliki oleh karyawan produksi dan di dokumentasikan ke suatu sistem, sehingga karyawan produksi yang baru bergabung dapat mempelajarinya dari sistem tersebut sebelum menemukan masalah langsung dilapangan.

2) Studi kepustakaan (*Library Research*)

Dalam melakukan penelitian ini penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data – data yang diperlukan dan berhubungan dengan judul penelitian ini seperti jurnal, buku panduan, skripsi – skripsi yang ada. Berikut tata cara dan langkah – langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan, sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Perancangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak Waterfall adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linier dan berurutan. Prosesnya terdiri dari serangkaian tahapan yang harus diikuti secara berurutan. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang setiap tahap dalam model Waterfall:

1) Analisis Kebutuhan (*requirement analysis*)

Pada tahap ini penulis bekerja sama dengan pihak perusahaan untuk memahami dan mendefinisikan kebutuhan sistem secara rinci. Dokumen kebutuhan yang lengkap dan jelas akan dihasilkan, mencakup informasi tentang data karyawan produksi, bahan pengetahuan, tugas, dan materi yang harus diimplementasikan dalam sistem *Knowledge Management*.

2) Desain Sistem (*system design*)

Tahap desain sistem melibatkan merancang arsitektur sistem berdasarkan kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya. Penggunaan UML (Unified Modeling Language) membantu dalam membuat diagram seperti use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram. Spesifikasi bahasa pemrograman PHP dan database MySQL juga ditentukan pada tahap ini

3) Penulisan Kode Program (Coding)

Setelah desain sistem selesai, penulis mulai merancang kode program berdasarkan desain yang telah dibuat. Proses coding ini melibatkan penerjemahan desain sistem ke dalam bahasa pemrograman yang dapat dieksekusi oleh komputer. Setelah pengkodean selesai, pengujian sistem dilakukan. Pengujian ini mencakup pengujian fungsionalitas dan ketahanan sistem. Pengujian black box (pengujian antarmuka) dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan benar dari perspektif pengguna

4) Pengujian Program

Pada tahap ini, aplikasi diuji secara menyeluruh untuk memastikan bahwa semua komponen bekerja seperti yang diharapkan. Pengujian fungsional dan ketahanan sistem dilakukan. Pengujian fungsional melibatkan memeriksa apakah aplikasi memenuhi kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan. Pengujian ketahanan sistem menguji sejauh mana sistem dapat menanggung beban dan kondisi yang ekstrim.

5) Pemeliharaan Sistem

Setelah aplikasi diluncurkan, pemeliharaan sistem diperlukan untuk mengatasi perubahan kebutuhan karyawan, memperbaiki kesalahan (bug), dan memperkenalkan perubahan fungsional jika diperlukan. Pemeliharaan sistem juga melibatkan penyesuaian dengan lingkungan baru, termasuk perubahan perangkat keras atau perangkat lunak yang mungkin mempengaruhi kinerja aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Bertambahnya karyawan produksi baru pada PT.VVF Indonesia membuat Perusahaan mengalami kesulitan dalam meningkatkan kompetensi antar karyawan produksi untuk melakukan proses berbagi pengetahuan. Permasalahan pada PT.VVF Indonesia adalah belum adanya aplikasi sistem informasi untuk meningkatkan kompetensi karyawan produksi dan belum diimplementasikannya perancangan *Knowledge Management System*, hal ini dapat menyebabkan sulitnya sebuah departemen untuk berkembang dan mengembangkan ilmu yang menjadi fokus departemen tersebut. PT.VVF Indonesia membutuhkan implementasi sistem *Knowledge Management* (KM) yang lebih efisien dan terstruktur untuk meningkatkan kompetensi karyawan produksi.

Penerapan Model Seci :

Model SECI (Socialization, Externalization, Combination, Internalization) merupakan konsep yang dikembangkan oleh Nonaka dan Takeuchi untuk menggambarkan bagaimana pengetahuan diciptakan, ditransfer, dan diintegrasikan dalam suatu organisasi. Dalam konteks penerapan model SECI pada tahapan perencanaan (Planning) dan tahapan penggalan kebutuhan (Inception dan Elicitation) dalam proyek Meningkatkan Kompetensi Bagian Produksi PT.VVF Indonesia, dapat dilihat penerapan konsep sebagai berikut:

1) *Socialization* (Sosialisasi)

- a. Perencanaan (Planning): Melibatkan pertemuan dan kolaborasi antara pengguna (karyawan produksi) dan pengembang (tim proyek) untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh karyawan produksi. Pengalaman, pengetahuan, dan wawasan tacit dari karyawan produksi disosialisasikan kepada tim pengembang.
- b. Penggalan Kebutuhan (Inception dan Elicitation): Wawancara dengan karyawan produksi (Inception) dan analisis hasil wawancara untuk merumuskan pertanyaan kuesioner (Elicitation) merupakan tahapan di mana pengetahuan tacit disosialisasikan kepada tim pengembang. Melalui interaksi ini, informasi tacit bertransformasi menjadi pemahaman bersama tentang kebutuhan pengguna.

2) *Externalization* (Eksternalisasi)

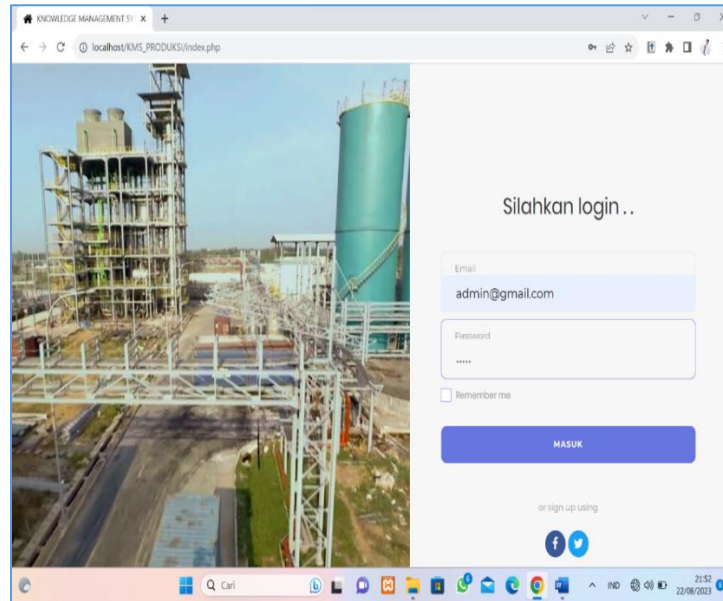
- a. Perencanaan (Planning): Hasil dari sosialisasi diproses menjadi dokumen perencanaan yang mencakup pemahaman yang ekstensif tentang kebutuhan pengguna. Pengetahuan tacit yang

- telah disosialisasikan diubah menjadi pemahaman ekstensif tentang masalah yang dihadapi oleh karyawan produksi.
- b. Penggalian Kebutuhan (Inception dan Elicitation): Hasil analisis wawancara dan kuesioner diubah menjadi format eksternal yang dapat dipahami oleh semua anggota tim proyek. Data-data ini membentuk dasar eksternalisasi pengetahuan tacit menjadi pengetahuan eksplisit yang dapat diolah.
- 3) *Combination* (Kombinasi)
- a. Perencanaan (Planning): Informasi eksternal yang telah dihasilkan digabungkan dengan pengetahuan internal tim pengembang untuk merancang strategi pengembangan sistem peningkatan kompetensi.
 - b. Penggalian Kebutuhan (Inception dan Elicitation): Informasi yang telah di-eksternalisasi dari wawancara dan kuesioner digabungkan dengan pengetahuan internal tim pengembang. Data-data ini dianalisis bersama untuk mengidentifikasi pola dan tren yang mencerminkan kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh karyawan produksi.
- 4) *Internalization* (Internalisasi)
- a. Perencanaan (Planning): Rencana strategis yang dihasilkan oleh tim pengembang menciptakan landasan untuk internalisasi pengetahuan. Rencana ini mencakup strategi pengembangan, pelatihan, dan infrastruktur yang perlu diinternalisasikan oleh organisasi.
 - b. Penggalian Kebutuhan (Inception dan Elicitation): Informasi yang telah dianalisis dan digabungkan diinternalisasikan ke dalam rencana pengembangan sistem. Keputusan mengenai fitur-fitur, pelatihan, dan perubahan yang diperlukan diambil berdasarkan pengetahuan yang telah diinternalisasikan dari kebutuhan pengguna.

Dengan menerapkan model SECI pada tahapan perencanaan dan penggalian kebutuhan, PT.VVF Indonesia dapat memastikan bahwa pengetahuan *tacit* yang dimiliki oleh karyawan produksi diintegrasikan dengan efektif dalam strategi pengembangan sistem. Proses ini memungkinkan organisasi untuk mengidentifikasi kebutuhan yang tepat dan merancang solusi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan Perusahaan.

Use case diagram menggambarkan *actor*, *use case* dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk *actor*. Sebuah *use case* digambarkan sebagai elips horizontal dalam suatu diagram UML *use case*, dapat dilihat pada gambar 2:

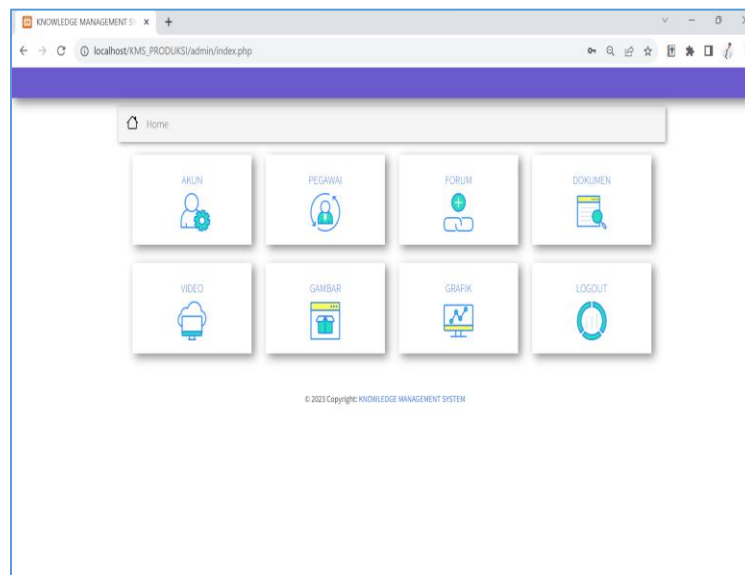
Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Tampilan Menu *Login*

2) Tampilan Halaman Menu Utama

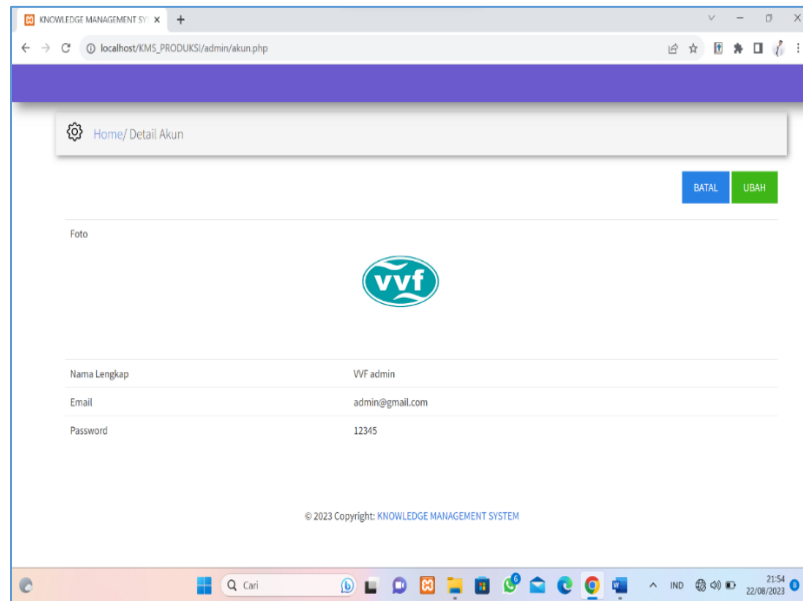
Halaman ini menunjukkan menu – menu yang dapat di akses pada aplikasi, berikut tampilan menu yang tersedia, ditunjukkan pada gambar 5 :



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Utama

3) Tampilan Halaman Akun

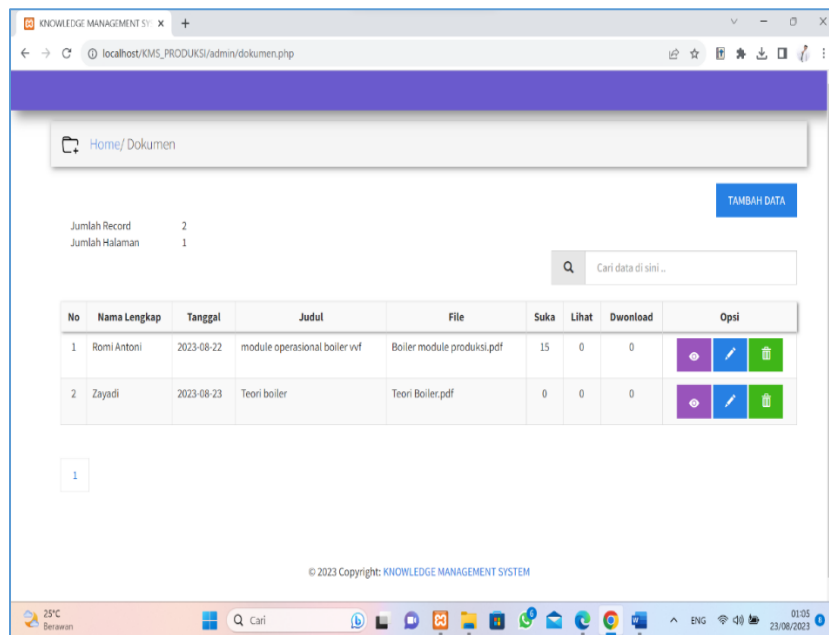
Halaman profil menunjukkan data nama dan email beserta password yang digunakan untuk login kedalam aplikasi, berikut tampilannya pada gambar 6 :



Gambar 6. Tampilan Halaman Akun

4) Tampilan Halaman Dokumen

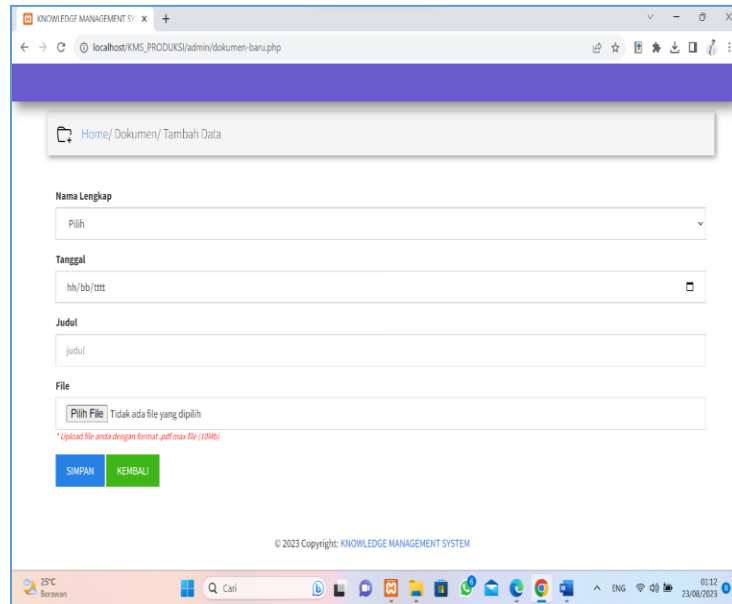
Halaman ini merupakan tampilan file dokumen pengetahuan yang sudah di upload oleh setiap karyawan produksi, berikut tampilan pada gambar 7 :



Gambar 7. Tampilan Halaman Dokumen

5) Tampilan Halaman Input Data Dokumen

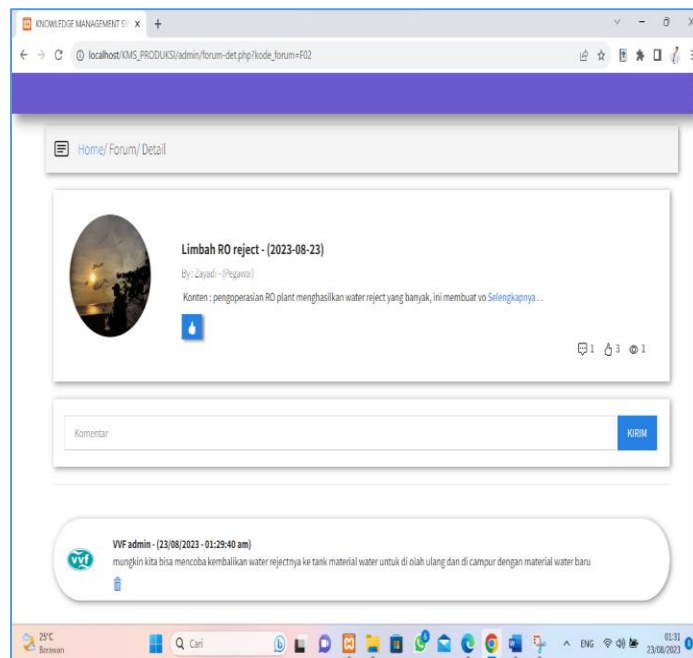
Halaman ini berfungsi untuk karyawan menambahkan *knowledge* dalam bentuk file dokumen, berikut tampilan tampilan input dokumen pada gambar 8 :



Gambar 8. Tampilan Halaman *Input* Dokumen

6) Tampilan Halaman Detail - Forum

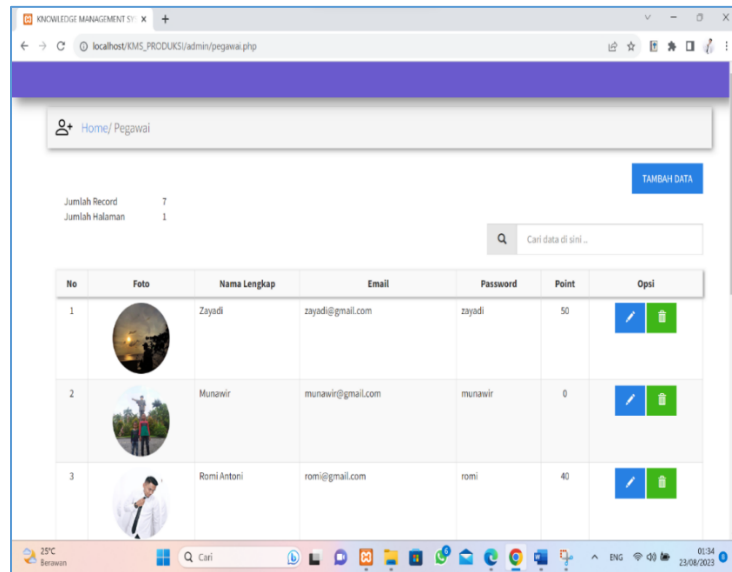
Tampilan ini merupakan tampilan hasil input data forum yang berfungsi untuk mengisi data-data forum. Berikut gambar *form* input data forum ditunjukkan pada gambar 9 :



Gambar 9. Tampilan *Form* Detail Form Forum

7) Tampilan Halaman Karyawan

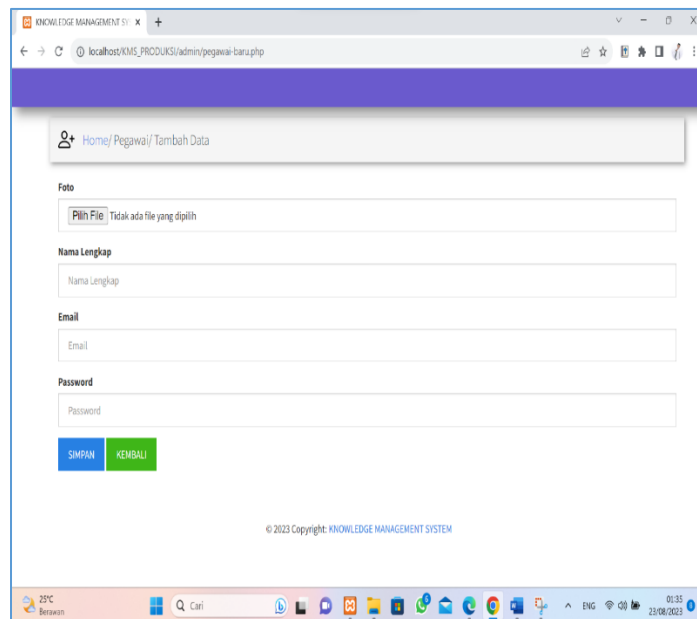
Tampilan ini merupakan tampilan data karyawan yang berfungsi untuk mengisi data-data karyawan. Berikut gambar *form* input data karyawan ditunjukkan pada gambar 10:



Gambar 10. Tampilan Halaman Data Karyawan

8) Tampilan Halaman Tambah Karyawan

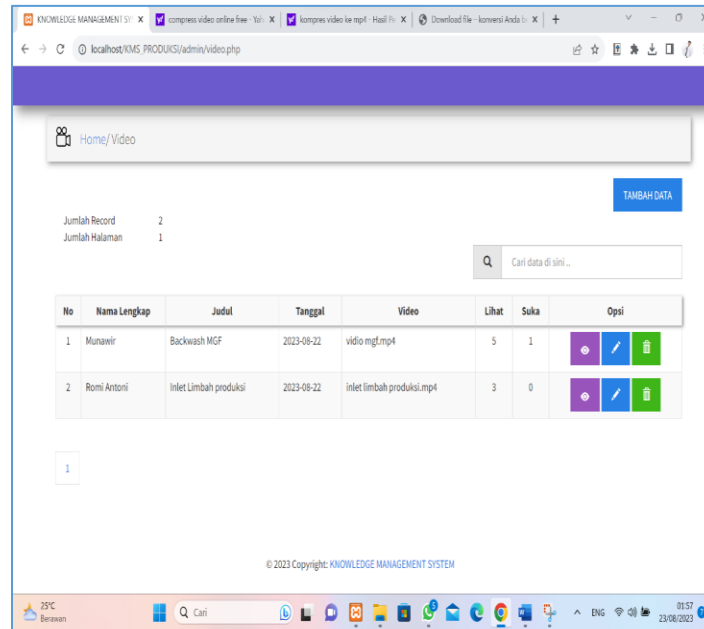
Tampilan ini merupakan tampilan halaman untuk menambahkan profil karyawan, yang berfungsi untuk mengisi data-data karyawan. Berikut gambar halaman tambah data karyawan ditunjukkan pada gambar 11:



Gambar 11. Tampilan Halaman Tambah Data Karyawan

9) Tampilan Halaman Tambah Data Video

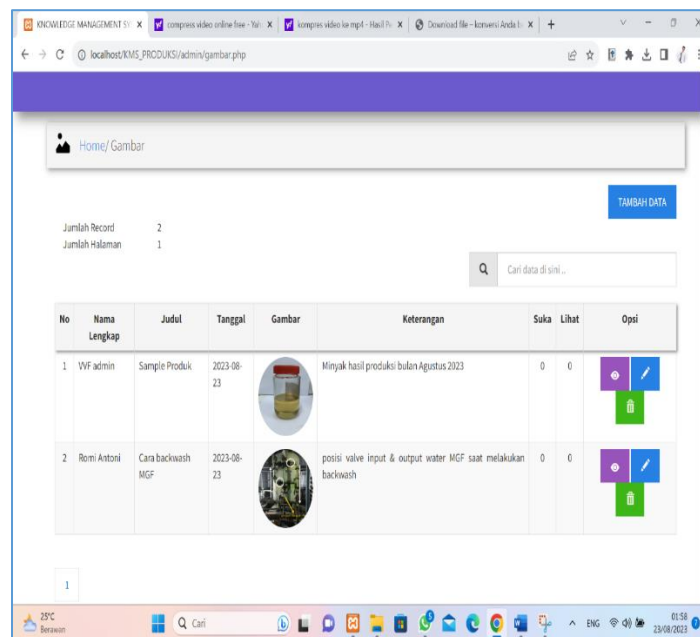
Tampilan ini merupakan tampilan halaman video yang berfungsi untuk mengetahui data dalam bentuk video. Gambar tampilan halaman video pada gambar 12 :



Gambar 12. Tampilan Halaman Data Video

10) Tampilan Halaman Gambar

Tampilan ini merupakan tampilan halaman data gambar yang berfungsi untuk melihat dan mengisi data-data gambar. Berikut tampilan data gambar ditunjukkan pada gambar 13 :



Gambar 13. Tampilan Data Gambar

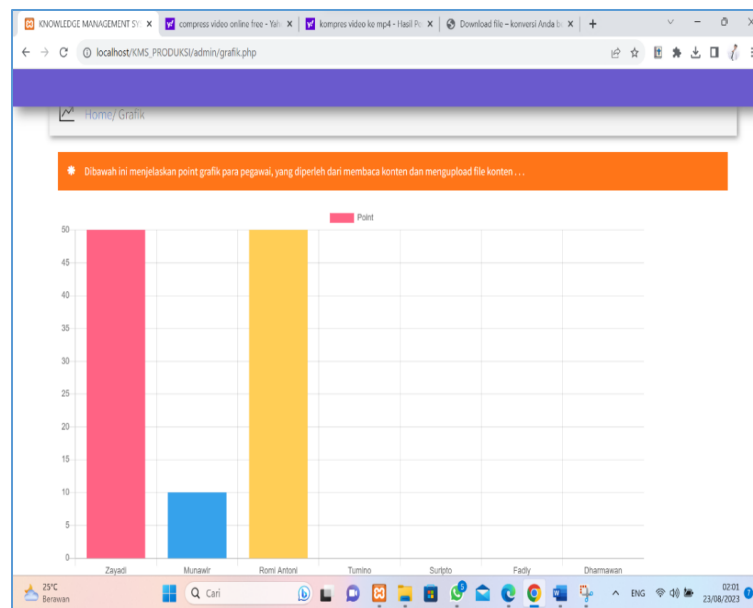
11) Tampilan Tambah Data Gambar

Tampilan ini merupakan tampilan tambah data gambar yang berfungsi untuk menambahkan data-data gambar. Berikut tampilan tambah data gambar ditunjukkan pada gambar 14:

Gambar 14. Tampilan Tambah Data Gambar

12) Tampilan Halaman Data Grafik

Tampilan ini merupakan hasil grafik yang berfungsi untuk mengetahui banyak sedikitnya karyawan yang berpartisipasi dalam berbagi pengetahuannya. Gambar tampilan halaman grafik pada gambar 15 :



Gambar 15. Tampilan Halaman Data Grafik

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang penulis ambil setelah melaksanakan penelitian *Knowledge Management System* Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagian Produksi PT.VVF Indonesia sangat penting untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian dan manfaat sistem yang dirancang. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut mengenai kesimpulan yang diambil :

- 1) Penelitian ini memberikan PT.VVF Indonesia kemampuan untuk menganalisis dan memantau perkembangan Knowledge Management System. Dengan kemudahan akses informasi tentang perkembangan sistem, perusahaan dapat mengambil langkah-langkah proaktif untuk meningkatkan kinerja dan efektivitas sistem secara berkelanjutan.
- 2) Terciptanya suatu penerapan *Knowledge Management System* untuk meningkatkan kompetensi karyawan dengan menggunakan Aplikasi PHP dan MySQL sebagai basis data menunjukkan pilihan teknologi yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan tersebut. Keputusan ini memungkinkan PT.VVF Indonesia untuk memanfaatkan solusi teknologi modern dalam mengelola pengetahuan karyawan produksi.
- 3) Merumuskan permasalahan yang dihadapi PT.VVF Indonesia dalam menerapkan sistem penentuan pengembangan sistem *Knowledge Management System*. Dengan demikian, perusahaan memiliki gambaran yang jelas tentang hambatan dan tantangan yang mungkin mereka hadapi selama implementasi. Langkah-langkah ini dapat membantu perusahaan merumuskan solusi yang tepat guna mengatasi kendala-kendala tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian penelitian ini. Dan terimakasih kepada pihak Simantap yang telah meninjau penulisan karya ilmiah ini sehingga dapat diterbitkan dengan hasil yang sebaik-baiknya.

REFERENSI

- [1] Aditya Rakhmatullah (2019) “ *Penerapan Knowledge Management System Di Dinas Pertanian Cianjur Menggunakan Cf-Idf Dan Vector Space Model*”
- [2] Alfina, O., & Harahap, F. (2019). *Pemodelan Uml Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Kelas Siswa Siswa Tunagrahita. Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(2), 143-150.
- [3] Anderias Eko Wijaya, 2017, “*Knowledge Management System Model Pada Forum Diskusi Petani Buah Naga Menggunakan Cms Phpbb*” e-ISSN: 2528-6579, p-ISSN: 2355-7699
- [4] Akbar Y. *Knowledge Management System pada Biro Administrasi Akademik Akademi Pariwisata Nusantara. STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*. 2020;3(1):87-97.
- [5] Rikaro Ramadi (2019). “*Penerapan Knowledge Management System Pada Perusahaan Otomotif : Studi Kasus Pt. Astrido Jaya Mobilindo*”. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*. 2019;7(2):635.
- [6] Cahyo Adi Suprpto, Setiawan Assegaff, 2017, “*Analisis Dan Perancangan Knowledge Management System Pada Sma Negeri 6 Kota Jambi*”
- [7] Husni Faqih, 2020, “*Pengembangan Knowledge Management System Pada Perusahaan Multifinance: Studi Kasus Pada Bess Finance Cabang Slawi*”
- [8] Herpendi, 2019, *Aplikasi Pengelolaan Nilai Akademik Mahasiswa dan DPNA (Daftar Peserta dan Nilai Akhir)*”
- [9] Jubile Enterprise, 2020, “*HTML, PHP Dan Mysql untuk Pemula*” Penerbit PT. Elex Komputindo
- [10] Saipul Anwar, 2019, *Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Dan Pengisian Kartu Rencana Studi (Krs) Amik Wahana Mandiri Berbasis Web Mobile*” *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*

- [11] Sutrisna, E. (2020). *Implementasi Knowledge Management System berbasis website dengan model spiral pada PT. Trans Retail Indonesia. Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(2), 64-74.
- [12] Pusparini, N. N., Budiyantera, A., & Lusa, S. (2020). Pengaruh Knowledge Management System Untuk Jenjang Jabatan Akademik dengan Model SECI. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 4(1), 80-88.
- [13] Wijaya, M. I., & Gunawan, A. (2023). PENERAPAN KNOWLEDGE MANAGEMENT PADA PT. XYZ DENGAN MODEL SECI DALAM UPAYA MENINGKATKAN KINERJA KARYAWAN. *Journal of Digital Business and Innovation Management*, 2(1), 1-16.
- [14] Nurcahyo, R., & Sensuse, D. I. (2019). Knowledge Management System dengan SECI Model sebagai Media Knowledge Sharing pada Proses Pengembangan Perangkat Lunak di Pusat Komputer Universitas Tarumanagara. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 5(2).
- [15] Pusparini, N. N., Budiyantera, A., & Lusa, S. (2020). Pengaruh Knowledge Management System Untuk Jenjang Jabatan Akademik dengan Model SECI. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 4(1), 80-88.
- [16] Mulyanto, A., & Prakoso, A. D. (2022). Penerapan Knowledge Management System Quality Control Pada Kriteria Part NG Dan OK Di PT Setia Guna Selaras Dengan Menggunakan Seci Model. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 7(2), 1-9.