

## **Aplikasi *Knowledge Management* Berbasis Web Dalam Meningkatkan Efisiensi Dan Efektivitas Pengelolaan Pengetahuan Di Lingkungan PT Krakatau IT**

**Anita Megayanti<sup>1</sup>, Roy Amrullah Ritonga<sup>2</sup>, Gustina<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul ,  
Universitas Al-Khairiyah

\*anita.megayanti@gmail.com, roy.amrullah@gmail.com, gustina0881@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pengelolaan pengetahuan yang efektif menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan daya saing dan keberlanjutan perusahaan, terutama di era digital. PT Krakatau IT menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan pengelolaan pengetahuan yang tersebar di seluruh perusahaan. Untuk mengatasi hal ini, dikembangkanlah aplikasi *Knowledge Management* berbasis web yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan pengetahuan di lingkungan perusahaan.

Aplikasi ini dirancang untuk mengintegrasikan berbagai sumber pengetahuan yang ada, memfasilitasi akses yang lebih mudah bagi karyawan, serta mendukung proses pembelajaran dan inovasi secara berkelanjutan. Melalui penerapan aplikasi ini, PT Krakatau IT dapat mengelola pengetahuan secara lebih terstruktur, mempercepat proses pengambilan keputusan, dan meningkatkan kolaborasi antar divisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *knowledge management* berbasis web ini berhasil meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan pengetahuan, serta berkontribusi positif terhadap kinerja perusahaan secara keseluruhan, yang mendukung tujuan strategis perusahaan.

**Kata kunci:** *Knowledge Management System (KMS), Web-based Application, Efisiensi Perusahaan.*

### **1 Pendahuluan**

Dalam era digitalisasi yang berkembang pesat, pengelolaan pengetahuan menjadi salah satu faktor kunci dalam menjaga daya saing dan keberlanjutan organisasi. Pengetahuan yang tersebar di seluruh bagian perusahaan harus dikelola secara efektif agar dapat digunakan secara optimal dalam mendukung pengambilan keputusan, inovasi, dan peningkatan kinerja organisasi. PT Krakatau IT, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, memiliki kebutuhan yang mendesak untuk mengelola pengetahuan dengan efisien dan efektif guna mendukung operasional perusahaan yang dinamis.

Pada penelitian sebelumnya Willy dan Yessica dalam jurnal “Analisis dan Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web (Studi Kasus Proses Bisnis PT. Bintang Selatan Agung)” bertujuan untuk memastikan bahwa data dan informasi tetap aman serta terlindungi dari kerusakan atau kehilangan. Perusahaan telah mengadopsi proses transfer pengetahuan secara eksplisit melalui sistem seperti penambahan pengguna baru, penginputan data karyawan, dan sistem absensi pegawai. Sedangkan menurut William dan Indrastanti implementasi Knowledge Management System (KMS) untuk Penjaminan Mutu Fakultas Berbasis Web di FTI-UKWS dilakukan dengan menggunakan metode Knowledge Management System Life Cycle. Metode ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari evaluasi infrastruktur, analisis dan desain KMS, hingga tahap pengembangan, serta diakhiri dengan evaluasi menyeluruh pada tahap akhir. Selain itu juga pada jurnal “Analisa Knowledge Management System Pada Rancang Bangun Aplikasi SIPSIBA SMK Muhammadiyah 10 Jakarta”

Aplikasi Knowledge Management (KM) berbasis web menawarkan solusi yang inovatif dalam pengelolaan pengetahuan dengan menyediakan platform yang terstruktur dan mudah diakses oleh seluruh karyawan. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengetahuan yang sebelumnya tersebar dalam berbagai bentuk dan

lokasi dapat diintegrasikan ke dalam satu sistem yang terpusat. Hal ini tidak hanya memudahkan proses pencarian dan berbagi pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kolaborasi antar divisi dan mempercepat proses inovasi.

Menurut Yance Sonatha, dkk bahwa Untuk mengelola dan mendokumentasikan knowledge sehingga dapat menjadi referensi yang berguna bagi karyawan dalam perusahaan, diperlukan perancangan dan implementasi sistem manajemen pengetahuan yang efektif.

Efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan pengetahuan menjadi semakin penting dalam lingkungan kerja yang semakin kompleks dan berbasis teknologi. Melalui implementasi aplikasi KM berbasis web, PT Krakatau IT diharapkan dapat mengoptimalkan aset pengetahuan yang dimilikinya, meningkatkan produktivitas karyawan, dan pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan strategis perusahaan. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana aplikasi KM berbasis web dapat diterapkan di PT Krakatau IT serta dampaknya terhadap efisiensi dan efektivitas pengelolaan pengetahuan di lingkungan perusahaan.

Pentingnya aplikasi KM berbasis web sebagai alat yang dapat memperkuat kapabilitas perusahaan dalam mengelola pengetahuan, serta mengidentifikasi manfaat yang dapat diperoleh dari penerapannya di PT Krakatau IT.

## 2 Landasan Teori

### 2.1 Knowledge Management

*Knowledge management* merupakan upaya yang terstruktur dan sistematis dalam mengoordinasikan orang, teknologi, proses, dan struktur organisasi guna memberikan nilai tambah bagi organisasi. Koordinasi yang efektif antara elemen-elemen ini dicapai melalui penciptaan dan berbagi pengetahuan, yang didukung oleh pembelajaran organisasi secara berkelanjutan. (Dalkir, 2013) *Knowledge management* adalah sebuah proses menyeluruh yang mencakup penciptaan pengetahuan, validasi pengetahuan, presentasi pengetahuan, distribusi pengetahuan, dan penerapan pengetahuan. Keterkaitan antara setiap fase dalam *knowledge management* sangat penting karena jika setiap fase tersebut dipisahkan dan beroperasi secara independen, maka hasil dari pengelolaan pengetahuan akan menjadi kurang optimal (Bhatt, 2001).

Dapat disimpulkan bahwa *knowledge management* adalah suatu pendekatan terstruktur dan sistematis yang bertujuan untuk mengoordinasikan berbagai elemen organisasi, termasuk orang, teknologi, proses, dan struktur organisasi, untuk menciptakan nilai tambah bagi organisasi. Proses ini mencakup penciptaan, validasi, presentasi, distribusi, dan penerapan pengetahuan. Keberhasilan *knowledge management* sangat bergantung pada keterkaitan dan koordinasi antara setiap fase yang ada. Jika setiap fase dikelola secara terpisah tanpa adanya

integrasi yang baik, hasil yang diperoleh dari pengelolaan pengetahuan ini akan kurang optimal. Oleh karena itu, penting untuk menjaga kesinambungan dan keselarasan antara setiap fase dalam proses *knowledge management* agar dapat mencapai hasil yang maksimal bagi organisasi.

### 2.2 Metode Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC)

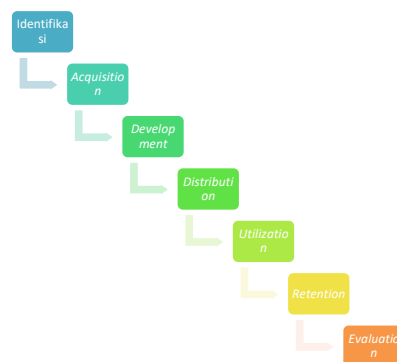
Metode *knowledge management system life cycle* merujuk pada serangkaian tahapan yang digunakan untuk merencanakan, mengembangkan, mengimplementasikan, dan memelihara sistem manajemen pengetahuan dalam organisasi. Menurut Dalkir, 2013 ada beberapa tahapan yang dapat dilakukan dalam *KMS Life Cycle* meliputi :

1. *Knowledge Identification* : Mengenali pengetahuan yang ada dalam organisasi, baik *tacit* (tersirat) maupun *explicit* (tersurat). Caranya adalah mengidentifikasi keahlian khusus yang dimiliki oleh karyawan tertentu atau mendokumentasikan proses-proses penting dalam perusahaan.
2. *Knowledge Acquisition* : Proses memperoleh pengetahuan dari sumber internal maupun eksternal. Pengetahuan eksternal bisa berasal dari benchmark, best practices, atau akuisisi perusahaan lain. Kegiatan dalam tahapan ini membaca laporan

industri, mengikuti pelatihan, atau bekerjasama dengan institusi penelitian.

3. *Knowledge Development* : Mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh melalui pembelajaran dan inovasi. Tahapan ini melakukan eksperimen untuk menerapkan teknologi baru atau mengembangkan kebijakan berdasarkan pengetahuan yang baru diperoleh.
4. *Knowledge Distribution* : Menyebarkan pengetahuan ke seluruh organisasi agar dapat diakses oleh yang membutuhkan. Mengadakan sesi pelatihan atau mengembangkan portal internal di mana karyawan dapat berbagi pengetahuan.
5. *Knowledge Utilization* : Memanfaatkan pengetahuan untuk meningkatkan kinerja organisasi. Mengaplikasikan teknik baru yang telah dipelajari untuk memperbaiki proses bekerja.
6. *Knowledge Retention* : Memelihara dan menyimpan pengetahuan agar tidak hilang, misalnya saat karyawan meninggalkan organisasi. Membuat dokumentasi yang komprehensif atau melatih karyawan baru untuk mengambil alih peran yang ditinggalkan.
7. *Knowledge Evaluation* : Mengevaluasi efektivitas KMS dan menilai dampaknya terhadap kinerja organisasi. Mengukur dampak KMS terhadap

produktivitas atau inovasi dan melakukan survei kepuasan pengguna terhadap sistem KMS.



Gambar 1. Tahapan KMS Life Cycle

Manfaat Knowledge Management System (KMS) di PT Krakatau IT antara lain :

1. Memfasilitasi pertukaran pengetahuan antar karyawan PT Krakatau IT, khususnya dalam berbagi solusi dan materi yang relevan.
2. Mempermudah pengelolaan, pendokumentasian, dan distribusi pengetahuan yang ada di PT Krakatau IT.
3. Mendukung proses pengembangan dan pemanfaatan pengetahuan yang dimiliki PT Krakatau IT, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi karyawan dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan lebih lanjut.

### 3 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu :

- a. **Data Primer** : Data ini diperoleh secara langsung dari lokasi PT Krakatau IT melalui pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan dengan metode wawancara dan observasi terhadap pihak-pihak yang terlibat.
- b. **Data Sekunder** : Data ini berasal dari berbagai referensi seperti buku-buku, jurnal, skripsi, dan makalah yang relevan. Informasi tersebut bisa diperoleh dari sumber-sumber literatur yang tersedia secara *online* terkait dengan *Knowledge Management System*.

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan sistem manajemen pengetahuan yang dikembangkan oleh penulis merujuk pada metode *Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC)* sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Metode ini terdiri dari tujuh tahapan, yang ditampilkan pada Gambar 1 dan pemodelannya dilakukan dengan menggunakan alat *Unified Modeling Language (UML)* yaitu *use case*.

### 4 Hasil dan Pembahasan

#### 4.1. Hasil Knowledge Identification

Dalam proses mengenali dan mengkategorikan pengetahuan yang ada dalam organisasi, baik yang bersifat *tacit* (tersirat) maupun *explicit* (tersurat) terdiri dari beberapa tahapan :

1. Inventarisasi Pengetahuan  
Mendapatkan daftar lengkap dari pengetahuan yang dimiliki PT Krakatau IT, termasuk keterampilan, pengalaman, dan wawasan yang dimiliki oleh karyawan (pengetahuan *tacit*) serta dokumentasi, prosedur, dan panduan yang tertulis (pengetahuan *explicit*) yang ada di PT Krakatau IT.
2. Pemetaan Pengetahuan  
Mengidentifikasi di mana pengetahuan PT Krakatau IT, siapa yang memiliki pengetahuan tersebut dan bagaimana pengetahuan tersebut saat ini digunakan atau disimpan.
3. Analisis Kesenjangan Pengetahuan  
Mengungkap area di mana terdapat kekurangan pengetahuan atau di mana pengetahuan perlu dikembangkan lebih lanjut untuk memenuhi tujuan organisasi.
4. Identifikasi Pengetahuan Kritis  
Menentukan pengetahuan yang paling penting bagi keberhasilan organisasi, termasuk pengetahuan yang harus dilestarikan, dikembangkan, atau dibagi lebih luas di seluruh organisasi

#### 4.2. Hasil Knowledge Acquisition

Melalui proses *Knowledge Acquisition*, PT Krakatau IT berhasil memperkaya basis pengetahuan yang dimiliki, baik dari sumber internal (misalnya, karyawan, proses operasional, dan data historis) maupun eksternal (seperti riset industri, pelatihan, kemitraan dengan

institusi lain, dan benchmarking dengan kompetitor). *Knowledge* yang diperoleh ini dapat membantu PT Krakatau IT meningkatkan kapabilitasnya dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang lebih baik.

*Knowledge* yang diperoleh dari sumber eksternal sering kali membawa perspektif baru ke dalam PT Krakatau IT. Hal ini dapat mendorong inovasi dan kreativitas dalam menciptakan produk, layanan, atau proses baru yang lebih efektif. PT Krakatau IT menjadi lebih adaptif terhadap perubahan di lingkungan eksternal karena memiliki informasi terkini dan relevan.

*Knowledge* yang diperoleh melalui akuisisi juga dapat digunakan untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses dan prosedur yang ada. Proses *Knowledge Acquisition* juga mencakup pelatihan dan pengembangan karyawan. Karyawan yang terus-menerus diberikan akses *knowledge* baru, baik melalui pelatihan formal maupun informal, akan meningkatkan kompetensinya baik secara individu maupun keseluruhan pada Krakatau IT.

Dengan *Knowledge Acquisition* yang relevan dan menggunakannya untuk memperbaiki strategi, proses, dan produk, PT Krakatau IT dapat meningkatkan daya saingnya di pasar. *Knowledge* baru dapat menjadi sumber keunggulan kompetitif yang signifikan, memungkinkan PT Krakatau IT untuk lebih responsif terhadap perubahan pasar dan kebutuhan pelanggan.

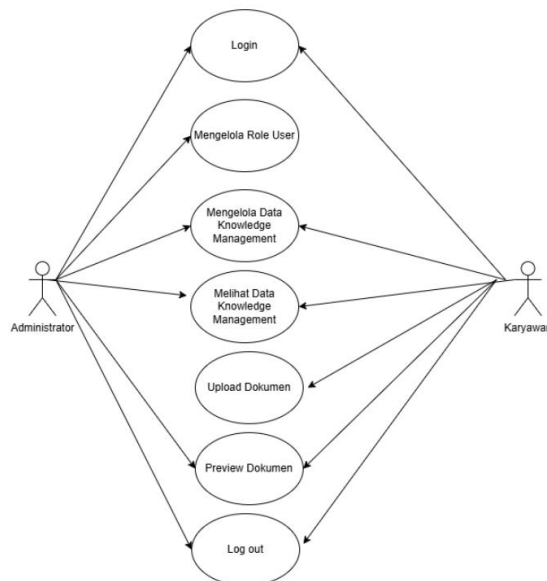
#### 4.3. Hasil *Knowledge Development*

Melalui eksperimen dan pengujian, *knowledge* yang dikembangkan telah digunakan untuk mengadopsi teknologi baru. Pada penelitian ini dibuatkan penerapan perangkat lunak atau sistem baru yang lebih efisien, penggunaan alat bantu analisis data yang lebih canggih, atau pengembangan produk berbasis teknologi yang inovatif. Sebelumnya *Knowledge development* ini harus di buatkan perancangannya berupa *Use Case Diagram*:

Tabel 1. Tabel *Use Case Knowledge Management*

| Nama Use Case                                               | Deskripsi                                                                                              | Partisipan                     |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Login                                                       | <i>Use case</i> ini menggambarkan proses pengguna mengakses sistem.                                    | Administ<br>rator,<br>Karyawan |
| Mengelol<br>a Role<br>User                                  | <i>Use Case</i> ini menggambarkan pengelolaan role dari user                                           | Administ<br>rator              |
| Mengelol<br>a Data<br><i>Knowled<br/>ge Manege<br/>ment</i> | <i>Use Case</i> ini menggambarkan proses tambah, edit dan delete data <i>knowledge managemen<br/>t</i> | Administ<br>rator,<br>Karyawan |
| Melihat                                                     | <i>Use Case</i>                                                                                        | Administ<br>r                  |

|                           |                                                                                     |                         |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| Data Knowledge Management | ini menggambarkan listing data knowledge management                                 | ator, Karyawan          |
| Upload Dokumen            | Use case ini menggambarkan aktivitas pengguna dalam upload dokumen ke dalam sistem. | Karyawan                |
| Preview Dokumen           | Use case ini menggambarkan proses pengguna meninjau dokumen yang telah diunggah.    | Administrator, Karyawan |
| Logout                    | Use case ini menggambarkan proses keluar sistem.                                    | Administrator, Karyawan |



**Gambar 2. Use Case Diagram Knowledge Management**

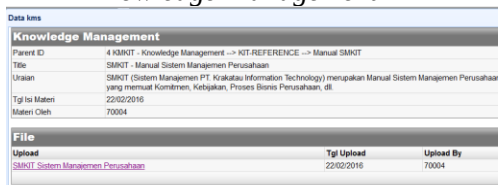
Desain antarmuka sistem bertujuan untuk menggambarkan sistem yang akan dikembangkan. Berikut adalah rancangan menu untuk KMS PT Krakatau IT :

**Gambar 3. Tampilan Login**

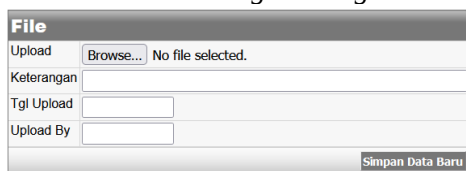
**Gambar 4. Tampilan Mengelola Data Knowledge Management**



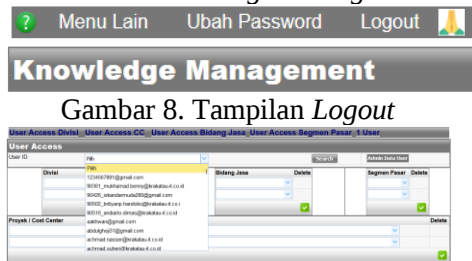
Gambar 5. Tampilan Melihat Knowledge Management



Gambar 6. Tampilan Preview Dokumen Knowledge Management



Gambar 7. Tampilan Upload Dokumen Knowledge Management



Gambar 8. Tampilan Logout

Gambar 9. Tampilan Management Role User

#### 4.4. Hasil Knowledge Distribution

Dengan adanya aplikasi *knowledge management system* maka dapat menyebarkan *knowledge* ke seluruh karyawan PT Krakatau IT sehingga informasi tersebut dapat diakses oleh semua pihak yang

membutuhkannya, agar meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengambilan keputusan serta operasional. Aplikasi KMS memungkinkan pengetahuan untuk didistribusikan melalui platform terpusat, memastikan bahwa informasi penting tersedia secara *real-time* dan dapat diakses oleh karyawan di berbagai divisi ataupun lokasi tanpa hambatan. Manfaat adanya aplikasi *knowledge management system (KMS)* :

1. Karyawan dapat mengakses panduan, prosedur, dan dokumentasi penting dari KMS kapan saja dan dari mana saja, mengurangi ketergantungan pada komunikasi langsung dengan pakar tertentu.
2. Aplikasi KMS memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antar tim dan departemen, karena pengetahuan dan informasi dibagikan melalui platform yang sama. Ini mendorong pertukaran ide dan inovasi, serta mempercepat penyelesaian masalah.
3. Aplikasi KMS juga memberikan pengetahuan tidak perlu didistribusikan ulang secara manual berulang kali. Setelah dimasukkan ke dalam sistem, informasi tersedia bagi semua yang membutuhkannya, mengurangi waktu yang dihabiskan untuk menyebarkan informasi secara individu.
4. Aplikasi KMS mendukung pembelajaran berkelanjutan dengan menyediakan akses ke

materi pelatihan dan sumber daya lainnya, memungkinkan karyawan untuk meningkatkan keterampilan mereka dan menerapkan pengetahuan baru secara lebih cepat dalam pekerjaan sehari-hari.

#### **4.5. Hasil Knowledge Utilization**

Memanfaatkan pengetahuan untuk meningkatkan kinerja PT Krakatau IT dengan cara mengaplikasikan informasi dan wawasan yang ada untuk meningkatkan efisiensi, mengoptimalkan proses, dan memajukan inovasi. Ini dapat berkontribusi pada perbaikan kualitas produk atau layanan, penghematan biaya dan peningkatan kepuasan pelanggan. Pelatihan karyawan juga sangat dibutuhkan dalam *knowledge distrobution* sehingga menjadikan pengalaman terbaik dan praktik kerja efektif dari karyawan berpengalaman, selain itu juga mengadakan program pelatihan berbasis pengetahuan untuk karyawan baru dapat meningkatkan keterampilan dan produktivitas karyawan baru serta pengurangan kurva belajar dan kesalahan operasional.

#### **4.6. Hasil Knowledge Retention**

Meningkatkan kemampuan perusahaan untuk memelihara dan menyimpan pengetahuan sehingga informasi kritis tidak hilang meskipun karyawan meninggalkan perusahaan. KMS memungkinkan pengetahuan untuk didokumentasikan, disusun dan diakses oleh seluruh karyawan PT

Krakatau IT sehingga memastikan bahwa pengetahuan tetap ada dan dapat diwariskan ke generasi karyawan berikutnya. Beberapa hasil dari adanya aplikasi KMS, sebagai berikut :

1. Pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh karyawan kunci didokumentasikan dalam bentuk panduan, prosedur, dan laporan, yang kemudian disimpan dalam Aplikasi KMS. Ini memungkinkan pengetahuan tersebut tetap tersedia bagi karyawan lain meskipun karyawan yang bersangkutan sudah tidak lagi bekerja di perusahaan.
2. Sebelum seorang karyawan senior pensiun, mereka dapat mentransfer pengetahuan mereka melalui program mentorship yang didukung oleh Aplikasi KMS. Aplikasi KMS akan mencatat pelajaran penting dari sesi mentorship ini, yang bisa diakses oleh karyawan baru di masa depan.
3. Aplikasi KMS memungkinkan penyimpanan riwayat proyek, termasuk keputusan kunci, tantangan, dan solusi yang diambil. Ini memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh dari proyek-proyek sebelumnya dapat digunakan sebagai referensi untuk proyek serupa di masa depan.

#### **4.7. Hasil Knowledge Evaluation**

Evaluasi efektivitas KMS menunjukkan sejauh mana sistem ini

berkontribusi terhadap peningkatan kinerja perusahaan. Proses evaluasi ini mencakup pengukuran dampak KMS terhadap efisiensi operasional, inovasi, pengambilan keputusan, serta kepuasan karyawan. Hasil evaluasi membantu perusahaan memahami manfaat KMS dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan untuk memaksimalkan dampaknya, sehingga proses penyelesaian tugas menjadi lebih cepat, karena karyawan dapat dengan mudah mengakses informasi yang diperlukan. Ini berkontribusi pada peningkatan produktivitas secara keseluruhan.

Aplikasi KMS juga mendorong kolaborasi yang lebih baik, meningkatkan jumlah ide inovatif yang dikembangkan dan diterapkan, yang berdampak positif pada portofolio produk PT Krakatau IT. Selain itu pula adanya aplikasi KMS menyediakan akses cepat ke data dan pengetahuan yang relevan, memungkinkan manajemen untuk membuat keputusan yang lebih tepat dan cepat, yang meningkatkan responsivitas terhadap perubahan pasar. Karyawan merasa lebih didukung dalam pekerjaan mereka karena aplikasi KMS menyediakan alat yang mereka butuhkan untuk bekerja lebih efisien. Ini meningkatkan kepuasan kerja dan mengurangi tingkat *turnover*.

## 5 Kesimpulan dan Saran

Penerapan aplikasi Knowledge Management berbasis web di lingkungan PT Krakatau IT telah terbukti meningkatkan efisiensi

dan efektivitas dalam pengelolaan pengetahuan. Dengan adanya sistem ini, pengetahuan yang sebelumnya terfragmentasi kini dapat dikumpulkan, diorganisir, dan diakses dengan mudah oleh seluruh karyawan, tanpa batasan waktu dan lokasi. Ini memungkinkan penyebaran informasi yang lebih cepat, pengambilan keputusan yang lebih baik, dan peningkatan kolaborasi antar departemen. Selain itu, sistem ini juga membantu menjaga pengetahuan kritis tetap ada di dalam perusahaan, meskipun ada pergantian karyawan, yang pada akhirnya meningkatkan daya saing dan inovasi perusahaan. Hal-hal yang perlu diperhatikan diantaranya :

- 1) PT Krakatau IT sebaiknya terus mengembangkan aplikasi ini dengan menambahkan fitur-fitur baru yang dapat mendukung kebutuhan bisnis yang berkembang, seperti integrasi dengan alat kolaborasi lainnya atau kecerdasan buatan untuk menyarankan pengetahuan yang relevan.
- 2) Untuk memaksimalkan manfaat dari aplikasi ini, perusahaan perlu mengadakan pelatihan rutin bagi karyawan, terutama bagi mereka yang baru bergabung, agar mereka dapat menggunakan sistem ini dengan optimal.
- 3) Untuk melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas aplikasi ini, termasuk mengukur dampaknya terhadap kinerja individu dan organisasi secara keseluruhan, sehingga perbaikan

dan penyesuaian dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

- 4) Perusahaan sebaiknya mempromosikan pentingnya berbagi pengetahuan di antara karyawan, dengan mendorong budaya berbagi informasi dan belajar bersama, agar aplikasi KMS ini tidak hanya menjadi alat, tetapi juga bagian integral dari budaya perusahaan.

## 6 References

- [1] M. Faris, "Rancang Bangun Knowledge Management System Untuk Guru Berbasis Web," *Skripsi UIN Syaif Hidayatullah Jakarta*, 2020.
- [2] Y. N. Willy Thomas, "Analisis dan Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web (Studi Kasus Proses Bisnis PT Bintang Selatan Agung)," *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 3 No. 2, no. e-ISSN: 2656-4882 p-ISSN: 2656-5935 , pp. 253-267, Juni 2021.
- [3] I. R. W. William Christopher, "Penerapan Knowledge Management Sistem Informasi Penjaminan Mutu Fakultas Berbasis Web Di FTI-UKWS," *Journal of Information Systems and Informatics* , Vol. %1 dari %23, No. 1, no. e-ISSN: 2656-4882 p-ISSN: 2656-5935 , pp. 31-44, March 2021 .
- [4] A. C. W. C. R. Andhika Prasetyo Utomo, "Pengembangan Sistem Manajemen Pengetahuan pada Unit Kemahasiswaan," *Jurnal E-KOMTEK (Elektro-Komputer-Teknik)* , Vol. %1 dari %24, No. 2, no. p-ISSN : 2580-3719 , pp. 155-167, Desember 2020.
- [5] Y. N. S. W. Ariq Cahya Wardhana, "Knowledge Management System Berbasis Web Tentang Budidaya Hidroponik Untuk Mendukung Smart Society," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. %1 dari %27, No. 3, no. p-ISSN: 2355-7699 , pp. 619-628, Juni 2020 .
- [6] H. M. G. Elias M. Awad, *Knowledge Management*, Prentice Hall, 2004.
- [7] P. Lumbantobing, *Knowledge Management (Konsep, Arsitektur dan Implementasi)*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- [8] Laudon, *Analisa Dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Gava Media, 2008.
- [9] H. Jogiyanto, *Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [10] N. H. Tri Hartati, "Analisa Knowledge Management System Pada Rancang Bangun Aplikasi SIPSIBA SMK Muhammadiyah 10 Jakarta," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research (JISAMAR)*, Vol. %1 dari %25, No.4, no. e-ISSN: 2598-8719(Online), p-ISSN: 2598-800 ( Printed), pp. 1087-

1097, November 2021.

- [11] K. Dalkir, Knowledge Management in Theory and Practice, Canada: Elsevier Science, 2005.
- [12] A. S. Canagarajah, Reclaiming the Local in Language Policy and Practice, English: Taylor & Francis, 15 January 2005.
- [13] S. K. W. Chu, Managing Knowledge for Global and Collaborative Innovations, English: World Scientific, 2010.
- [14] P. P. W. d. Herlawati, Menggunakan UML, Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [15] F. Shalihati, “Penerapan Knowledge Management System Menggunakan Metode Kmslc (Knowledge Management System Life Cycle) Dan Konsep Gamification (Studi Kasus: Dinas Perikanan Kabupaten Muara Enim),” *Skripsi Universitas Swijaya*, 2021.