

# Perancangan *Knowledge Management System* Untuk Mendukung Pengetahuan Antar Dosen Institut Daarul Qur'an Jakarta

Esthi Adityarini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Daarul Qur'an Jakarta  
Email: <sup>1</sup>esthi.aditya@gmail.com

## Abstrak

Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan dan juga teknologi merupakan suatu proses yang berkembang begitu pesat dan dinamis, yang telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia. Perkembangan tersebut juga relevan bagi institusi Pendidikan. Dosen merupakan salah satu unsur penting yang menjadi sumber daya manusia di perguruan tinggi. *Knowledge* yang dimiliki setiap dosen adalah aset bagi sebuah perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan *knowledge management system* yang berfungsi untuk berbagi pengetahuan yang dimiliki antar dosen. Kendala yang dihadapi saat ini adalah tacit *knowledge* dan explicit *knowledge* yang dimiliki dosen hanya tersimpan secara individu saja dari berbagai kegiatan seperti seminar, *workshop* maupun studi banding. Dan belum ada wadah untuk berbagi pengetahuan yang dimiliki satu dosen untuk disebarluaskan dengan dosen lain. Metode penelitian ini menggunakan kerangka kerja Tiwana dengan teknik pengujian *User Acceptance Test* (UAT). Hasil penelitian ini adalah akan diperoleh rancangan *Knowledge Management System* dengan hasil pengujian 90% dengan hasil Sangat Baik, untuk mendukung berbagi pengetahuan antar dosen di Institut Daarul Qur'an Jakarta.

**Kata kunci:** *Knowledge Management System, Model Tiwana, UAT*

## Abstract

*In its development, science and technology are processes that develop very rapidly and dynamically, which have changed many aspects of human life. These developments are also relevant for educational institutions. Lecturers are one of the important elements of human resources in higher education. The knowledge that each lecturer has is an asset for a university. This research aims to create a knowledge management system plan that functions to share knowledge between lecturers. The obstacle currently facing is that the tacit and explicit knowledge that lecturers possess is only stored individually from various activities such as seminars, workshops and comparative studies. And there is no forum for sharing the knowledge that one lecturer has to share with other lecturers. This research method uses the Tiwana framework with the User Acceptance Test (UAT) testing technique. The results of this research will be to obtain a Knowledge Management System design with test results of 90% with Very Good results, to support knowledge sharing between lecturers at the Daarul Qur'an Jakarta Institute.*

**Keywords:** *Knowledge Management System, Tiwana Model, UAT*

## 1. PENDAHULUAN

Berfungsi sebagai institusi pendidikan tinggi bernafaskan islami yang sedang berkembang pesat di wilayah Tangerang, Institut Daarul Quran Jakarta memenuhi perannya dengan menyelenggarakan pendidikan tinggi untuk 6 Program Studi yang dikelola dalam 3 Fakultas. Sebagai satuan pendidikan penyelenggara pendidikan tinggi, Institut Daarul Quran Jakarta mempunyai visi dan misi yang ingin dicapai. Kejelasan visi dan misi serta kemampuan mempertahankannya menentukan reputasi suatu perguruan tinggi di masyarakat, yang terkait dengan penerapan Tridharma Perguruan Tinggi.

Untuk mendukung visi dan misi Institut Daarul Quran Jakarta, maka dibutuhkannya tenaga pengajar yang handal serta mampu dalam mengembangkan dan mendiseminasikan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sebuah seni melalui pengajaran, penelitian serta pengabdian masyarakat. Dalam rangka

mendukung tugas utama dosen yaitu supaya memiliki pengetahuan yang terkini dalam menerapkan Tri Dharma Perguruan Tinggi. (Adityarini, 2021)

Pengetahuan adalah salah satu aset paling berharga dalam lingkungan organisasi dan bisnis saat ini. Manajemen pengetahuan atau "knowledge management" telah menjadi fokus utama dalam upaya mengoptimalkan penggunaan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu entitas. Menurut Davenport *Knowledge* adalah kombinasi pengalaman, nilai, informasi, latar belakang, pendapat ahli, dan intuisi dasar yang menyediakan lingkungan dan kerangka kerja untuk mengevaluasi pengalaman baru dan mengintegrasikannya dengan informasi. Dalam bisnis, pengetahuan sering kali merujuk tidak hanya pada tempat penyimpanan dokumen dan barang berharga, namun juga pada prosedur, proses, praktik, dan norma bisnis. (Thomas H. Davenport, 1998)

*Knowledge Management System* merupakan sebuah aplikasi pada sistem komputer yang berfungsi dalam mendukung proses *knowledge management*. Sistem manajemen pengetahuan terdiri dari tiga komponen utama yaitu manusia, proses, dan teknologi. Saat merancang KMS, sistem manajemen pengetahuan tentu tidak akan berfungsi dengan baik tanpa dukungan salah satu komponen kunci tersebut. (Adityarini, 2023a)

Proses sosialisasi dan akumulasi ilmu pengetahuan saat ini di Institut Darul Quran Jakarta sudah berjalan namun belum begitu efektif. Artinya, dosen yang ditugaskan untuk mengikuti kegiatan seperti seminar, workshop, studi banding, dan sebagainya hanya akan berbagi pengalamannya secara langsung pada saat rapat, dan materi pelatihan yang diperoleh hanya akan dicatat di atas kertas.

Oleh karena itu, bagi dosen-dosen lain yang ingin memperoleh pengetahuan secara mandiri di kemudian hari, tetapi tidak memiliki dokumen dan arsip terkait, sulit jika ada pertanyaan yang harus mendatangi dosen yang ditunjuk. Masalah-masalah ini menunjukkan bahwa wawasan yang diperoleh dosen dari hasil seminar, *workshop*, dan studi banding tidak sepenuhnya terdokumentasi. Dengan demikian, informasi yang diperoleh tidak akan dibagikan secara merata kepada dosen lainnya. Juga tidak ada wadah untuk menyimpan pengetahuan instruktur atau media yang dapat mereka gunakan untuk berbagi pengetahuan.

Menurut (Zuraidah, 2018) dalam memudahkan pengembangan sumber daya di sebuah perusahaan, diperlukan fasilitas pengembangan talenta dalam mengelola dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Jurnal ini didedikasikan untuk mengeksplorasi isu-isu penting dalam manajemen pengetahuan, dengan fokus khusus pada perancangan *knowledge management system* menggunakan Model Tiwana dengan menerapkan The Four Phases of KM Roadmap, yang terdiri dari Evaluasi Infrastruktur, Analisis KM Sistem dan Desain Pengembangan, Penyebaran Hasil dan Evaluasi. Tujuan penelitian ini adalah perancangan sistem *Knowledge Management System* yang dapat membantu dosen dalam mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan berbagi pengetahuan secara efektif.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan kejadian yang sedang berlangsung saat ini melalui pengamatan dan wawancara. Sedangkan metode kualitatif adalah penelitian yang berkaitan mengenai riset, studi pustaka, pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari berbagai sumber buku, jurnal serta riset-riset yang sudah ada sebelumnya. (Fadli, 2021).

### 2.1. Metode Pemilihan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah Purposive Sampling, yakni suatu metode pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan atau keputusan tertentu. Pemilihan sampel responden disini adalah dari para dosen, untuk menguji apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan fungsional dan kualitas yang diharapkan atau tidak. (Rosdianto et al., 2017)

### 2.2. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem ini menggunakan model Tiwana dengan menerapkan empat fase *KM Roadmap* dengan dilakukan penyesuaian. Alasan menggunakan metode ini adalah karena memiliki tahapan yang jelas dan strategis, yaitu pada tahap pertama adalah *Infrastrukture Evaluation*, yaitu menganalisis infrastruktur yang ada saat ini. Tahap kedua adalah *KM System Analysis Design and Development*, yaitu mendesain dan membuat *blueprint KM*. Pada tahap ketiga adalah *Deployment*, yaitu menampilkan rancangan *knowledge management system* untuk pengguna dan pada tahap empat adalah *Evaluation*, yaitu melakukan uji coba terhadap sistem oleh pengguna, seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. The Four Phases of KM Roadmap (Tiwana, 1999)

Phase	Step
Phase 1: Infrastructure Evaluation	Step 1: Analysis The Existing Infrastructure
Phase 2: KM System Analysis, Design, And Development	Step 2: Design The KM Infrastructure
	Step 3: Design the KM Team
	Step 4: Creat the KM Blueprint
	Step 5: Develop the KM System
Phase 3: Deployment	Step 6: Deploy, Using the Results-Driven Incrementalism (RDI) Methodology
Phase 4: Evaluation	Step 7: Evaluate Performance, Measure ROI and Incrementally Refine the KMS

### 2.3. Metode Pengujian Sistem

Evaluasi sistem perangkat lunak dapat dilakukan tidak hanya melalui pengujian perangkat lunak, tetapi juga dengan menggunakan ukuran dan metode khusus. Parameter yang digunakan untuk menilai kualitas perangkat lunak di sini adalah melalui User Acceptance Test (UAT). Proses pengujian ini melibatkan pengguna untuk menilai sejauh mana desain sistem sesuai dengan kebutuhan yang ada. (Adityarini, 2023b) Dalam studi ini, digunakan skala pengukuran berupa skala Likert untuk pernyataan yang bersifat positif. Skala Likert adalah jenis skala dengan lima tingkatan yang digunakan untuk menilai sejauh mana subjek atau responden sejalan dengan pernyataan yang diberikan sesuai susunan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Skala Likert

Jawaban	Skor
SS = Sangat Setuju	5
S = Setuju	4
RG = Ragu - Ragu	3
TS = Tidak Setuju	2
STS = Tidak Setuju	1

Dengan memanfaatkan skala Likert, variabel yang akan dievaluasi diuraikan menjadi indikator-indikator variabel. Kemudian, indikator-indikator tersebut dijadikan sebagai dasar dalam merancang instrumen berupa pernyataan. (Hasanah & Kristiawan, 2019)

Tabel 3 Variabel Pengukuran (Anggraeni, 2023)

Variabel	Sub Variabel	Indikator Pengukuran
Functionality	Suitability	Kesesuaian sistem dengan kebutuhan
	Security	Keamanan data dan pengguna
	Interoperability	Integritas dan akses sistem dengan perbedaan teknologi yang digunakan
	Compliance	Kesesuaian sistem dengan peraturan yang berlaku
Usability	Accuracy	Akurasi sistem dalam implementasi
	Understandibility	Kemudahan sistem untuk dipahami
	Learnability	Kemudahan sistem untuk dipelajari
	Operability	Kemudahan sistem untuk dioperasikan
	Atractiveness	Daya tarik sistem untuk menarik pengguna

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam analisis statistik deskriptif :

1. Skala ordinal digunakan untuk memberikan peringkat dalam setiap indikator yang dinilai oleh responden, yang diklasifikasikan kedalam lima *alternative* jawaban.
2. Hitung total skor tiap variabel atau subvariabel = total skor dari seluruh unsur atau indikator variabel untuk seluruh responden.
3. Hitung skor setiap variabel atau subvariabel = rata-rata dari total skor.
4. Statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi dan representasi dalam bentuk tabel dan grafik digunakan untuk menggambarkan jawaban responden.

5. Kriteria penilaian yang digunakan untuk menjelaskan variable penelitian menggunakan kriteria berikut ini:

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Skor aktual adalah jawaban seluruh responden atas kuesioner yang telah diajukan. (Mulyawan, 2022) Sedangkan skor ideal adalah Skor Ideal merupakan skor yang didapatkan dari seluruh responden yang dilibatkan dalam observasi, yang dimana nilai tertinggi dari semua responden yang diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi. (Surahman et al., 2019) Penjelasan bobot nilai skor aktual dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor Aktual

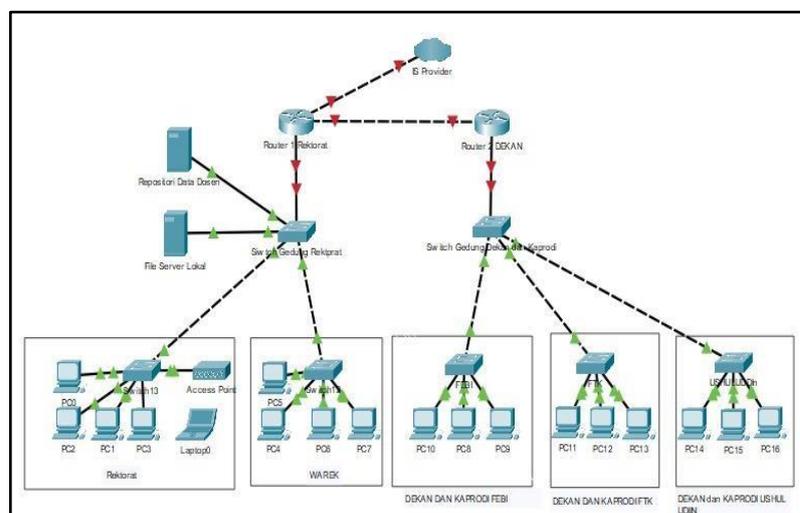
% Jumlah Skor	Kriterria
20.00% - 36.00%	Tidak baik
36.01% - 52.00%	Kurang Baik
52.00% - 68.00%	Cukup
68.01% - 84.00%	Baik
84.01% - 100%	Sangat Baik

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan yang disajikan adalah mengikuti tahapan dari kerangka kerja Tiwana. Yaitu menggunakan 4 fase KM *roadmap* dari mulai tahap analisis infrastruktur yang ada sampai dengan tahap pengujian sistem.

#### 3.1. Analysis The Existing Infrastructure

Analisis infrastruktur yang ada digunakan untuk menganalisa infrastruktur teknologi informasi di perguruan tinggi, yang bertujuan untuk memahami peran dan juga fungsi dari infrastruktur yang ada. Gambar dari infrastruktur jaringan yang ada saat ini, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Infrastruktur Jaringan

#### 3.2. Design The KM Infrastructure

##### 3.2.1. Analisis Kebutuhan KM

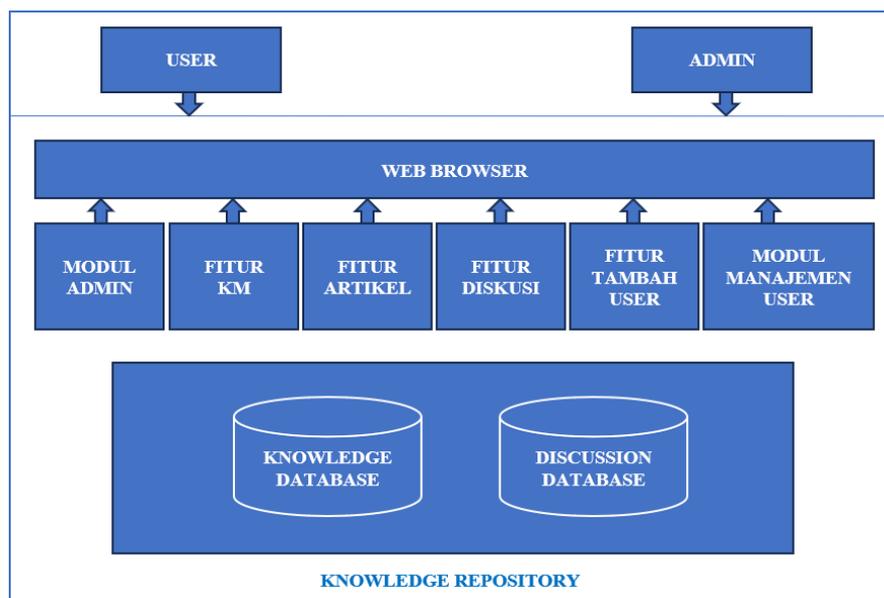
Sebelum membuat infrastruktur KM yang ada, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk mendapatkan fitur apa saja yang dibutuhkan sistem sebagai dasar dalam pembuatan desain infrastruktur KM. Berikut usulan fitur yang akan digunakan:

Tabel 5. Daftar Usulan Fitur

No	Kebutuhan Fitur	Fitur Usulan	User
1	Untuk menampilkan halaman muka KMS	Dashboard	Admin, Dosen
2	Untuk <i>user</i> login agar dapat mengakses <i>knowledge</i>	Login	Admin, Dosen
3	Untuk menambahkan artikel/ <i>knowledge</i> /informasi yang dimiliki	Tambah Artikel	Admin, Dosen
4	Untuk melihat daftar <i>knowledge</i> dari seluruh dosen	Daftar <i>Knowledge</i>	Admin, Dosen
5	Untuk diskusi <i>online</i> dengan berkomentar pada <i>knowledge</i>	Komentar	Admin, Dosen
6	Untuk manajemen menu yang ada pada halaman depan KMS	Menu	Admin
7	Untuk manajemen <i>user</i> , menambahkan atau menghapus <i>user</i>	<i>Users</i>	Admin

### 3.2.2. Desain Rancangan KMS

Berdasarkan daftar usulan fitur yang dijelaskan pada tabel 5. maka dapat digambarkan infrastruktur knowledge management system yang akan diterapkan di Institut Daarul Qur'an Jakarta adalah pada gambar 2.



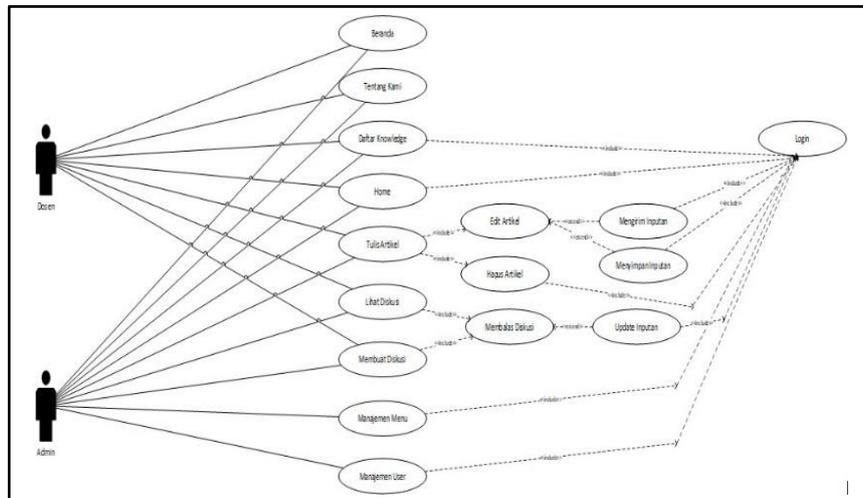
Gambar 2. Desain Infrastruktur KMS

Model *knowledge management system* ini memuat *database knowledge* dan *database discussion* yang menyimpan seluruh *knowledge* yang ada, seperti dokumen ataupun hasil diskusi. Kemudian data diolah melalui fitur-fitur dan juga modul yang tersedia untuk dapat memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Tampilan antar muka dari aplikasi ini adalah berupa aplikasi web, dimana keduanya antara *user* dan *admin* dapat mengkondisikan *user* pengguna untuk dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun.

### 3.2.3. Rancangan Pemodelan Sistem

Berdasarkan spesifikasi untuk kebutuhan fungsional dan aktor-aktor yang terlibat dalam sistem, dapat dimodelkan dengan diagram *use case*. *Use case* juga menggambarkan interaksi yang terjadi dalam sistem.

Berikut adalah interaksi *user* dalam *knowledge management system* untuk mendukung berbagi pengetahuan antar dosen di Institut Daarul Qur'an Jakarta. Berikut adalah *use case* yang telah dimodelkan, dapat dilihat pada gambar 3.



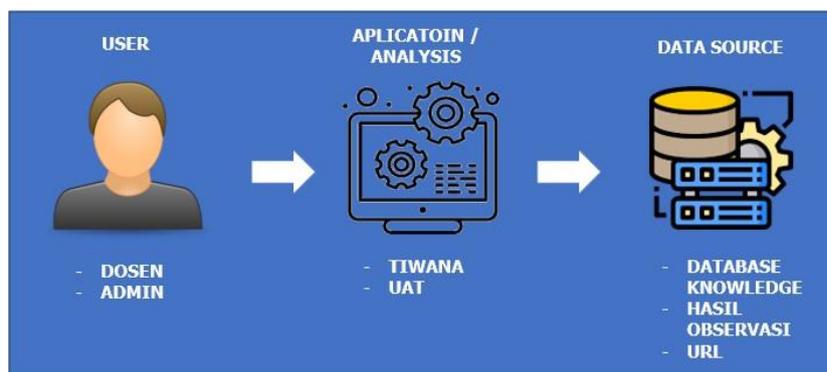
Gambar 3. Use Case Diagram KMS

### 3.3. Design the KM Team

Desain tim pada *KMS* ini disesuaikan dengan pengguna yang ada. Terdapat dua *user accessibility* dalam *knowledge management system* ini yaitu admin yang memiliki akses penuh dan dosen sebagai user biasa yang memiliki batasan akses.

### 3.4. Creat the KM Blueprint

*Blueprint knowledge management system*, seperti namanya, mungkin merujuk pada suatu sistem atau metodologi yang dirancang khusus untuk mengelola pengetahuan dalam konteks pembuatan rencana, desain, atau proyek tertentu. (Prabowo, 2020) Pada tahap ini adalah membuat perencanaan dalam membuat *knowledge management system* serta memperbaikinya secara bertahap. Gambar *blueprint knowledge management system* dapat dilihat pada gambar 4 yang terdiri dari user, *application/analysis* dan *data source*.



Gambar 4. Blueprint Knowledge Management

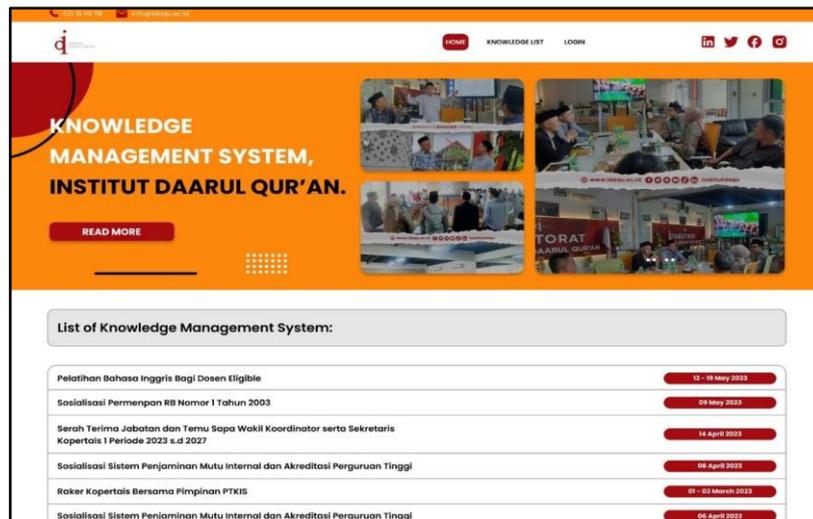
### 3.5. Develop the KM System

Pada tahap ini adalah menampilkan rancangan *knowledge management system* untuk pengguna. Bagaimana menyatukan antara *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* dalam satu wadah *knowledge management system*.

*Tacit Knowledge* merupakan suatu pengetahuan yang dimiliki oleh individu, tetapi sulit untuk diartikulasikan, diungkapkan, atau didokumentasikan dengan cara formal. Pengetahuan ini terkait dengan pengalaman pribadi, intuisi, dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang. (Wulandari & Nurisani, 2020)

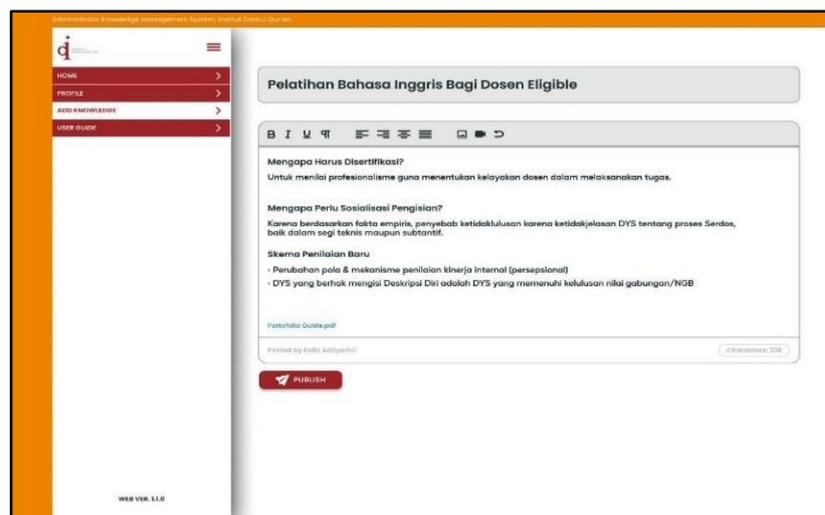
*Explicit Knowledge* adalah pengertian dari pengetahuan yang dengan mudah diungkapkan, didokumentasikan, dan disampaikan kepada orang lain dalam bentuk yang jelas dan terstruktur. Seperti dalam bentuk kata-kata, rumus, diagram, buku atau dokumen lainnya yang mudah untuk diajarkan atau dibagikan kepada orang lain. (Hendrawan, 2019)

Pada halaman ini dosen dapat melihat seluruh daftar *knowledge* yang dibagikan oleh dosen lain. Ditampilkan judul dari masing-masing kegiatan dosen, jika ingin membacanya secara lengkap, cukup dengan klik judul kegiatan.



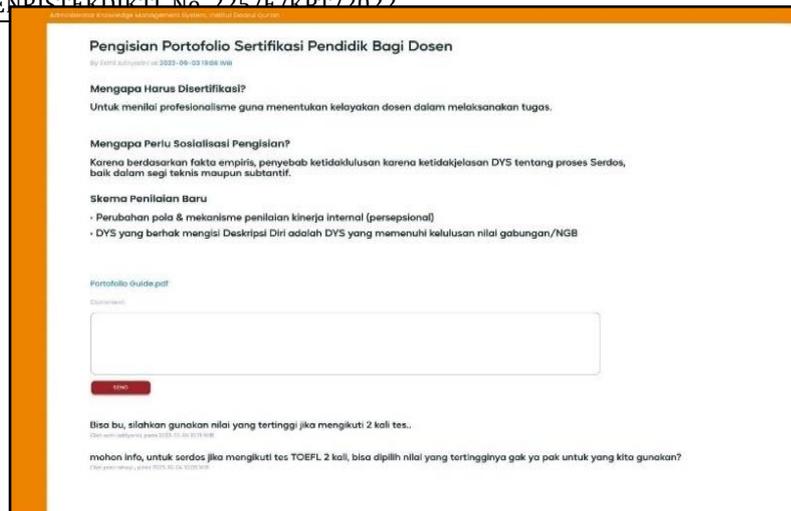
Gambar 5. Halaman KMS Daftar Knowledge

Pada halaman ini dosen dapat masuk kedalam web dengan klik pada menu *login*, dengan mengisi *user* dan *password*. *User* dapat diisi dengan NIDN masing-masing dosen dan *password* adalah tanggal-bulan-tahun lahir dosen. Berikut ini adalah gambar menu *login*.



Gambar 6. Halaman KMS Tambah Knowledge

Pada halaman ini dosen dapat menambahkan komentar pada forum diskusi, dari kegiatan dosen lain. Dan juga dapat langsung saling membalas komentar oleh sesama dosen lain.



Gambar 7 Halaman Forum Diskusi atau Komentar

### 3.6. Deploy, Using the Results-Driven Incrementalism Methodology

Pada tahapan ini adalah proses distribusi *knowledge management system* yang telah di rancang untuk diberikan kepada dosen, guna mendapatkan feedback dari *knowledge management system* yang telah dibuat.

### 3.7. Evaluate Performance of the KMS

Tahap akhir dari penelitian ini adalah pengujian dari aplikasi yang di uji coba oleh 12 dosen. Evaluasi terhadap kinerja yang dilakukan yaitu dengan pengujian sistem menggunakan *User Acceptance Test* (UAT).

*User Acceptance Test* (UAT) adalah sistem untuk memahami sistem informasi pada tingkat yang berbeda. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian seberapa baik sistem dipahami dan diterima oleh pengguna akhir. (Pusparini et al., 2020)

Berikut ini adalah hasil perhitungan kuisioner menggunakan pengujian *User Acceptance Test* (UAT):

#### 1. Tanggapan responden terhadap *functionality* KMS

*Functionality* (*fungsionalitas*) merujuk pada kemampuan suatu sistem, produk, atau perangkat lunak untuk melakukan fungsi-fungsi atau tugas-tugas tertentu. Fungsionalitas seringkali digunakan untuk menggambarkan seberapa baik suatu produk atau sistem dapat memenuhi suatu kebutuhan atau ekspektasi pengguna. (Dawis et al., 2023) Berikut ini adalah tabel hasil tanggapan responden terhadap *functionality knowledge management system* yang telah dibuat.

Tabel 6. Tanggapan Responden Terhadap *Functionality* Sistem

Kriteria Jawaban	Bobot	Functionality					Total
		Suitability	Security	Interoperability	Compliance	Accuracy	
Sangat Setuju	5	7	0	8	2	4	105
Setuju	4	5	6	4	10	8	132
Ragu-Ragu	3	0	3	0	0	0	9
Tidak Setuju	2	0	3	0	0	0	6
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0	0	0
<b>Jumlah Responden</b>		12	12	12	12	12	-
<b>Skor Aktual</b>		55	39	56	50	52	<b>252</b>
<b>Skor Ideal</b>		60	60	60	60	60	<b>300</b>

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Idel}} \times 100\%$$

$$= \frac{252}{300} \times 100\% = 84\% \text{ (Baik)}$$

## 2. Tanggapan responden terhadap Usability KMS

*Usability* adalah ukuran sejauh mana suatu sistem dapat dioperasikan dengan kemudahan, efisiensi, dan memuaskan oleh pengguna. *Usability* juga merupakan konsep penting dalam desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Sebuah sistem yang memiliki tingkat *Usability* yang tinggi akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan produktivitas, dan mengurangi frustrasi pengguna. (Adhiazni, 2020) Berikut ini adalah tabel hasil tanggapan responden terhadap *Usability* knowledge management system yang telah dibuat.

Tabel 7. Tanggapan Responden Terhadap Usability Sistem

Kriteria Jawaban	Bobot	Usability				Total
		Understandibility	Learnability	Operability	Atractiveness	
Sangat Setuju	5	11	10	10	8	195
Setuju	4	1	2	2	4	36
Ragu-Ragu	3	0	0	0	0	0
Tidak Setuju	2	0	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0	0
<b>Jumlah Responden</b>		12	12	12	12	-
<b>Skor Aktual</b>		59	58	58	56	<b>231</b>
<b>Skor Ideal</b>		60	60	60	60	<b>240</b>

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Idel}} \times 100\%$$

$$= \frac{231}{240} \times 100\% = 96\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil analisis terhadap sistem yang telah di rancang, dari sisi *functionality* dan *Usability* yang disebar melalui kuisioner. Maka berikut adalah rekapitulasi dari kedua hal tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Pengujian

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
Functionality	252	300	84%	Baik
Usability	231	240	96%	Sangat Baik
<b>Total Rata-Rata</b>	<b>483</b>	<b>540</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari hasil rekapitulasi dari tabel 8 maka dapat disimpulkan bahwa persentase skor total yaitu sebesar 90%. Berdasarkan hasil tersebut maka sistem termasuk dalam kriteria "Sangat Baik" untuk perancangan knowledge management system ini.

## 4. KESIMPULAN

Dari evaluasi dan penerapan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi sistem manajemen pengetahuan dengan menggunakan Model Tiwana efektif untuk mendokumentasikan pengetahuan dalam suatu *platform* manajemen pengetahuan. Sistem ini memungkinkan berbagi pengetahuan di antara dosen di Institut Daarul Qur'an Jakarta dengan akses yang mudah dan fleksibel. Hasil pengujian dengan *User Acceptance Test* (UAT) menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 90%, dengan kategori yang sangat baik.

**REFERENSI**

- Adhiazni, V. (2020). *Perancangan Ulang Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Adityarini, E. (2021). Development of Knowledge management system to Support Knowledge Sharing Among Lecturers: Case Study at STMIK Antar Bangsa. *Systematics*, 3(3), 324.
- Adityarini, E. (2023a). *Perancangan Aplikasi Dokumentasi Seminar Para Dosen di STMIK Antar Bangsa*. 09(01), 8–13. <https://ejournal.antarbangsa.ac.id/jti/article/view/519>
- Adityarini, E. (2023b). *Perancangan Aplikasi Pelacakan Program Kerja Kampus di STMIK Antar Bangsa*. IX(2), 42–48.
- Anggraeni, M. D. (2023). PENGEMBANGAN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM DENGAN MODEL TIWANA UNTUK MENGURANGI KESENJANGAN PENGETAHUAN DOSEN. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 1(2), 22–32.
- Dawis, A. M., Putra, Y. W. S., Fitria, F., Hamidin, D., Yutia, S. N., Maniah, M., & Natsir, F. (2023). *Rekayasa Perangkat Lunak* (M. T. Wahyuddin, S., S.Kom., M.Kom., Novi, S.Kom. (ed.)). Widina Media Utama.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hasanah, M. L., & Kristiawan, M. (2019). Supervisi Akademik dan Bagaimana Kinerja Guru. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v3i2.1159>
- Hendrawan, M. R. (2019). *Manajemen Pengetahuan: Konsep dan Praktik Berpengetahuan pada Organisasi Pembelajar*. Universitas Brawijaya Press.
- Mulyawan, A. (2022). Pengaruh Kompetensi dan Budaya Kerja Terhadap Produktivitas Melalui Kualitas Pelayanan Pegawai pada Dinas Pekerjaan Umum, Penataan Ruang, Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Takalar. In *Institut Teknologi Bisnis Nobel Indonesia* (Issue 8.5.2017).
- Prabowo, M. (2020). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. LP2M IAIN Salatiga.
- Pusparini, N. N., Budiyantara, A., & Lusa, S. (2020). Pengaruh Knowledge Management System Untuk Jenjang Jabatan Akademik Dengan Model Seci. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(1), 80–88. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no1.pp80-88>
- Rosdianto, H., Murdani, E., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Singkawang, S. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Poe (Predict Observe Explain) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Hukum Newton the Implementation of Poe (Predict Observe Explain) Model To Improve Student'S Concept Understanding on Newton'S Law. *Juni*, 6(1), 55. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2019). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan*. 123–131.
- Thomas H. Davenport, L. P. (1998). *Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know*. Harvard Business School Press.
- Tiwana, A. (1999). Knowledge Management Toolkit, The Amrit Tiwana Knowledge Management Toolkit, The. In *Knowledge Management Toolkit*. <https://doi.org/10.1227/01.neu.0000403833.47211.af>
- Wulandari, E. R., & Nurisani, R. (2020). Model Knowledge Management di Perpustakaan Universitas Padjadjaran. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 6(1), 23–36. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v6i1.27152>
- Zuraidah, E. (2018). *Knowledge Management System Untuk SDM Menggunakan Seci Model ( Studi Kasus: Koperasi Karyawan )*. 5(1), 157–168.