

JIPAKIF NUSANTARA

Jurnal Inovasi Pengembangan Aplikasi dan Keamanan Informasi Nusantara

<http://jurnal.edunovationresearch.org/>

IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA PENGELOLAAN MARKETING PERUMAHAN

Naufal Athif Syarifudin¹⁾, Abdul Rohim²⁾, Lila Setiyani^{3)*}

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, STMIK ROSMA

³ Program Studi Sistem Informasi, Horizon University Indonesia

Email: lila.setiyani.krw@horizon.ac.id *

ABSTRAK

Pengelolaan *knowledge* pada divisi *marketing* sangat berpengaruh terhadap produktivitas penjualan perumahan. Oleh sebab itu, pengelolaan *knowledge* tersebut dapat menjadi strategi pengembang perumahan dalam meningkatkan ataupun mempertahankan bidang usahanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat model desain pengelolaan pengetahuan pada divisi *marketing* pengelola perumahan. Knowledge Management System diusulkan sebagai kerangka yang dapat digunakan untuk membuat model desain pengelolaan pengetahuan. Prosedur penelitian ini mengadopsi langkah-langkah dari *Knowledge Management System Life Cycle*, diantaranya proses *discovery capture knowledge* dan *organizer knowledge*, desain *Knowledge Management Blueprint*. Hasil penelitian ini menghasilkan Desain Model Knowledge Management System berupa desain sistem dan *desain interface* yang dapat menjadi referensi pembuatan aplikasi pengelolaan *knowledge* berbasis website untuk divisi *marketing* perumahan.

Kata kunci: *Marketing*, Perumahan, *Knowledge Management System*, KMS

ABSTRACT

Knowledge management in the marketing division has a significant impact on the productivity of housing sales. Therefore, the management of this knowledge can serve as a development strategy for the housing sector to enhance or maintain its business. The objective of this research is to create a knowledge management design model for the marketing division of housing management. The Knowledge Management System is proposed as a framework that can be used to create the knowledge management design model. The research procedure adopts the steps from the Knowledge Management System Life Cycle, including the processes of discovering, capturing, and organizing knowledge, as well as designing the Knowledge Management Blueprint. The results of this research produce a Design Model of the Knowledge Management System, consisting of system design and interface design, which can serve as a reference for developing a website-based knowledge management application for the marketing division of housing management.

Keywords: *Marketing*, Housing, *Knowledge Management System*, KMS

1. PENDAHULUAN

Dalam era informasi yang terus berkembang pesat, pengetahuan telah menjadi salah satu aset terpenting bagi organisasi atau perusahaan. Kemampuan untuk mengelola, menyimpan, dan mengakses pengetahuan secara efektif dapat memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan. Inilah sebabnya mengapa penerapan *knowledge management* atau manajemen pengetahuan telah menjadi prioritas bagi

banyak organisasi di berbagai sektor. Dengan menggunakan konsep *knowledge management*, organisasi dapat lebih efektif dalam menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki (*knowledge reuse*) untuk meningkatkan kualitas proses pengambilan keputusan. *knowledge management* juga dapat berperan sebagai alat bantu dalam proses perubahan atau pun transformasi organisasi, melalui pembentukan budaya pembelajaran dalam suatu organisasi (Septiani, 2020).

Pemasaran perumahan merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan banyak aspek. Dalam era digital yang terus berkembang, kebutuhan akan pengelolaan pengetahuan atau *knowledge management* dalam pemasaran perumahan menjadi semakin penting. Proses bisnis yang terjadi pada sebuah *marketing* perumahan seringkali terjadi beberapa hambatan dan permasalahan. Proses bisnis pemasaran perumahan diantaranya analisis pasar, pengembangan produk, promosi dan pemasaran, penjualan dan *negosiasi*, penyelesaian *transaksi*. Permasalahan yang terjadi pada *marketing* perumahan mengakibatkan tidak dapat berjalannya proses bisnis dengan baik, permasalahan yang terjadi seperti pengumpulan data yang tidak akurat dan relevan, tidak adanya media penyimpanan dan sistem yang mengelola data untuk memudahkan dalam mengakses informasi, kekurangan analisis data yang mendalam.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *knowledge management* pada sebuah organisasi ataupun perusahaan dapat digunakan untuk mengelola, menyimpan, dan mengakses pengetahuan secara efektif. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Sarja bahwa dengan adanya aplikasi *knowledge* sistem dan jaringan akan memudahkan petugas mendokumentasikan pengetahuan pada permasalahan sistem dan jaringan yang terjadi di STIKOM Bali serta memudahkan petugas untuk menyelesaikan penanganan keluhan berdasarkan *track record* permasalahan yang sudah pernah terjadi sebelumnya (Yuniastari, 2017). Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Charolina juga membuktikan bahwa *knowledge management* yang diimplementasikan kepada perpustakaan sekolah dapat meningkatkan kinerja dan produktivitasnya sebagai lembaga informasi (Charolina, 2020). Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sutrisna membuktikan implementasi *knowledge management* berbasis *website* pada PT. Trans Retail Indonesia dapat digunakan sebagai media/sarana untuk penciptaan pengetahuan, berbagi pengetahuan serta transfer pengetahuan sehingga pengetahuan atau tingkat keahlian karyawan akan meningkat (Sutrisna, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, menunjukkan bahwa implementasi *knowledge management* pada perusahaan energi seperti PT. Pertamina (Persero) dan PT. Medco Energi Internasional Tbk pada dasarnya tidak jauh berbeda, dalam implementasi KM di Pertamina, tampak pada (1) Mengembangkan budaya perusahaan berbasis pengetahuan, (2) Adanya inovasi atau menghasilkan produk/jasa/solusi berbasis pengetahuan, (3) Memaksimalkan modal intelektual perusahaan, (4) Knowledge sharing atau menciptakan lingkungan untuk berbagi pengetahuan secara kolaboratif. Sedangkan, implementasi KM di MedcoEnergi, dapat dilihat dari (1) *Leadership*, faktor kepemimpinan yang mendukung secara penuh aktivitas KM; (2) *Knowledge sharing*, menciptakan lingkungan yang mendukung proses berbagi pengetahuan; (3) *Learning*, penerapan metode-metode yang mengarah pada perusahaan sebagai organisasi pembelajar (Syafli & Muchtar, n.d.). Penelitian yang dilakukan oleh Iriani yang membuktikan penerapan *knowledge management* dalam berbagai aspek organisasi salah satunya agroindustri sangat penting dan mutlak dilakukan termasuk dalam sistem *supply chain*. Hal ini penting dilakukan untuk meningkatkan daya saing, menekan biaya serta meningkatkan “value” dari perusahaan di mata konsumennya (Iriani, 2009). Penelitian yang dilakukan oleh Syafarina dkk menunjukkan bahwa implementasi *knowledge management* berpengaruh terhadap kinerja pegawai pada badan pengelolaan pendapatan daerah kota Bandung (Syafarina et al., 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Ekadiansyah membuktikan bahwa *knowledge management* diperlukan untuk pengembangan sumber daya manusia, agar setiap pengetahuan yang dimiliki setiap karyawan dapat ditemukan, disimpan, dan dibagikan ke setiap karyawan di perusahaan (Ekadiansyah, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Husna, yang membuktikan penerapan *knowledge management* pada perpustakaan sebagai jembatan dan fasilitator untuk menciptakan, mengolah, menyimpan, dan membagikan bahan pustaka yang berhubungan dengan pelestari Batik, dan juga menjadi bahan pustaka yang dapat memberikan nilai untuk perkembangan Batik dimasa yang akan datang (Husna, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain *knowledge management* pada bagian marketing perumahan gunanya agar marketing bisa melakukan pekerjaan dengan baik dalam penjualan, input data, proses pengajuan rumah, dan sampai memenuhi persyaratan hingga selesai. Untuk meningkatkan penjualan di bidang properti rumah pada perumahan Bumi Cengkong Lestari dalam naungan perusahaan PT Legis Bangun Indonesia.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. *Knowledge Management*

Knowledge management merupakan suatu kemampuan untuk menangkap, menyimpan, serta mengakses secara selektif pengetahuan-pengetahuan yang berhubungan dengan pekerjaan dan pembuatan

keputusan dari manajer dan karyawan untuk tindakan yang bersifat individu ataupun kelompok (Darudiatto & Suryadi, 2013). Dengan knowledge management, suatu pengetahuan yang dimiliki individu akan dapat menjadi pengetahuan organisasi sehingga bermanfaat bagi organisasi terutama dalam meningkatkan daya saing bisnis organisasi (Widyatmika et al., 2019).

Metode yang pertama dan paling populer dalam Knowledge Management yaitu konversi pengetahuan atau lebih dikenal SECI Model (*Socialization, Externalization, Combination, Internalization*) model yang dipaparkan oleh Nonaka dan Takeuchi (1995), Nonaka dan Konno (1998), Nonaka dan Toyama (2003), yang menyajikan berbagai pengetahuan interaksi dan kreasi antara pengetahuan terbatinkan (*tacit knowledge*) dan pengetahuan yang terkodifikasi (*explicit knowledge*) (Ramdani, 2018).

2.2. Knowledge Management System (KMS)

Secara umum manajemen pengetahuan (*Knowledge Management/KM*) dapat dipahami sebagai suatu langkah-langkah sistematis dalam mengelola asset intelektual/pengetahuan dan berbagai informasi dari individu/perorangan (personal) dan organisasi untuk menciptakan keunggulan dalam bersaing dan memaksimalkan nilai tambah serta inovasi (Praharsi, 2016). Cut Zurnali mengemukakan bahwa untuk mendefinisikan *knowledge* benar-benar sulit sebagaimana menggabungkan banyak *intangibles* seperti pengalaman (*experience*), intuisi (*intuition*), pertimbangan (*judgement*), keahlian (*skill*), dan pelajaran yang dipelajari (*lessons learned*), yang secara potensial memperbaiki berbagai tindakan. *Knowledge* merupakan keadaan kognitif pikiran yang dicapai dengan menggabungkan pemahaman dan kognisi (*understanding and cognition*) (Ramadi, 2016).

Kemampuan manusia dalam mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan (*knowledge*) semakin baik dengan adanya *knowledge* secara *tacit* dan *explicit*. *Tacit knowledge* adalah pengetahuan yang terdapat dalam pikiran tiap manusia secara personal. *Explicit knowledge* adalah pengetahuan disimpan atau ditulis dalam suatu media. Dari pengembangan tersebut maka pengetahuan secara *tacit* dan *explicit* dapat digabungkan dan divariasikan hingga menjadi *Knowledge Management System (KMS)* (Zuraidah, 2018). Menurut Tiwana tujuan utama KMS adalah mengintegrasikan beberapa pengetahuan yang terpisah dalam organisasi ke dalam sebuah aplikasi terintegrasi. KMS mengacu kepada sistem untuk mengelola *knowledge* dalam organisasi untuk mendukung penciptaan, penangkapan, penyimpanan dan diseminasi informasi (Octaria & Ermatita, 2017). Ada tiga klasifikasi fitur yang menunjukkan bahwa sistem tersebut adalah sistem manajemen pengetahuan, yaitu (Wardhana et al., 2020):

- 1) *Knowledge discovery* yaitu terdapat sebuah sistem yang memfasilitasi penemuan pengetahuan. Modul ini berfungsi sebagai alat bagi pengguna untuk menemukan pengetahuan yang mereka butuhkan. Ini dapat berupa mesin pencari yang memungkinkan pengguna untuk menemukan artikel-artikel tertentu.
- 2) *Knowledge capture* yaitu fitur yang memungkinkan penangkapan pengetahuan. Modul dalam sistem ini berperan dalam menangkap pengetahuan baru yang belum ada dalam sistem yang sedang berjalan. Ini bisa dilakukan dengan memasukkan data tentang pengetahuan baru yang berhasil ditangkap.
- 3) *Knowledge sharing* yaitu terdapat sistem untuk berbagi pengetahuan. Modul dalam aplikasi ini memungkinkan akses bagi pengguna untuk mengambil pengetahuan yang tersedia.

2.3. Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC)

Melakukan analisis web dan perancangan untuk meningkatkan layanan umum yang dapat digunakan untuk mengelola, melihat, menyimpan, membuat laporan proposal, dan lain sebagainya menggunakan metode *Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC)* (Thomas & Nataliani, 2021).

Tahapan KMSLC yang dilakukan antara lain pendahuluan, pengumpulan data, analisa sistem, perancangan sistem, dan implementasi. Manajemen pengetahuan (KM) adalah koordinasi yang sistematis dalam organisasi yang mengendalikan sumber daya manusia, teknologi, proses, dan struktur organisasi untuk meningkatkan nilai melalui penggunaan kembali dan inovasi (Sutangsa et al., 2023).

3. METODE

Tahapan penelitian yang dilakukan berdasarkan Metode *Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC)*.

Berikut merupakan tahap – tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- 1) Evaluasi Infrastruktur

Pada tahap yang pertama, peneliti melakukan evaluasi terhadap infrastruktur yang ada di *Marketing BCL* seperti Sumber Daya Manusia (SDM), pengetahuan, dan teknologi Informasi (TI). Evaluasi SDM dilakukan kepada pegawai *marketing* di Perumahan BCL. Selanjutnya evaluasi pengetahuan dilakukan mendapatkan informasi mengenai pengetahuan apa saja yang tersedia pada proses bisnis di bagian *marketing*. Kemudian evaluasi Teknologi Informasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui teknologi apa saja yang sudah digunakan dalam menyimpan pengetahuan di perumahan BCL.

2) Membentuk Tim *Knowledge Management* (KM)

Dalam tahap ini, sebuah tim *Knowledge Management* dibentuk untuk mendukung pengembangan Sistem Manajemen Pengetahuan (*Knowledge Management System / KMS*) dalam pemasaran perumahan BCL. Pembentukan tim dilakukan dengan mengidentifikasi para pemangku kepentingan yang relevan, dan mereka kemudian terlibat secara aktif dalam pengembangan KMS..

3) *Design Knowledge Management Blueprint*

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan aplikasi dengan membuat sebuah desain sistem seperti *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Selanjutnya dibuatkan desain interface menggunakan Figma.

4) *Report*

Tahap pelaporan merupakan dokumentasi hasil penelitian yang telah dilakukan dengan membuat penyusunan laporan atau laporan akhir yang mencerminkan temuan dan hasil dari penelitian ini. Tujuannya untuk memungkinkan peneliti mengkomunikasikan hasil penelitian kepada pemangku kepentingan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Evaluasi Infrastruktur

Dari kegiatan wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan hasil dari analisis infrastruktur sumber daya manusia yang menjalankan kegiatan *Marketing* di perumahan BCL.

Tabel 1. Infrastruktur sumber daya manusia	
SDM	Keterangan
David Indra	<i>Marketing & Pengelola Keuangan</i>
Abdul Rohim	<i>Asisten Marketing</i>

Hasil analisa infrastruktur pengetahuan di *marketing* perumahan BCL didapatkan 7 pengetahuan dasar bagi seorang karyawan *marketing*. Dari 7 pengetahuan dasar terdapat 6 pengetahuan *tacit* dan 1 pengetahuan berbentuk *explicit*.

Tabel 2. Infrastruktur Pengetahuan			
No	Pengetahuan	<i>Tacit</i>	<i>Explicit</i>
1	Berkas Konsumen	✓	
2	<i>Form</i> pengisian pengajuan pembelian rumah	✓	
3	Dokumen SP3K	✓	
4	Tipe Rumah	✓	
5	Harga Unit Rumah	✓	
6	Jumlah Unit Rumah	✓	
7	Pengecekan Historis Konsumen		✓

Hasil analisa infrastruktur Teknologi Informasi (TI) dilakukan melalui wawancara dan juga observasi. Didapatkan hasil analisa yaitu penggunaan teknologi informasi yang ada di *marketing BCL* adalah *Microsoft Excel*, sebagai media untuk proses input data kegiatan *marketing*.

4.2. Pembentukan Tim *Knowledge Management* (KM)

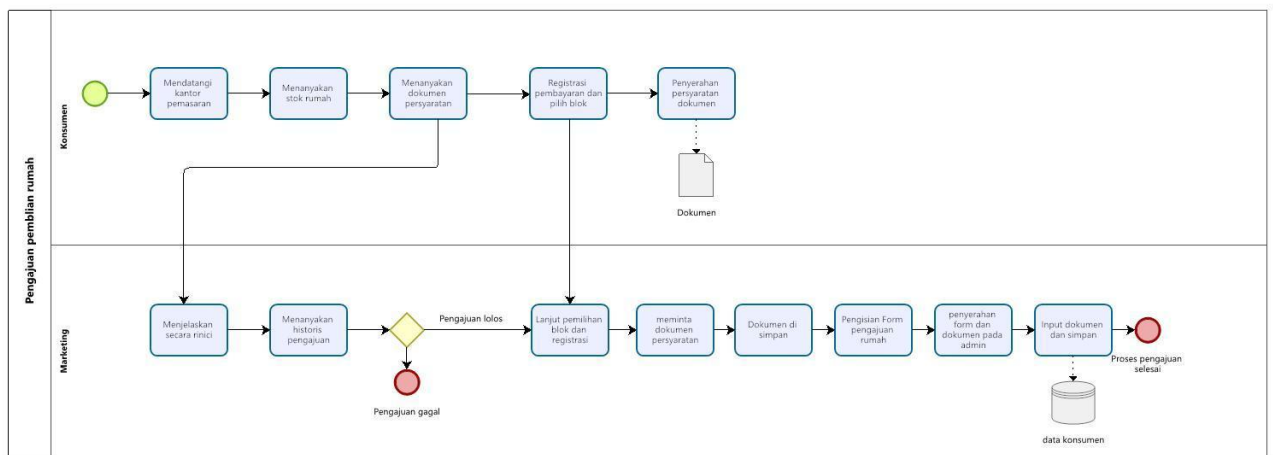
Dalam proses ini, sebuah tim *knowledge management* (KM) dibentuk dengan tujuan untuk mengidentifikasi sumber daya atau pemangku kepentingan yang diperlukan. Tim KM ini terdiri dari pihak peneliti dan juga pihak perumahan BCL yang terbagi menjadi pengembang KM, Tim *Marketing*, Admin, Kontraktor, Pengembang.

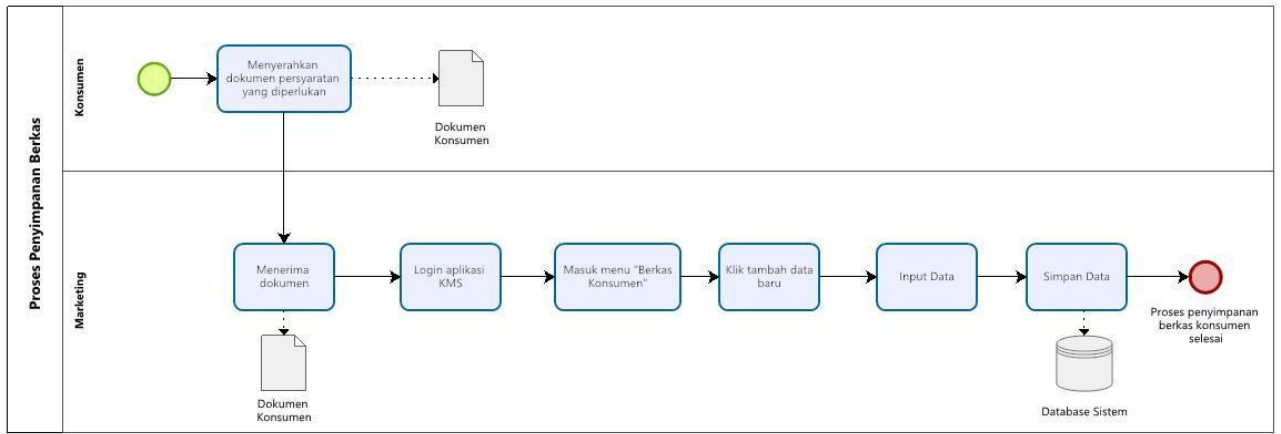
Tabel 3 Tim *knowledge Management*

Jabatan	Sumber Daya	Keterangan
Tim Pengembang KM	Naufal Athif Syarifudin Abdul Rohim	Peneliti yang mengembangkan <i>Knowledge Management System</i> di <i>Marketing</i> Perumahan Bumi Cengkong Lestari.
Tim <i>Marketing</i>	David Indra Wahyudi Abdul Rohim	Penjualan rumah, memasarkan rumah, dan proses akad rumah.
Admin	Ocha Anggi Eli	Mengelola data konsumen dan keuangan, koordinasi dan komunikasi dengan divisi lain.
Kontraktor	Hadi	Mendesain rumah, menghitung kebutuhan bahan bangunan, pembelian bahan bangunan, pengelolaan tenaga kerja, pengendalian kualitas, penyelesaian proyek, dll.
Pengembang	Agus	Identifikasi lahan, perizinan dan regulasi pembangunan dan infrastruktur, dll.

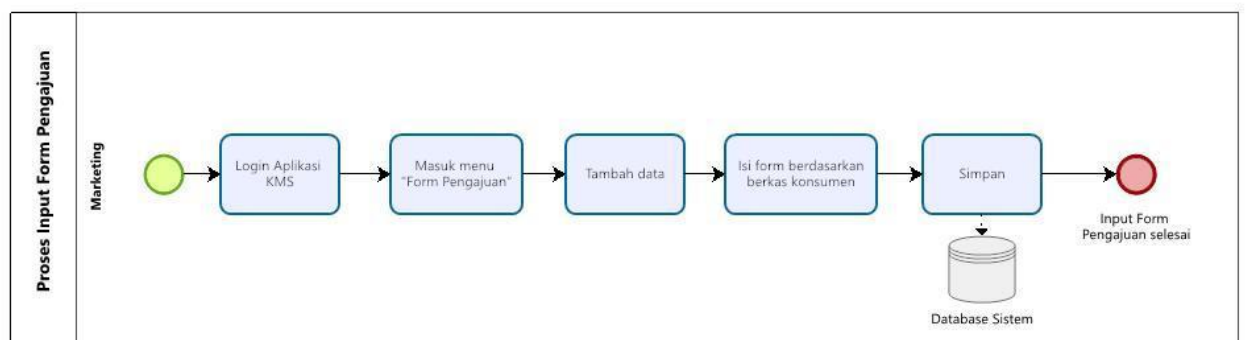
4.3. Design Knowledge Management Blueprint

Proses BPMN

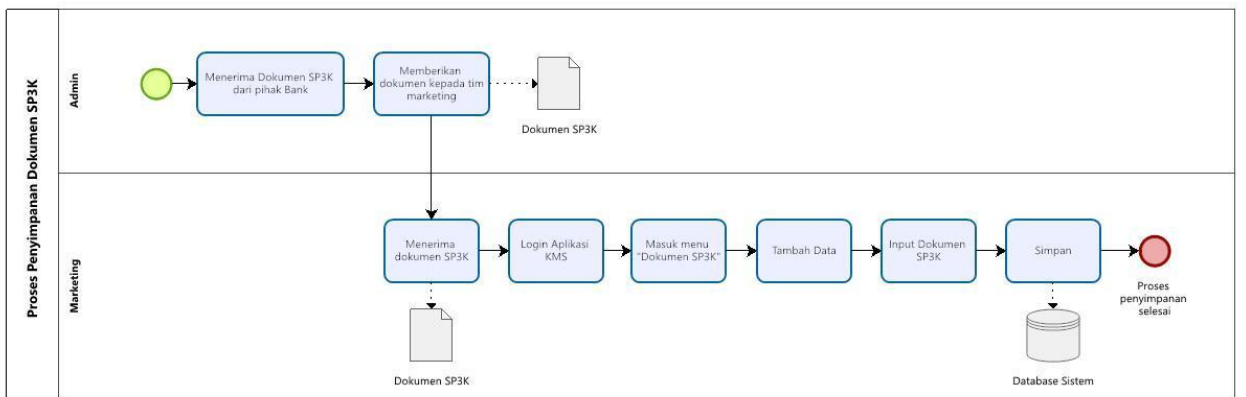
Gambar 2. Proses *As Is*



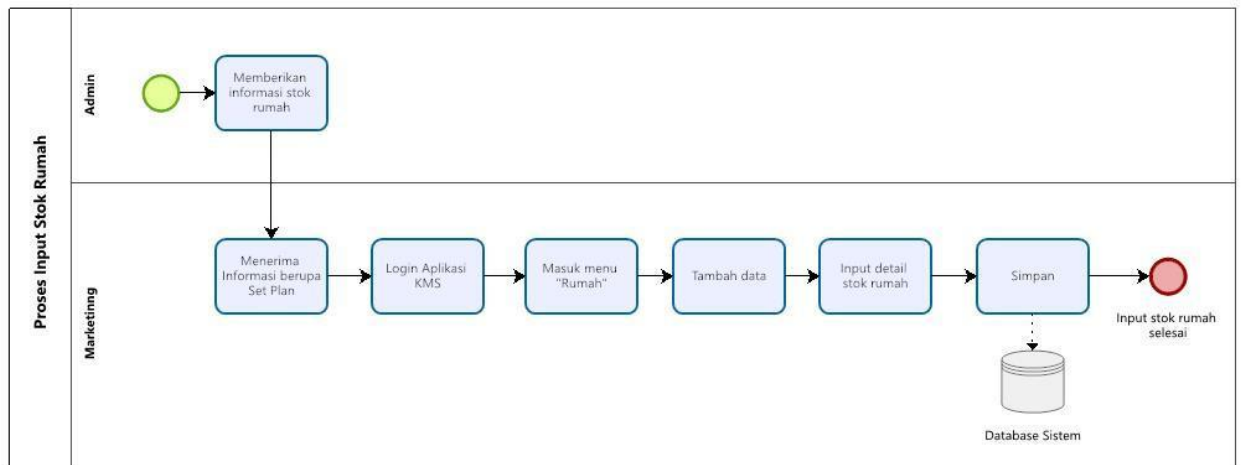
Gambar 3. Proses Input Berkas



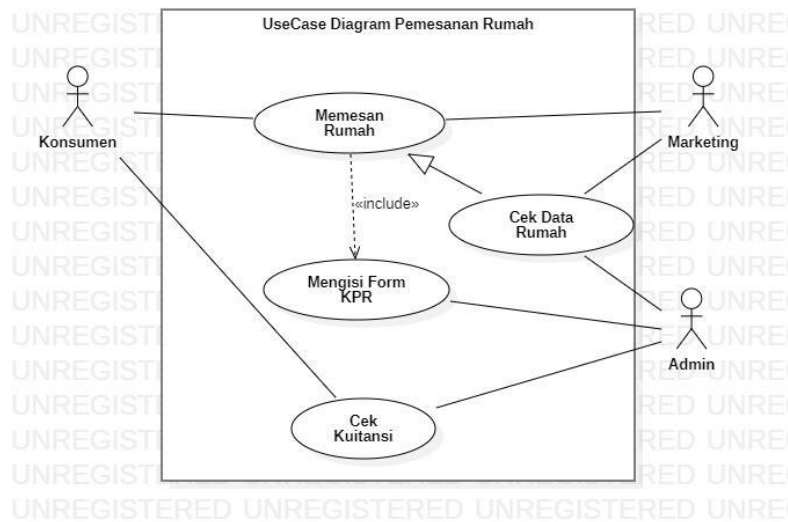
Gambar 4. Proses Input Form Pengujian



Gambar 5. Proses Input Dokumen SP3K

Gambar 6. Proses *Input* Stok Rumah**Use Case**

Menggambarkan fungsi keseluruhan pada pemesanan rumah dalam sebuah sistem.

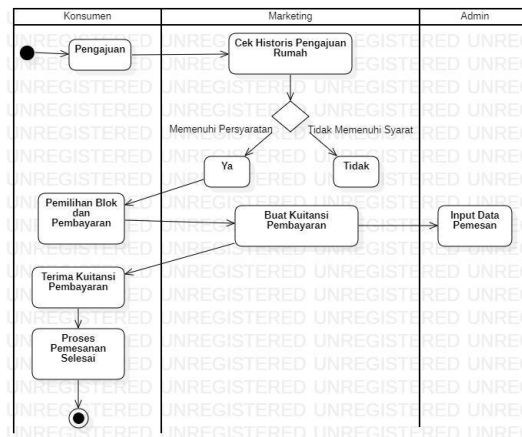


Gambar 7. Use Case

Gambar 7. menjelaskan fungsi dalam sistem dari pemesanan rumah pada proses pemesanan konsumen menanyakan secara rinci terkait perumahan tersebut. *Marketing* menjelaskan secara menyeluruh mengenai perumahan tersebut, registrasi pembayaran, dan dibuatkan kwitansi pembayaran pada konsumen yang berminat untuk pemesanan rumah selanjutnya admin akan input data konsumen, dan memberikan pengisian form kpr kepada *marketing*. *Marketing* memberikan bukti kwitansi pembayaran kepada konsumen dan pengisian form pengajuan kpr.

Activity Diagram

Gambar *Activity Diagram* pengajuan pemesanan rumah

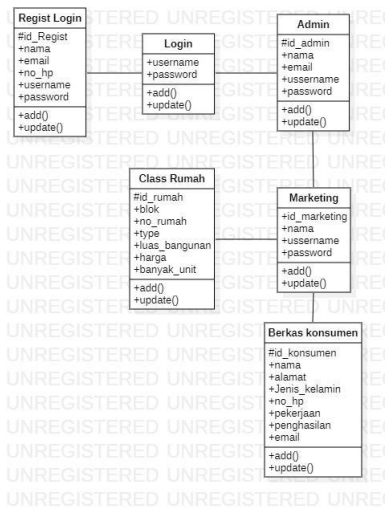


Gambar 8. Activity Diagram

Gambar 8. menjelaskan aktivitas proses pengajuan pemesanan rumah. Konsumen mengajukan rumah kepada *marketing* dengan bertanya mengenai perumahan tersebut secara rinci diantaranya menanyakan rumah yang masih kosong, persyaratan yang harus di penuhi, harga rumah, tipe dan luas tanah, setelah konsumen bertanya secara rinci, *marketing* menanyakan kepada konsumen sudah pengajuan rumah atau tidak, setelah pengecekan historis pengajuan selesai, jika tidak memenuhi persyaratan maka pengajuan di tolak, namun jika memenuhi persyaratan konsumen diminta memilih blok dan pembayaran registrasi. Setelah proses pilih blok dan pembayaran selesai *marketing* membuat kwitansi pembayaran, menyerahkan pembayaran tersebut kepada admin. Admin akan memproses data pengajuan pemesanan rumah. Lalu kwitansi yang sudah dibuat oleh *marketing* di kembalikan kepada konsumen sebagai bukti pembayaran lalu proses pengajuan pemesanan rumah selesai, menunggu hasil berikutnya.

Class Diagram

Gambar *class diagram* pengajuan pemesanan rumah



Gambar 9 : Class Diagram

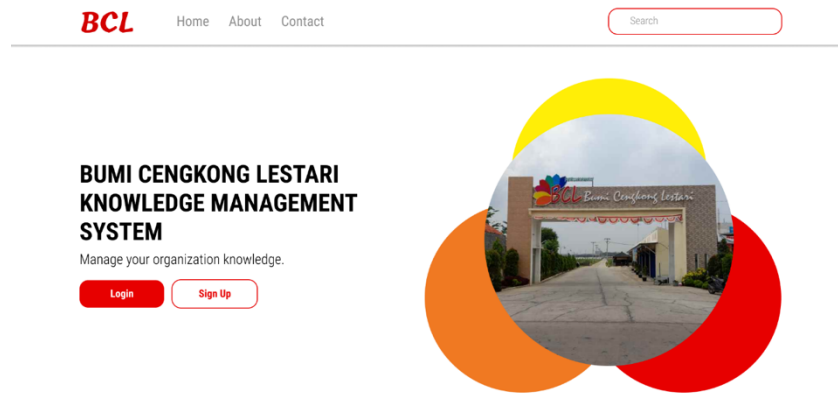
Pada gambar 9. menjelaskan terkait *registrasi login* dari admin dan *marketing* dengan memiliki beberapa atribut yang berbeda.

1) Desain Interface

Setelah pemodelan desain sistem telah dibuat, selanjutnya membuat desain *interface* dari Aplikasi *Knowledge Management System* berbasis website. Desain UI dibuat menggunakan *tool* Figma. Berikut hasil desain yang telah dibuat :

Halaman Beranda

Pertama desain Halaman beranda dari website KMS Bumi Cengkong Lestari.



Gambar 10 : Halaman Beranda

Halaman Log In Pengguna

Login

Username

username

Password

password

Login

Sign Up

BCL

Gambar 11 : Halaman Login

Pada halaman ini pengguna aplikasi dapat melakukan login akun untuk bisa mengelola data yang ada di dalam aplikasi website menggunakan akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Jika belum memiliki akun maka pengguna perlu melakukan pendaftaran dengan klik menu daftar.

Halaman Pendaftaran Pengguna

Sign Up

Username

username

Password

password

Repeat Password

password

☐ I Agree

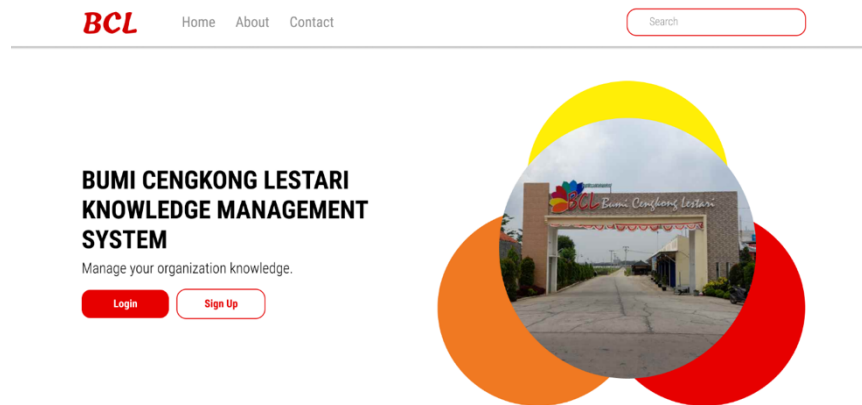
Sign Up

BCL

Gambar 12 : Halaman Daftar

Pada halaman ini pengguna aplikasi dapat melakukan pendaftaran akun untuk bisa mengelola data yang ada di dalam aplikasi *website*. Pengguna hanya tinggal mengisi *username*, *password* dan ulangi sekali lagi, lalu klik setuju pada kolom *checkbox*, kemudian daftar.

Halaman Dashboard



Gambar 13 : Halaman Daftar

Halaman *dashboard* merupakan halaman pengelola dari KMS di aplikasi ini. Fitur yang terdapat pada *dashboard* ini adalah mengelola berkas konsumen, mengelola dokumen SP3K, membuat dan mengelola *form* pengajuan pembelian rumah, serta mengelola stok rumah yang tersedia.

5. KESIMPULAN

Implementasi *Knowledge Management System* (KMS) pada marketing perumahan BCL dikembangkan sebagai sarana untuk berbagi pengetahuan yang dapat dimanfaatkan oleh tim marketingnya. KMS ini sudah berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan pendekatan *Knowledge Management System Life Cycle*.

Pada penelitian ini berhasil dikembangkan KMS dengan standar fitur klasifikasi yaitu *knowledge capture* pada menu mengelola pengetahuan. Hasil penelitian ini sampai pada tahap Desain Interface. Hasil penelitian dapat menjadi bahan evaluasi pada tim marketing perumahan tersebut untuk segera diimplementasikan agar dapat menjaga *knowledge* yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Charolina, Y. (2020). Implementasi Knowledge Management Dan Analisis Swot Di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas (Sma). *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 3(1), 51–61. <https://doi.org/10.30813/jbase.v3i1.2063>
- Darudiato, S., & Suryadi, L. (2013). KNOWLEDGE MANAGEMENT: TINJAUAN PEMBERDAYAAN PADA PERUSAHAAN UMUMNYA. *ComTech*, 4(2), 1079–1086.
- Ekadiansyah, E. (2013). IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA. In *102. CSRID Journal* (Vol. 5, Issue 2).
- Husna, J. (2018). Implementasi Knowledge Management di Perpustakaan dalam Membangun Koleksi Warisan Budaya Batik. *Pustakaloka*, 10(2), 146. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1474>
- Iriani, E. S. (2009). IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT DALAM SISTEM SUPPLY CHAIN AGROINDUSTRI. In *AGROINTEK* (Vol. 4, Issue 1).
- Octaria, O., & Ermatita, E. (2017). Analisis Knowledge Management System dengan Metode Inukshuk. *Annual Research Seminar (ARS)*, 3(1), 35–38.
- Praharsi, Y. (2016). Manajemen pengetahuan dan implementasinya dalam organisasi dan perorangan. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 16(1), 77–90.
- Ramadi, R. (2016). Penerapan Knowledge Management System Pada Perusahaan Otomotif: Studi Kasus Pt. Astrido Jaya Mobilindo. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 635. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.776>
- Ramdani, P. M. (2018). Pengembangan Knowledge Management System Berbasis Knowledge Audit. *Jurnal Informatika*, 5(1), 145–156. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i1.2522>

- Septiani, M. (2020). Implementasi SIMANTU sebagai Knowledge Management Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat (PUPR). *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 04, 14–22.
- Sutangsa, S., Jihan, J., Rustandi, H., Roza, N., & Pianda, D. (2023). Strengthening the Position of Intellectual Capital and Knowledge Management in Human Resource Management: an Overview. *Komitmen: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.15575/jim.v4i1.23664>
- Sutrisna, E. (2018). Implementasi Knowledge Management System Berbasis Website dengan Model Spiral pada PT. Trans Retail Indonesia. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(2), 64. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i2.1430>
- Syafarina, S., Senen, S. H., & Sumiyati. (2018). GAMBARAN PENGARUH IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA BADAN PENGELOLAAN PENDAPATAN DAERAH KOTA BANDUNG. *Journal of Business Management Education*, 3(3), 123–135.
- Syaflī, H., & Muchtar, B. (n.d.). *PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DAN BUDAYA ORGANISASI TERHADAP IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT DI PT. JASA RAHARJA (PERSERO) CABANG SUMATERA BARAT*.
- Thomas, W., & Nataliani, Y. (2021). Analisis dan Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web (Studi Kasus Proses Bisnis PT. Bintang Selatan Agung). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(2), 253–267. <https://doi.org/10.33557/journalisi.v3i2.120>
- Wardhana, A. C., Nurhadryani, Y., & Wahjuni, S. (2020). Knowledge Management System Berbasis Web tentang Budidaya Hidroponik untuk Mendukung Smart Society. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 619. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020732200>
- Widyatmika, M. A., Putra, T., & Indriani, M. N. (2019). Knowledge Management dalam Organisasi. \, 13(02), 1–15. <https://doi.org/10.32795/widyateknik.v13i02.505>
- Yuniastari, K. N. L. A. S. (2017). Penerapan Knowledge Management System Sebagai Media Transfer Pengetahuan. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 18–23.
- Zuraidah, E. (2018). Knowledge Management System Untuk SDM Menggunakan Seci Model (Studi Kasus: Koperasi Karyawan). *Jurnal Informatika*, 5(1), 157–168. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i1.2481>