



DEVELOPMENT OF THE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM CONCEPT IMPLEMENTATION MODEL AT PT. DUNIA BARU GRAMINDO

Holilah^{1*}, Puspita Maelani², Eny Suheny³

¹ Informastika, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

² Akuntansi, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

³ Akuntansi, STIE Banten, Indonesia

Article's Information

DOI: 10.37253/jgbmr.v4i1.6747

e-ISSN:
2685-3426

EDITORIAL HISTORY:

SUBMISSION: 21 Juny 2022

ACCEPTED: 25 July 2022

CORRESPONDENCE*:

puspita.maelani@binabangsa.ac.id

AUTHOR'S ADDRESS:

Jl. Baru No.KM. 4, Cibadak, Tanah
Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat
16166 16166 Bogor West Java

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of companies in good product quality, which is an important factor that must be considered in facing competition in the era of globalization. Therefore PT. Gramindo's New World must be able to utilize existing knowledge by continuing to learn so that it can innovate and adapt in the face of all changes and challenges. The purpose of this study is to develop a model for the application of the knowledge management system concept at PT. Gramindo's New World to improve product quality. Generate technology recommendations to support the application of knowledge management. The methods used include literature study, observation and testing as well as evaluating the use of facebook, email and wasapp in the application of KMS (Konwledge Management System) at PT. Gramindo's New World. The result of this research is the development of a model for the application of the knowledge management system concept at PT. Gramindo's New World by utilizing technology, namely facebook, email and whatsapp, is able to facilitate the growth and development of a culture of sharing knowledge (knowledge sharing) so that it can create competitive new knowledge, a means of conveying aspirations and storing electronic documents and managing knowledge. The conclusion of this research is that the development of a knowledge management system concept model by utilizing facebook, email and whatsapp as supporting technology can make PT. Gramindo's New World to always produce new innovations in order to improve product quality.

Keywords: Knowledge, Knowledge Management System, Product Quality Improvement, Learning Organization, Technology

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya perusahaan dalam kualitas produk yang baik, merupakan faktor penting yang harus diperhatikan dalam menghadapi persaingan di era globalisasi. Oleh sebab itu PT. Dunia Baru Gramindo harus dapat memanfaatkan pengetahuan yang ada dengan terus belajar sehingga dapat berinovasi dan beradaptasi dalam menghadapi segala perubahan dan tantangan. Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan model penerapan konsep *knowledge management system* di PT. Dunia Baru Gramindo untuk meningkatkan kualitas produk. Menghasilkan rekomendasi teknologi untuk mendukung penerapan *knowledge management*. Metode yang digunakan adalah antara lain studi literatur, observasi dan Uji coba juga evaluasi pemanfaatan facebook, email dan wasapp dalam penerapan KMS (*Knowledge Management System*) di PT. Dunia Baru Gramindo. Hasil penelitian ini adalah pengembangan model penerapan konsep *knowledge management system* di PT. Dunia Baru Gramindo dengan memanfaatkan teknologi yaitu facebook, email dan whatsapp mampu memfasilitasi tumbuh kembangnya budaya saling berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) sehingga dapat menciptakan pengetahuan baru yang kompetitif, sarana penyampaian aspirasi dan penyimpanan dokumen elektronik dan pengelolaan pengetahuan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan adanya pengembangan model konsep manajemen pengetahuan sistem dengan memanfaatkan facebook, email dan whatsapp sebagai teknologi pendukung ini dapat menjadikan PT. Dunia Baru Gramindo untuk selalu menghasilkan inovasi baru dalam rangka peningkatan kualitas produk.

Kata Kunci: Pengetahuan, *Knowledge Management System*, Peningkatan Kualitas Produk, Organisasi Pembelajaran, Teknologi.

PENDAHULUAN [Times New Roman 12 bold]

Pada saat ini perkembangan teknologi yang pesat, inovasi tiada henti, dan perkembangan pengetahuan menuntut perusahaan-perusahaan bersaing ketat untuk menjadi yang terbaik. Hanya organisasi yang terus belajar (*learning organization*) yang mampu bertahan dan memenangkan persaingan dan membangun strategi atas dasar pemahaman yang komprehensif mengenai aset atau sumber daya yang tepat digunakan organisasi atau perusahaan jika ingin unggul. Tujuan perusahaan menjadi *learning organization* adalah untuk keunggulan bersaing dari kompetitornya dengan cara selalu berkembang dan belajar layaknya organisme hidup dimana *learning organization* memiliki komponen penting yaitu pengetahuan .

PT. Dunia Baru Gramindo adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri garment, yang mempunyai visi dan misi dalam peningkatan kualitas produk, kualitas produk merupakan hal penting yang harus diperhatikan untuk dapat memberikan pelayanan terbaik bagi customer-nya. Akan tetapi pola belajar di PT. Dunia Baru Gramindo belum terbentuk menjadi suatu kebiasaan, belajar masih menjadi kebutuhan individu secara personal dan pengelolaan pengetahuan masih menjadi pengetahuan tacit individu dan kurangnya kerjasama antar individu untuk saling berkoordinasi dengan baik, yang berdampak ketika suatu pengetahuan dibutuhkan dari setiap individu yang terkait dalam peningkatan kualitas produk tidak terdokumentasi dengan baik atau masih menjadi tacit knowledge pada masing-masing individu. Oleh karena itu dalam mewujudkan produk garment yang berkualitas perlu dikembangkannya sebuah sistem model

interaksi tertentu yang berperan dalam membantu pengelolaan pengetahuan dengan memanfaatkan pemberdayaan SDM, teknologi dan komunikasi agar terus dapat berinovasi dalam menghadapi peluang dan tantangan baru guna peningkatan kualitas produk yang sesuai dengan visi dan misi perusahaan, konsep yang dapat menjawab kebutuhan ini yaitu knowledge management system (KMS).

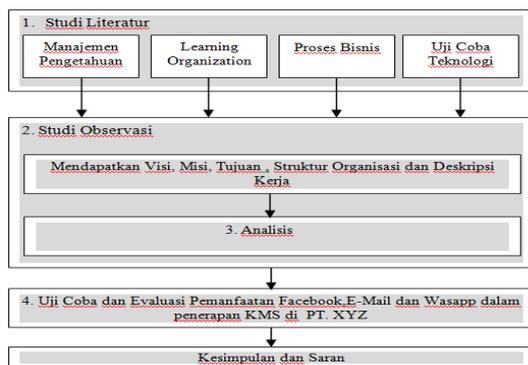
KMS penting untuk melihat seberapa baik sebuah perusahaan dalam mengubah kemampuan individual learning maupun team capabilities menjadi organizational knowledge, bagaimana tacit knowledge dapat diubah menjadi explicit knowledge, dan mengurangi resiko kehilangan pengetahuan yang bernilai apabila karyawan meninggalkan perusahaan. Tidak terkecuali PT. Dunia Baru Gramindo sebagai organisasi atau perusahaan yang mempunyai visi dan misi dalam peningkatan kualitas produk memerlukan penerapan manajemen pengetahuan untuk menghadapi persaingan dan tuntutan yang semakin tinggi agar selalu dapat menjawab setiap tuntutan.

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan asah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan model yang digunakan dalam penerapan konsep *knowledge management* di PT. Dunia Baru Gramindo. Pengetahuan apa saja yang dapat dimanfaatkan PT. Dunia Baru Gramindo dalam meningkatkan kualitas produk. Dan Teknologi apa yang digunakan untuk mendukung penerapan *knowledge management*. Tujuan dari penelitian ini adalah Pengembangan model penerapan konsep *knowledge management system* di PT. Dunia Baru Gramindo untuk meningkatkan kualitas produk. Menghasilkan rekomendasi teknologi untuk mendukung penerapan *knowledge management*.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan yaitu dengan cara penelitian analisis. Metodologi penelitian yaitu suatu metode yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisis data sehingga memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang ada, dengan teknik pelaksanaan sebagai berikut :

1. Studi Literatur
2. Observasi
3. Uji coba dan evaluasi pemanfaatan facebook, email dan wasapp dalam penerapan KMS di PT. Dunia Baru Gramindo



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Konsep Manajemen Pengetahuan di PT. DUNIA BARU GRAMINDO

Pemafaatan learning organization di PT. DUNIA BARU GRAMINDO
Pengetahuan yang bermanfaat
Pemetaan inisiatif knowledge anagement
Peran partisipan yang terlibaat dalam mengelola KMS
Model Interaksi antar partisipan
Pemnffaatan facebook, email dan wasapp
Perumusan hasil pengembanan model penerapan KMS di PT. DUNIA BARU GRAMINDO
Evaluasi
Kesimpulan

Penerapan *Learning Organization* di PT. Dunia Baru Gramindo

Beberapa pokok pikiran penting yang mencirikan organisasi belajar adalah :

- a. Adaptif pada lingkungan eksternal.
- b. Terus menerus meningkatkan kapabilitas untuk berubah
- c. Mengembangkan kemampuan belajar secara individual dan kolektif.
- d. Menggunakan hasil belajar untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Dari adanya pernyataan diatas untuk lebih meningkatkan kualitas produk, maka harus terlebih dahulu melakukan peningkatan pada SDM yaitu dengan adanya *Learning Organization* atau organisasi pembelajar di PT. Dunia Baru Gramindo, karena dengan adanya organisasi pembelajar setiap sumber daya yang ada di PT. Dunia Baru Gramindo akan memiliki pengetahuan yang luas, karena dengan pengetahuan yang luas sumber daya manusia yang ada di PT. Dunia Baru Gramindo dapat meningkatkan kualitas produknya. Dan dengan pemanfaatan teknologi maka pengetahuan ini dapat di publikasikan dan dikoreksi secara bersama-sama jika terjadi masalah, dan didiskusikan sehingga tercipta interaksi pengetahuan dan diperoleh solusi dari pemecahan

masalah tersebut. Untuk menjadikan PT. Dunia Baru Gramindo sebagai organisasi pembelajar, berikut tabel dibawah ini Analisa keadaan di PT. Dunia Baru Gramindo dengan keadaan organisasi belajar seharusnya :

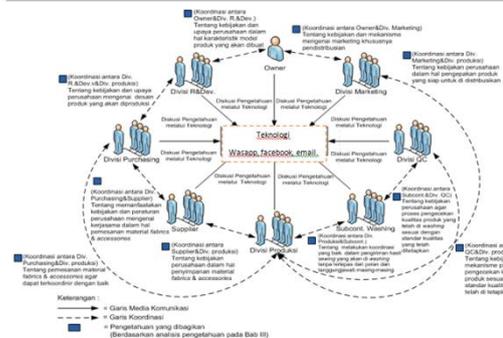
No	Elemen	Organisasi Belajar	Keadaan di PT. XYZ
1	Belajar (Learning)	Adanya pola belajar yang dijadikan suatu kebiasaan organisasi	Pola belajar belum terbentuk menjadi suatu kebiasaan, belajar masih menjadi kebutuhan individu secara personal dan juga hanya terjadi pada kelompok kecil tertentu.
2	Pengetahuan (Knowledge)	Adanya pengolahan pengetahuan yang dijadikan sebagai pengetahuan bersama dan menjadi sumber daya perusahaan.	Perusahaan masih fokus pada pengolahan data dan informasi. Pengolahan pengetahuan belum ada, sehingga penyelesaian masalah masih menjadi pengetahuan <i>tacit</i> organisasi yang dilakukan oleh individu maupun kelompok kecil tertentu.]
3	Orang (People)	Pengolahan (pemberdayaan) SDM merupakan bagian penting dan kemajuan organisasi.	Pengolahan SDM dalam hal ini menitikberatkan pada pemberdayaan sangat jarang dilakukan, sehingga perkembangan pengetahuan individu maupun kelompok masih terbatas pada masalah-masalah tertentu.
4	Organisasi (Organization)	Adanya keinginan untuk menciptakan <i>organizational learning</i> .	Adanya keinginan bersama untuk mewujudkan visi dan misi yang telah ditetapkan, namun hal ini masih terhambat oleh kurangnya kerjasama antar individu untuk saling berkoordinasi secara baik.
5	Teknologi (Technology)	Pemanfaatan teknologi untuk mendukung sistem informasi dan belajar yang berbasis teknologi.	Pemanfaatan teknologi sudah ada.

- Tentang memanfaatkan fasilitas yang dimiliki perusahaan agar dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin.
- Tentang kebijakan perusahaan agar proses pengecekan kualitas produk sesuai dengan standar kualitas yang telah ditetapkan
- Tentang kebijakan perusahaan mengenai marketing khususnya pendistribusian.

Pemetaan Inisiatif Knowledge Management di PT. Dunia Baru Gramindo

No	Struktur Eksternal	Struktur Internal	Kompetensi SDM
1	Pengetahuan dari supplier	Transfer Pengetahuan lebih efektif melalui sistem dokumen elektronik supaya bisa disimpan, ditransfer dan digunakan kembali (Strategi Kodifikasi).	Mengadakan Learning Organization.
2	Memberi supplier tambahan pengetahuan	Mengadakan rapat untuk menanggapi pengetahuan tacit yang ada di masing-masing individu untuk disimpan, disebarikan dan digunakan (strategi personalisasi).	Mengadakan training/pelatihan untuk menambah pengetahuan.
3	Pengetahuan dari subcont washing	Tidak menyerah jika rencana menemui hambatan, berusaha menciptakan jalan lain agar rencana bisa berjalan, dengan mengadakan rapat dan menggunakan pengetahuan yang terdokumentasi untuk mencapai solusi (strategi personalisasi dan kodifikasi).	Mengadakan Learning Organization.
4	Memberi subcont washing tambahan pengetahuan	Mengadakan rapat untuk menanggapi pengetahuan tacit yang ada di masing-masing individu untuk disimpan, disebarikan dan digunakan (strategi personalisasi).	Mengadakan training/pelatihan untuk menambah pengetahuan.

Model Interaksi Antar Partisipan



Pengetahuan yang Bermanfaat bagi Perusahaan

- Tentang kebijakan dan peraturan perusahaan mengenai kerjasama dalam hal pemesanan material *fabrics & accessories*.
- Tentang menjalankan kegiatan produksi yang baik agar target yang harus dicapai terpenuhi dan sesuai standar kualitas.
- Tentang meningkatkan kualitas sumber daya manusia (karyawan) dalam melakukan proses produksi.
- Tentang Upaya apa yang dilakukan oleh divisi produksi dalam proses produksi agar hasil sesuai dengan ketentuan dan standar kualitas yang berlaku.
- Tentang melakukan koordinasi yang baik dengan semua *participant* agar mendukung terciptanya manajemen pengetahuan.

Pemanfaatan Facebook, E-mail dan Blackberry dalam Penerapan KMS

untuk memanfaatkan teknologi yaitu facebook, email dan wasapp untuk memudahkan kinerja perusahaan dalam melakukan akses pengetahuan. Alasan menggunakan ke tiga teknologi tersebut dalam penerapan *knowledge management* yaitu:

- Semua *participant* sudah *familiar* dengan facebook, email dan wasapp, sehingga mudah untuk sosialisasi

- pemanfaatannya dalam *knowledge management*.
2. Facebook, email dan wasapp ketiga teknologi tersebut dapat diakses dimanapun, kapanpun, dan dalam keadaan apapun.
 3. Mendukung banyak bahasa, bahasa Indonesia termasuk didalamnya sehingga membantu untuk *participant* yang hanya bisa berbahasa Indonesia.

Pemanfaatan Facebook, Kendala dan Solusi

Aplikasi Facebook membantu menciptakan suasana belajar bersama yang mudah dan interaktif. Antarmuka facebook yang dinamis, Facebook membuat para *participant* seolah-olah berada dalam satu forum diskusi dalam sebuah *group* dimana didalamnya terdapat berbagai *tools* yang dapat digunakan untuk *share* pengetahuan. Seluruh *participant* memiliki kesempatan sama untuk *share* pengetahuan, file digital dan berbagai pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki kepada *participant* lain dengan tampilan antarmuka yang mudah dan interaktif dan juga bisa mengakses facebook langsung dari *handphone* dengan tampilan yang disesuaikan kondisi *handphone*.

Namun dari pemanfaatan facebook dalam *knowledge management* terdapat beberapa kendala diantaranya kurangnya partisipasi setiap *participant* untuk *share* pengetahuan dalam facebook, dan facebook sering merubah tampilan kerap membuat bingung pengguna dan juga aplikasinya tidak dibatas sehingga banyaknya aplikasi yang dipasang membuat *load* halaman menjadi lama, serta koneksi jaringan yang lama juga yang membuat setiap *participant* enggan untuk melakukan *share* pengetahuan.

Solusi dari kendala pemanfaatan facebook dalam *knowledge management*

yaitu dengan terus memotivasi *participant* untuk *share* pengetahuan dan mensosialisasikan manfaat facebook untuk *share* pengetahuan dalam organisasi belajar di PT. Dunia Baru Gramindo serta terus mengikuti perkembangan terbaru dari *tools- tools* facebook untuk lebih mempermudah dalam *share* pengetahuan, dan juga meningkatkan kapasitas koneksi jaringan.

Berikut desain dan penjelasan *tools-tools* facebook yang dapat dimanfaatkan diantaranya :



Gambar Antarmuka Login & Create an Account



Gambar Form Komentar



Gambar Antarmuka Update Share Pengetahuan

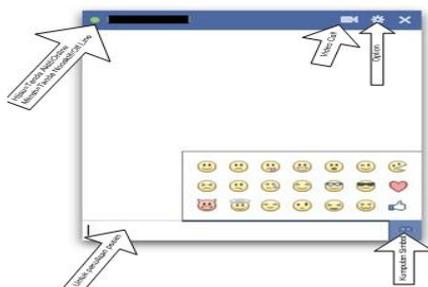


Gambar Form Komentar





Gambar Form Membuat Pesan



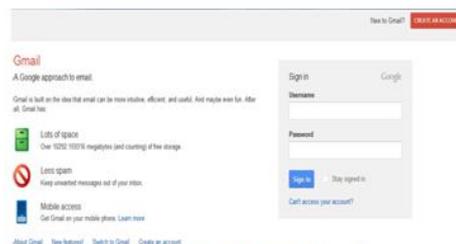
Gambar Form Membuat Pesan Singkat/Chatting

Pemanfaatan E-mail, Kendala dan Solusi

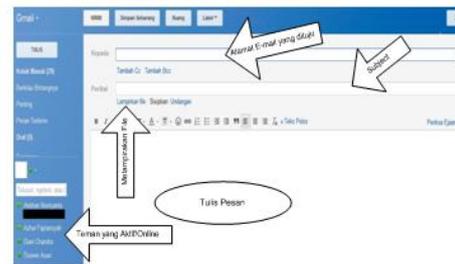
E-mail membantu menciptakan suasana belajar bersama yang mudah dan interaktif. Antarmuka E-mail yang dinamis yang membuat para *participant* seolah-olah berada dalam satu forum diskusi dalam sebuah *group* dimana didalamnya terdapat berbagai *tools* yang dapat digunakan untuk *share* pengetahuan. Seluruh *participant* memiliki kesempatan sama untuk *share* pengetahuan, file digital dan berbagai pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki kepada *participant* lain dengan tampilan antarmuka yang mudah dan interaktif.

Namun dari pemanfaatan E-mail dalam *knowledge management* terdapat kendala yaitu kurangnya partisipasi setiap *participant* untuk *share* pengetahuan dalam E-mail dan bila terjadi salah kirim sebuah e-mail yang berisi dokumen-dokumen penting atau sebuah pengetahuan salah alamat, maka ada kemungkinan dokumen atau pengetahuan tersebut disalahgunakan dan juga adanya pemalsuan identitas

Solusi dari kendala pemanfaatan E-mail dalam *knowledge management* yaitu dengan terus mensosialisasikan manfaat E-mail untuk *share* pengetahuan dalam organisasi belajar di PT. Dunia Baru Gramindo dan lebih berhati-hati dalam pengiriman dokumen atau pengetahuan supaya tidak terjadi salah alamat pengiriman, dan juga meningkatkan kapasitas koneksi jaringan.



Gambar Form Sign in & Create an Account



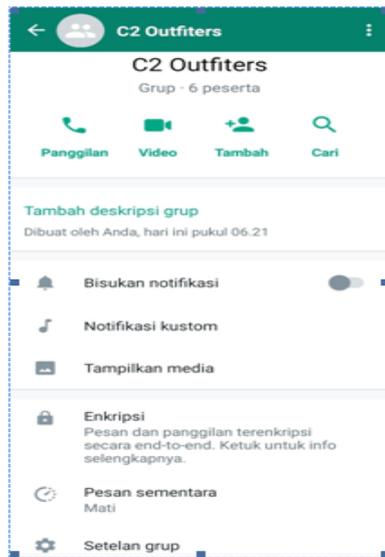
Gambar Form Kelola E-mail



Gambar Form Membuat Pesan Singkat/Chatting

sehingga tidak bis

Pemanfaatan Wasapp, Kendala dan Solusi



Gambar Form Invite Contact

WhatsApp merupakan salah satu aplikasi perpesanan yang paling banyak digunakan oleh pengguna internet di seluruh dunia. Melalui aplikasi ini pengguna dapat mengirim pesan dalam bentuk teks, gambar, video, kontak, dan lainnya secara cepat dan mudah. Pemanfaatan wasapp antara lain:

1. Mudah Digunakan, artinya Tampilan yang user friendly dan sederhana membuat WhatsApp sangat mudah digunakan bahkan oleh pemula sekalipun. Mereka tidak akan kesulitan untuk menggunakan aplikasi ini meskipun baru pertama kali memakainya. Selain itu, untuk menggunakannya tidak harus melakukan registrasi yang rumit serta menyita banyak waktu. Syarat yang harus dimiliki agar bisa menggunakan aplikasi ini adalah memiliki nomor aktif. Hampir semua merek ponsel dan sistem operasi bisa menggunakan WhatsApp karena software ini sudah kompatibel dan menjadi salah satu aplikasi chatting terbaik di dunia. Anda bisa menggunakannya baik di iPhone maupun Android.

2. Sinkronisasi Otomatis seperti tidak perlu menyimpan satu per satu kontak WhatsApp orang lain karena semua kontak sudah tersinkronisasi secara otomatis pada ponsel. Sehingga ketika ada kontak baru yang masuk, maka secara otomatis pengguna bisa langsung menghubungi melalui WhatsApp selama kontak tersebut juga memiliki aplikasi yang sama. Tidak perlu menyimpan satu per satu kontak WhatsApp orang lain karena semua kontak sudah tersinkronisasi secara otomatis pada ponsel. Sehingga ketika ada kontak baru yang masuk, maka secara otomatis pengguna bisa langsung menghubungi melalui WhatsApp selama kontak tersebut juga memiliki aplikasi yang sama. Tersedia Fitur Backup Chat, Tak perlu panik ketika ada chat penting yang tiba-tiba hilang di WhatsApp karena aplikasi ini telah menyediakan fitur yang dapat membantu pengguna untuk mencadangkan chat. Sehingga pesan tersebut tidak akan hilang meskipun uninstall WhatsApp selama sudah di-back up.
3. Fitur Stories, Layaknya media sosial seperti Instagram dan Facebook, WhatsApp juga mengeluarkan fitur stories pada aplikasinya. Fitur ini memungkinkan Anda untuk membuat story setiap waktu dan akan hilang dalam waktu 24 jam. Cara penggunaan dan fungsinya pun pada dasarnya sama seperti media sosial lainnya. Kita bisa berbagi momen dalam bentuk gambar, video, maupun teks. Banyak yang memanfaatkan stories untuk berjualan karena cukup efektif untuk menarik konsumen. Selain itu, tersedia juga fitur pengaturan privasi

sehingga jika ada story yang hanya ingin dilihat orang-orang tertentu pengguna dapat mengaturnya.

4. Mudah Dikustomisasi, Proses kustomisasi pada aplikasi WhatsApp juga cenderung sangat mudah untuk dilakukan karena software ini bertipe *open source*. Itu artinya, pengguna bisa dengan mudah melakukan berbagai pengaturan termasuk mode gelap dan terang, riwayat chat, status, profil, dan masih banyak lagi.

Selain kelebihan penggunaan wasapp, wasapp juga memiliki kekurangan diantaranya Sering Minta Update, Emoticon Kurang Menarik, dan Memiliki Ukuran Volume Data Cukup Besar. Naun kekurangan assap ini bukanlah hambatan yang fatal, karena lebih banyak kelebihan yang digunakan dalam transfer ilmu pengetahuan yang bisa diterapkan oleh perusahaan.

Banyaknya pengguna internet yang memakai WhatsApp sebagai aplikasi perpesanan membuat software ini semakin populer. Tentu bukan tanpa alasan para pengguna tersebut memilih untuk menggunakan WhatsApp dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Tidak lain karena kelebihan yang dimiliki antara lain

SIMPULAN

Simpulan

Kesimpulan yang dapat penulis ambil selama melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Analisis sistem pengembangan manajemen pengetahuan yang diterapkan di PT. Dunia Baru Gramindo dimulai dari :

- a. Mendapatkan visi, misi, tujuan, struktur organisasi dan deskripsi kerja.
 - b. Mengidentifikasi permasalahan di setiap divisi PT. Dunia Baru Gramindo Mengidentifikasi proses bisnis menggunakan *work system framework*.
 - c. Menentukan pengetahuan menggunakan *process management hexagon*.
 - d. Penerapan KLC (*Knowledge Life Cycle*) di PT. Dunia Baru Gramindo dalam peningkatan kualitas produk.
2. Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ada maka pengembangan model penerapan konsep *knowledge management system* yang meliputi external perusahaan yaitu *supplier* dan *subcont washing* ini telah mampu mempermudah proses berbagi pengetahuan dalam peningkatan kualitas produk dan pengetahuan menjadi terdokumentasi untuk mempermudah sewaktu-waktu dibutuhkan kembali.
 3. Pemanfaatan facebook, email dan whatsapp ini, telah mampu mempermudah *share* pengetahuan di PT. Dunia Baru Gramindo, dalam mewujudkan pengembangan model penerapan konsep *knowledge management system* yang meliputi external perusahaan yaitu *supplier* dan *subcont washing*

Saran

Kajian penerapan yang penulis lakukan masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis menyarankan:

1. Mempelajari dan memahami lebih dalam tentang *knowledge management system*.
2. Adanya teknologi berbasis web khusus yang digunakan untuk mendukung penerapan *knowledge management system*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan Syukur penulis mengucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya yang telah menganugerahkan kesehatan dan petunjuk kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga penelitian dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan sebagai sumbangsih dalam ilmu pengetahuan

DAFTAR PUSTAKA

- Al-ghamdi, Hanan Ali Kabbas dan Azzah Ali Kabbas Al-ghamdi.(2015), *“The Role of Virtual Communities of Practice in Knowledge Management Using Web 2.0”*. International Conference on Communication, Management and Information Technolog. *Procedia Computer Science* 65, Page 406-411
- Alter, Steven, *“Information System”*, Pearson Education, New Jersey, 2002
- Bellinger, H., Boenisch, J., dan Harden, D., *“Data, Information, Knowledge, dan Wisdom”*, April 2012, <http://www.systems-thinking.org/dikw/dikw.htm>, 2002
- Burlton, R.T., *“Business Process Management: Profiting From Process”*, Agustus 2012, <http://id.scribd.com/doc/70314538/Management-Business-Process> Sams Publishing, Indianapolis, Indiana, USA, 2001
- Davenport, Thomas, *“Process Innovation: Reengineering work through information technology”*, Harvard Business School Press, Boston, 1993
- Davidson, Carl and Philip Voss., *“Knowledge Management, An Introduction to creating competitive advantage from intellectual capital”*, Vision Book, New Delhi, 2003
- Fairchild, Alea M., *“Knowledge Management Metrics via a Balanced Scorecard Methodology”*, April 2012, <http://csdl.computer.org/comp/proceedings/hicss/2002/1435/08/14350243.pdf>, 2002
- Fakhlina, Resty Jayanti, *“Knowledge Management di perpustakaan komunitas”*, Mei 2012, <http://restyjf.blog.ugm.ac.id/2010/10/09/knowledge-management-di-perpustakaan-komunitas/>, 2010
- Griffin, Ricky W., *“Business”*, 8th Edition. NJ: PrenticeHall, April 2012
- Hasan, Bachtiar, *“Manajemen Industri”*, Edisi ketiga, Jilid 1, Pustaka Ramadhan, 2003
- Hendrik, *“Sekilas Tentang Knowledge Management”*, Mei 2012, <http://www.ilmuKomputer.com>, 2006
- Jones, Gareth R., *“Organizational Theory”*, Edisi Ketiga, Prentice-Hall Inc, New Jersey, 2001

- Mahardika, “*Knowledge Management*”, Mei 2012, <http://www.freewebs.com/mahardika/makalahti.htm>, Februari 2008
- Manar, Abdul.(2018), “*Peningkatan Layanan Knowledge Sharing Perpustakaan melalui WhatsApp*”, LIBRIA ; Vol.10(2)
- McElroy, Mark W., “*Knowledge Life Cycle (KLC)*”, Mei 2012,
- Nonaka, Ikujiro and Takeuchi, Hirotaka. (1995), “*The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*”. Oxford: Oxford University Press.
- Pawit, M. Yusuf, Tine Silvana Rachman (2019), “*Knowledge Sharing Dalam Perspektif manajemen Pengetahuan*”, Kebumen: CV.Intishar Publishing
- Prihantoro, Edi., Rizky Wulan Ramadhani, Dwi Asih Haryanti, Tri Wahyu Retno Ningsih (2022), “*Knowledge Sharing di Komunitas Mahasiswa Menggunakan WhatsApp dan Media Line Group Saat Pandemi Covid-19*”, *Jurnal Manajemen Komunikasi*, Vol.6(2). 2549-0079
- Priswanto, Budi, “*Sekilas Tentang Knowledge Management*”, April 2012
- Ramadi, Rikaro (2016), “*Penerapan Knowledge management Pada Perusahaan Otomotif: Studi Kasus PT. ASTRINDO JAYA MOBILINDO*”, *Jurnal SIMETRIS*, Vol 7 No.2 November 2016. ISSN 22-52-4983
- Sari, Kurnia Winda & Ken Ditha Tania (2014). “*Penerapan Knowledge Management (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknis dan Jaringan Fakultas ilmu Komputer Universitas Sriwijaya*”, *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, Vol.6 No.2, Oktober.eISSN 2355-4624
- [://www.google](http://www.google.com)
- <http://budipriswan>