

Sistem Manajemen Pengetahuan Berbasis Web 2.0 Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer IBTPI

Endi Wiranata^a, Mukhsin^b, Irwan^c, Wahyu Joni Kurniawan^d

^aInstitut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No. 78-80, endiwaranata28@gmail.com

^bInstitut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No. 78-80, muchsin@lecturer.pelitaIndonesia.ac.id

^cInstitut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No. 78-80, irwan@lecturer.pelitaIndonesia.ac.id

^dInstitut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No. 78-80, wahyu.jonikurniawan@lecturer.pelitaIndonesia.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 23 Maret 2025

Revisi Akhir: 30 Maret 2025

Diterbitkan Online: 21 Agustus 2025

KATA KUNCI

Manajemen Pengetahuan, Sistem Berbasis Web, Berbagi Pengetahuan, Waterfall

KORESPONDENSI

E-mail: endiwaranata28@gmail.com

A B S T R A C T

Era globalisasi yang ditunjang oleh inovasi dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang pesat telah menjadikan pengetahuan sebagai aset penting dalam kehidupan manusia. Pengetahuan yang diperoleh harus dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, terutama dalam konteks organisasi. Berbagi pengetahuan di antara individu dan kelompok dalam organisasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kinerja dan inovasi. Namun, kurangnya manajemen pengetahuan yang baik dapat menghambat proses ini. Oleh karena itu, penelitian ini merancang sebuah sistem manajemen pengetahuan berbasis web untuk mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer di Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia (IBTPI). Sistem ini bertujuan untuk mendukung proses berbagi pengetahuan secara efektif, mengelola materi yang ditambahkan, dihapus, dan diperbaiki, serta menyediakan media diskusi yang berkelanjutan. Proses perancangan sistem ini menggunakan metode Waterfall, yang memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, hingga pengujian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini telah berjalan dengan baik dan membantu mahasiswa mengembangkan pengetahuan serta mendapatkan pengetahuan yang baru.

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi yang ditunjang oleh inovasi, ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat [1]. Pengetahuan saat ini telah menjadi sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pengetahuan sulit untuk diperoleh secara langsung. Pengetahuan yang sudah diperoleh harus dapat dimanfaatkan dan dikelola dengan baik. Peran pengetahuan sangat penting untuk mendorong organisasi mengembangkan pengetahuan secara intensif untuk menjaga eksistensinya [2]. Pengetahuan memang milik individu, namun dapat dimanfaatkan oleh orang lain, kelompok ataupun organisasi dengan cara berbagi dan mengembangkannya secara terus menerus.

Berbagi pengetahuan merupakan aktivitas saling bertukar pengetahuan di antara sekumpulan orang, komunitas, atau organisasi. Berbagi pengetahuan memiliki pengaruh terhadap peningkatan kinerja organisasi dan kompetensi individu

pada organisasi. Selain itu pengembangan sumber daya manusia dan berbagi pengetahuan di dalam organisasi juga menjadi hal yang sangat penting guna meningkatkan kemampuan manusia untuk menghasilkan inovasi [1]. Terkadang kesulitan dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan disebabkan oleh kurangnya manajemen pengetahuan yang baik di dalam organisasi [3]. Dalam hal ini, diperlukan Knowledge Management System (KMS).

Manajemen pengetahuan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran pada sebuah organisasi. Knowledge Management adalah salah cara untuk membiasakan berkomunikasi dan berbagi pengetahuan antar anggota organisasi sehingga setiap anggota mendapatkan kesempatan belajar [4]. Pengetahuan yang dimiliki oleh organisasi harus mampu memberikan kemajuan untuk organisasi itu sendiri. Manajemen pengetahuan dibutuhkan agar pengetahuan yang dimiliki oleh anggota organisasi tidak hilang begitu saja, akan tetapi dapat memberikan manfaat bagi anggota yang lain.

IBTPI atau Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia merupakan salah satu lembaga pendidikan berbasis bisnis dan teknologi yang terletak di Pekanbaru, Riau. IBTPI terdiri dari dua fakultas dan beberapa program studi di dalamnya. Salah satu fakultas di antaranya adalah Fakultas Ilmu Komputer. Saat ini, belum ada sistem khusus sebagai tempat berbagi pengetahuan antar mahasiswa FILKOM IBTPI. Proses bertukar pikiran dan berbagi ilmu pengetahuan hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas, grup chat, maupun pertemuan daring. Apabila pertemuan tidak terjadi maka dapat menyebabkan proses berbagi pengetahuan terhambat.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, FILKOM IBTPI membutuhkan suatu sistem yang mendukung proses berbagi pengetahuan. Sistem yang dibutuhkan bukan berupa sistem yang memberikan informasi biasa, namun sistem yang mampu mengelola pengetahuan dan mendukung proses berbagi pengetahuan antar mahasiswa FILKOM IBTPI. Oleh karena itu, dirancang sebuah website melalui web 2.0 dengan tetap melakukan pengelolaan terhadap materi yang ditambahkan, dihapus, dan diperbaiki. Website ini menjadi media yang mendukung diskusi dan pengembangan pengetahuan seputar materi kuliah secara terus menerus antar mahasiswa FILKOM di Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia. Selain itu, website tersebut dapat digunakan sebagai penyimpan data organisasi yang dilengkapi dengan fungsi penelusuran yang baik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Manajemen Pengetahuan

Knowledge management adalah suatu proses terformat dan terarah dalam mencari informasi yang telah dimiliki suatu perusahaan dan mencari apa yang dibutuhkan oleh masing-masing individu di dalam perusahaan tersebut untuk kemudian memfasilitasinya agar mudah diakses dan selalu tersedia bilamana dibutuhkan [5]. Knowledge management juga bisa dikatakan sebuah proses menciptakan, membagikan, menggunakan, dan mengelola suatu pengetahuan dan informasi dari sebuah organisasi [6]. Berdasarkan paparan di atas dapat dideskripsikan bahwa ada 2 jenis pengetahuan [7], yaitu:

1. Pengetahuan Eksplisit Jenis pengetahuan ini dapat diproses dengan sistem informasi dapat dikodifikasikan dan dicatat, dapat diarsipkan dan dilindungi. Contoh: manual, buku, laporan, dokumen, surat, file-file elektronik.
2. Pengetahuan Tacit Jenis pengetahuan ini ada di “kepala orang”, tidak diwujudkan atau didokumentasikan. Contoh: gagasan, persepsi, cara berpikir, wawasan, keahlian/kemahiran.

2.2. Sistem Manajemen Pengetahuan

Sistem manajemen pengetahuan sering juga disebut KMS yang merupakan singkatan dari Knowledge Management System.

System management knowledge adalah sistem yang menggambarkan serangkaian strategi yang digunakan oleh individu tim dan korporasi untuk mengelola knowledge [5]. Knowledge management system adalah alat untuk mendukung dan mengelola seluruh pengetahuan dalam suatu organisasi sebagai aset intelektual perusahaan [8].

KMS merupakan bagian dari pengendalian internal suatu kegiatan yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, dan prosedur untuk mencapai suatu tujuan dengan cara yang efektif, dan pelaksanaannya mencakup dalam discovering, capturing, sharing, dan applying pengetahuan. KMS diklasifikasikan berdasarkan empat proses manajemen pengetahuan [9], yaitu:

1. Knowledge Discovery, menciptakan pengetahuan baru berdasarkan data, informasi, dan pengetahuan yang sudah ada. Sub proses dalam knowledge discovery adalah kombinasi, memungkinkan penemuan pengetahuan eksplisit baru; dan sosialisasi, memungkinkan penemuan pengetahuan tacit baru.
2. Knowledge Capture, merekam dan melestarikan pengetahuan. Sistem ini bertujuan untuk mendukung proses mendokumentasikan pengetahuan tacit yang berada dalam pikiran seseorang maupun pengetahuan eksplisit. Sub proses dalam knowledge capture adalah eksternalisasi dan internalisasi.
3. Knowledge Sharing, membagikan dan menyebarkan pengetahuan tacit dan eksplisit agar dapat digunakan oleh orang lain. Sub proses dalam knowledge sharing adalah sosialisasi dan exchange.
4. Knowledge Applying, menerapkan dan memanfaatkan pengetahuan pada sebuah organisasi. Knowledge applying mendukung proses pemanfaatan pengetahuan yang dimiliki orang lain tanpa perlu mempelajari kembali pengetahuan tersebut.

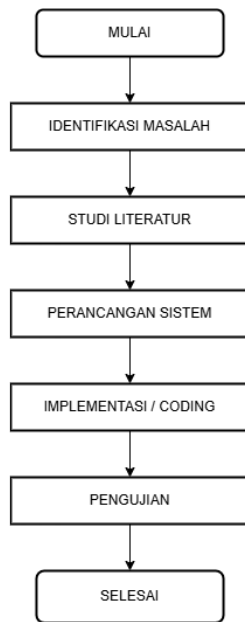
2.3. Web 2.0

Web 2.0 merupakan transisi dari halaman web statis menjadi lebih dinamis. Situs web sekarang tidak hanya memuat content yang statis. Web 2.0 memungkinkan pengguna, tidak hanya untuk membaca informasi tetapi juga untuk menghasilkan produk dan berinteraksi dengan pengguna lain. Orang-orang dapat bekerja sama, berbagi informasi, dan menciptakan layanan baru secara online. Web 2.0 mencakup jejaring sosial seperti MySpace, Facebook, Twitter; platform berbagi media seperti YouTube, Slideshare, dan Flickr; pengetahuan kolaboratif melalui wiki yaitu Wikipedia; konten kreatif seperti podcast, videocast, blog, dan microblog; agregasi dan organisasi konten; atau Really Simple Syndication (RSS) [10].

Di era Web 2.0, masyarakat digital mulai berperan lebih aktif dalam menciptakan dan berbagi konten, berinteraksi melalui media sosial, dan berkolaborasi dalam proyek online [11]. Pengunjung dapat menambahkan komentar pada sebuah content yang asli di blog, tetapi tidak dapat mengubah content aslinya. Dalam penggunaan teknologi ini dapat memberikan suatu manfaat positif yang diberikan kepada pengguna untuk mencari informasi atau berdiskusi mengenai hal yang diinginkan. Sederhananya, web 2.0 merupakan sesuatu yang dapat menghubungkan semua orang ke web yang di mana dapat menyediakan segala bentuk konten atau membuat text, design dan lain-lain [12].

3. METODOLOGI

3.1. Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Dalam lingkungan akademik Fakultas Ilmu Komputer IBTPI, terdapat beberapa permasalahan terkait pengelolaan pengetahuan yang efektif antara mahasiswa. Beberapa masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Distribusi Pengetahuan yang Kurang Terorganisir
- b. Kurangnya Kolaborasi dalam Pembagian Informasi

2. Studi Literatur

Dalam penelitian ini studi literatur yang dilakukan meliputi pencarian data dan informasi mengenai manajemen pengetahuan melalui e-book, jurnal, website tentang Web 2.0, dan penelitian lain yang berkaitan dengan proyek akhir. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dari mahasiswa FILKOM IBTPI serta mempelajari dan memahami penelitian tentang manajemen pengetahuan yang pernah dilakukan.

3. Perancangan

Perancangan yang dilakukan meliputi Use Case Diagram, Skenario Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.

4. Implementasi

Sistem manajemen pengetahuan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL.

5. Pengujian

Sistem manajemen pengetahuan dilakukan pengujian selama 2 minggu. Pengujian blackbox dan whitebox dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya sistem yang telah diuji.

3.2. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode waterfall. Metode Waterfall adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mengikuti urutan fase yang jelas dan terstruktur. Berikut adalah penerapan metode ini dalam proyek Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengetahuan Berbasis Web 2.0 pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer IBTPI:

1. Fase Pemahaman Kebutuhan:

Tujuan: Mendefinisikan kebutuhan sistem dari pengguna dan stakeholder.

Aktivitas: Melakukan analisis kebutuhan.

Deliverables: Analisa kebutuhan sistem yang detail.

2. Fase Desain Sistem:

Tujuan: Membuat desain sistem yang memenuhi kebutuhan.

Aktivitas: Desain tingkat tinggi dan rendah, termasuk desain database dan antarmuka pengguna.

Deliverables: Desain sistem.

3. Fase Implementasi:

Tujuan: Mengembangkan kode program dan mengintegrasikan komponen.

Aktivitas: Pengkodean dan pengujian unit.

Deliverables: Kode sumber dan modul sistem.

4. Fase Pengujian:

Tujuan: Menguji sistem untuk memastikan semua fitur berfungsi.

Aktivitas: Pengujian fungsional dan integrasi.

Deliverables: Laporan pengujian dan daftar bug.

5. Fase Implementasi (Deployment):

Tujuan: Mengimplementasikan sistem.

Aktivitas: Instalasi dan pelatihan pengguna.

Deliverables: Sistem yang siap digunakan.

6. Fase Pemeliharaan:

Tujuan: Mengelola dan memperbaiki sistem setelah implementasi.

Aktivitas: Monitoring dan perbaikan.

Deliverables: Laporan pemeliharaan dan versi terbaru sistem.

3.3. Metode Pengujian

Dalam proses implementasi sistem pada web 2.0, pendekatan yang digunakan dapat dianalogikan dengan konsep dalam pengujian perangkat lunak, yaitu Black Box Testing dan White Box Testing. Kedua pendekatan ini membantu memastikan bahwa proses implementasi pada sistem dilakukan secara menyeluruh dan objektif.

Beberapa teknik pengujian perangkat lunak yang digunakan penulis antara lain:

1. Black Box Testing

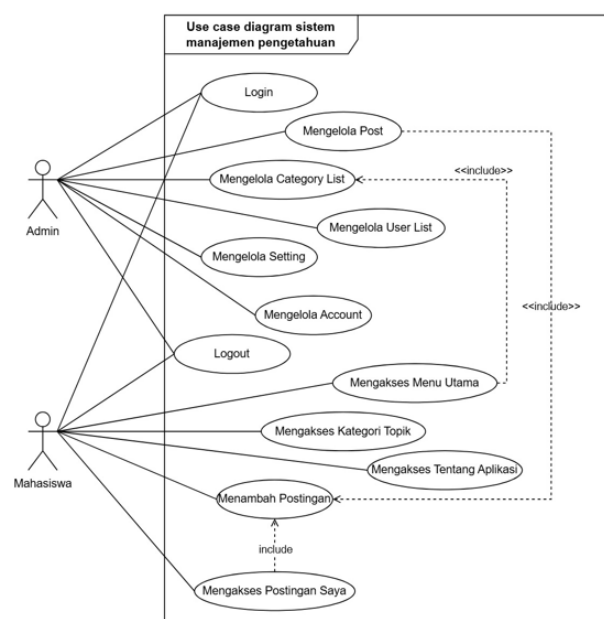
Ketika diterapkan dalam aplikasi Sistem Manajemen Pengetahuan Berbasis Web 2.0 pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Black Box Testing akan berfokus pada pengujian fungsionalitas aplikasi dari sudut pandang pengguna, seperti proses pencarian artikel, penambahan konten, dan keluaran informasi yang relevan tanpa melihat cara kerja algoritma di baliknya.

2. White Box Testing

Dalam konteks Sistem Manajemen Pengetahuan Berbasis Web 2.0 pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, White Box Testing akan berfokus pada pemeriksaan kode dan algoritma yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan informasi, serta memastikan bahwa sistem dapat menangani input dari pengguna dengan benar. Pengujian ini memastikan bahwa kode yang digunakan telah memenuhi standar dan menghasilkan informasi yang akurat serta sesuai dengan logika yang diharapkan.

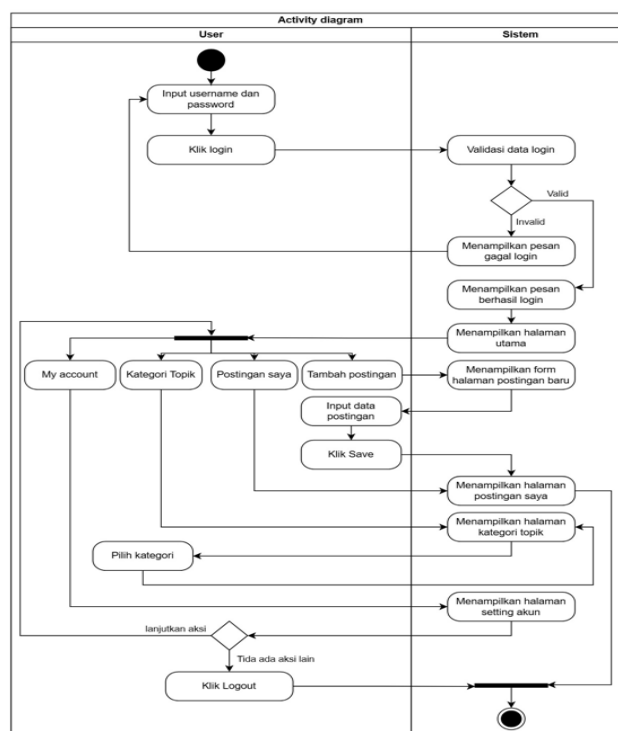
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

4.2. Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram

Pada Gambar 3, menunjukkan alur aktivitas mahasiswa dalam sistem, bagaimana proses mahasiswa melakukan login pada halaman website. Setelah login, mahasiswa akan masuk ke halaman utama dimana tersedia beberapa menu fitur.

4.3. Implementasi Sistem

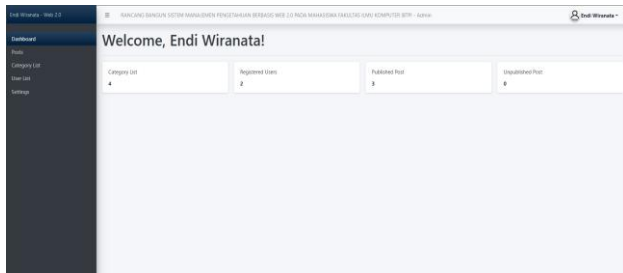
4.3.1. Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

Tampilan halaman login mahasiswa dan admin seperti Gambar 4 diatas akan muncul ketika pertama kali mahasiswa dan admin mengakses aplikasi. Mahasiswa ataupun admin akan memasukkan username dan password untuk bisa masuk ke dalam aplikasi dan menggunakannya.

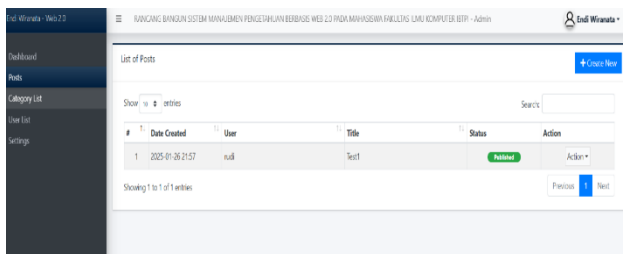
4.3.2. Halaman Utama Admin



Gambar 5. Halaman Utama Admin

Tampilan halaman utama seperti Gambar 5 diatas akan muncul ketika admin berhasil login pada aplikasi. Halaman ini merupakan halaman utama bagi admin dimana tersedia menu-menu fungsi sebagai admin. Admin bisa memilih menu mana yang akan dia gunakan untuk mengelola website.

4.3.3. Halaman Kelola Artikel



Gambar 6. Halaman Kelola Artikel

Tampilan halaman kelola artikel seperti Gambar 6 diatas, admin dapat menambah data artikel, melakukan edit dan hapus artikel. Pada halaman ini, akan ditampilkan semua artikel yang telah diposting. Untuk menambah data artikel, admin dapat memilih tombol Create New. Admin juga dapat mengedit dan menghapus artikel pada tombol Action.

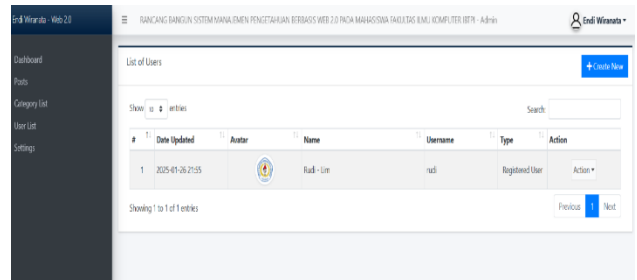
4.3.4. Halaman Kelola Kategori



Gambar 7. Halaman Kelola Kategori

Tampilan halaman kelola kategori seperti Gambar 7 diatas, admin dapat menambah data kategori, melakukan edit dan hapus kategori. Pada halaman ini, akan ditampilkan semua kategori yang telah dibuat. Untuk menambah data kategori, admin dapat memilih tombol Create New. Admin juga dapat mengedit dan menghapus kategori pada tombol Action.

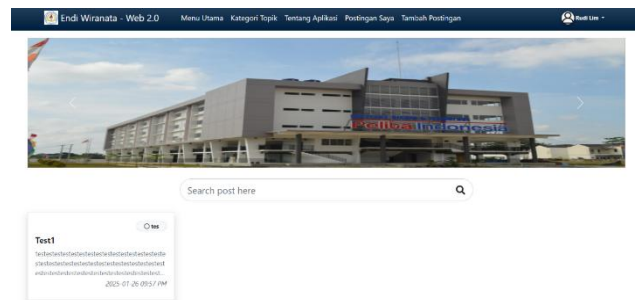
4.3.5. Halaman Kelola User



Gambar 8. Halaman Kelola User

Tampilan halaman kelola user seperti Gambar 8 di atas, admin dapat menambah data user, melakukan edit dan hapus user. Pada halaman ini, akan ditampilkan semua user yang ada. Untuk menambah data user, admin dapat memilih tombol Create New. Admin juga dapat mengedit dan menghapus user pada tombol Action.

4.3.6. Halaman Utama Mahasiswa



Gambar 9. Halaman Utama Mahasiswa

Tampilan halaman utama seperti Gambar 9 diatas akan muncul ketika mahasiswa berhasil login pada aplikasi. Pada Halaman ini, akan dimunculkan artikel-artikel yang telah diposting oleh berbagai user, dimana jika artikel diklik, maka akan menampilkan keseluruhan isi artikel tersebut.

4.3.7. Halaman Kelola Artikel Mahasiswa



Gambar 10. Halaman Utama Mahasiswa

Tampilan halaman kelola artikel mahasiswa seperti Gambar 10 di atas, mahasiswa dapat melakukan edit dan

hapus artikel yang telah mereka posting. Mahasiswa dapat mengakses halaman ini Apabila mahasiswa ingin menghapus ataupun mengubah artikel yang sebelumnya telah terposting.

4.4. Pengujian Blackbox

Tabel 1 : Hasil Pengujian Sistem

Pengujian Sistem	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Login Admin	Login Berhasil	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Admin Logout Dari Sistem	Admin Berhasil Logout Dari Sistem	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Admin Menambah Data Topic	Data Topic Berhasil Diposting	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Admin Menambah Data Artikel	Data Artikel Berhasil Diposting	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Admin Menambah Data Comment	Data Comment Berhasil Diposting	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Login Mahasiswa	Login Berhasil	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Mahasiswa Logout Dari Sistem	Mahasiswa Berhasil Logout Dari Sistem	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Mahasiswa Menambah Data Artikel	Data Artikel Berhasil Diposting	Sesuai Harapan	“Berhasil”
Mahasiswa Menambah Data Comment	Data Comment Berhasil Diposting	Sesuai Harapan	“Berhasil”

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, sistem manajemen pengetahuan berbasis web 2.0 telah berhasil dirancang dan dibangun untuk mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer IBTP. Maka, kesimpulan yang diperoleh yaitu sistem ini memungkinkan mahasiswa untuk berbagi, menyunting, dan memperbarui informasi secara kolaboratif. Hal ini meningkatkan aksesibilitas dan kolaborasi di antara mahasiswa. Sistem ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data dimana terbukti efektif dalam membangun sistem yang fleksibel dan mudah digunakan. Teknologi ini mendukung pengembangan fitur-fitur interaktif yang diperlukan dalam sistem manajemen pengetahuan. Sistem ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa FILKOM IBTP, dengan batasan pada penyuntingan dan pengelolaan pengetahuan. Terdapat kekurangan pada sistem dimana penyaringan artikel harus dilakukan secara manual oleh

admin. Masih banyak fitur-fitur yang dapat ditambahkan untuk membantu pengembangan sistem. Hal ini memastikan bahwa sistem tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.2. Saran

Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti ingin memberi beberapa saran dengan harapan dapat bermanfaat bagi kelas dosen dan mahasiswa, dimana saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Agar sistem dapat dimanfaatkan secara optimal, perlu diadakan pelatihan dan sosialisasi kepada mahasiswa mengenai cara penggunaan sistem dan manfaatnya dalam mendukung proses belajar.
2. Melibatkan dosen dalam proses pengembangan dan pemeliharaan sistem untuk memastikan bahwa konten yang disediakan akurat dan relevan dengan kurikulum yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Munir, “Perkembangan Berbagi Pengetahuan Pada Pendidikan Jarak Jauh,” *Antroposen J. Soc. Stud. Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 137–144, 2023, doi: 10.33830/antroposen.v2i2.6380.
- [2] R. Raihana and T. S. Adriani, “Knowledge Sharing Pada Mahasiswa Baru : Studi Kasus Pada Mahasiswa Baru Ilmu Perpustakaan Program Sarjana Universitas Indonesia,” *J. IPI (Ikatan Pustak. Indones.)*, vol. 5, no. 2, pp. 285–292, 2020.
- [3] Y. Qoriah Verdiana, M. Nasrullah, and N. P. Istyanto, “Analysis And Implementation Of Knowledge Management System (KMS) In Furniture SME (Case Study: CV. DNA Bali Indonesia) Analisis Dan Penerapan Knowledge Management System (KMS) Di UMKM Furniture (Studi Kasus: CV. DNA Bali Indonesia),” *Manag. Stud. Entrep. J.*, vol. 5, no. 2, pp. 4316–4325, 2024, [Online]. Available: <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>.
- [4] S. Anardani, S. Riyanto, and D. Setiawan, “Perancangan Knowledge Management System Berbasis Web pada Tenaga Kependidikan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, p. 77, 2021, doi: 10.25126/jtiik.0813252.
- [5] O. A. Rochmad, M. Shaivudi, and R. W. Pahlevi, “IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA UMKM DI KOTA SALATIGA (STUDI KASUS PAK KUN FROZEN FOOD DUSUN NGEPOS),” *Bisnis dan Akunt.*, vol. 2, no. 4, pp. 453–462, 2023, [Online]. Available: <http://bajangjournal.com/index.php/JEMBA>.
- [6] Y. Charolina, “Implementasi Knowledge Management Dan Analisis Swot Di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas (Sma),” *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 51–61, 2020, doi: 10.30813/jbase.v3i1.2063.
- [7] N. Chasanah, P. D. Abda’u, and M. N. Faiz, “Implementasi Metode Waterfall dalam Sistem Informasi Knowledge Management untuk Digital Marketing,” *Infotekmesin*, vol. 12, no. 1, pp. 71–80, 2021, doi: 10.35970/infotekmesin.v12i1.363.
- [8] E. Adityarini, “Development Of Knowledge

- Management System To Support Knowledge Sharing Among Lecturers: Case Study at STMIK Antar Bangsa,” *Systematics*, vol. 3, no. 3, p. 324, 2021.
- [9] Pristyanilicia Putri, “Implementasi Knowledge Management Di Kampus STMIK Royal,” *J. Ilm. Multidisiplin Nusantara*, vol. 1, no. 2, pp. 108–115, 2023, doi: 10.59435/jimnu.v1i2.140.
- [10] K. Puspitasari and I. Irwansyah, “Fleksibilitas interpretatif teknologi web 2.0 bagi pengelola media sosial instansi pemerintah,” *PROfesi Humas J. Ilm. Ilmu Hub. Masy.*, vol. 6, no. 2, p. 220, 2022, doi: 10.24198/prh.v6i2.28623.
- [11] F. Sinlae, F. S. Rosyad, F. Nurhidayat, and W. Jannah, “Evolusi Teknologi Web dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Digital,” *J. Ilmu Multidisplin*, vol. 3, no. 2, pp. 146–154, 2024.
- [12] J. S. Sudirman and C. V. Layman, “Social Entrepreneurship Di Masa Web 2.0,” *J. Strateg. Manag.*, vol. 2, no. 1, pp. 15–34, 2022.