

**KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS WEBSITE PADA INSTALASI  
ELEMEN BAKAR EKSPERIMENTAL PTBN SERPONG  
TANGERANG SELATAN**

**Jenie Sundari**

Akademik Bahasa Asing Bina Sarana Informatika Jakarta  
Program Studi Bahasa Inggris  
Jl. Salemba Tengah No.45 Jakarta Pusat, Telp.021-3100041  
jenie.jni@bsi.ac.id

**ABSTRACT**

*Knowledge Management is integrated approaching for any discipline which has a levels for creating, for growing, for modifying and formulating it as specified, to arrange and share it, to use and to grow it for getting a good company's future at the last. In IEBE Institute, implementation of knowledge management was running but not effective yet cause there are no some tools for supporting improving a good knowledge management system. Where as the sharing still not good yet and in applying is still on manually. For supporting KMS as a writer I instruct for using web media online as a KMS tool's system. Is web media online as a great tools or no, it was made a few questions list for a worker in orther to know the report. With work analyzing and activity method, will found that the web report can finish some problems which happened. And be applying it easily and fully in any places.*

**Keywords:** Knowledge Management, Web, tools Knowledge Management

**PENDAHULUAN**

Perusahaan adalah institusi dimana *knowledge* (pengetahuan) banyak diciptakan dan digunakan secara terus menerus dan berkesinambungan. Di era *knowledge* saat ini sudah selayaknya bagi perusahaan untuk mulai membangun *Knowledge Management*.

Dengan semakin banyaknya persaingan dan majunya dunia teknologi, mengharuskan pihak perusahaan mengolah pengetahuan yang ada diperusahaan tersebut. Hal ini dilakukan untuk kemudahan pegawai dalam mendapatkan pengetahuan dan berbagi pengetahuan dengan rekan kerja lainnya.

Apalagi selama ini setiap informasi dan dokumentasi diperusahaan tidak disimpan dengan baik, sehingga apabila ada permasalahan, pegawai akan sulit mencari solusinya. Padahal hal tersebut pernah terjadi sebelumnya.

*Knowledge management (KM)* adalah suatu rangkaian kegiatan yang digunakan oleh organisasi untuk mengidentifikasi, menciptakan, menjelaskan, dan mendistribusikan pengetahuan untuk digunakan kembali, diketahui, dan dipelajari di dalam organisasi. Kegiatan ini biasanya terkait dengan objektif organisasi dan ditujukan untuk mencapai suatu hasil tertentu seperti pengetahuan bersama, peningkatan kinerja, keunggulan kompetitif, atau tingkat inovasi yang lebih tinggi. Sedangkan

Organisasi adalah suatu kelompok orang yang memiliki tujuan yang sama. Baik dalam penggunaan sehari-hari maupun ilmiah, istilah ini digunakan dengan banyak cara.

Penerapan manajemen pengetahuan berbasis *web* memudahkan pegawai untuk belajar, dan berbagi pengetahuan kapanpun dan dimanapun. Setiap pengetahuan yang akan dibagi pun tidak ada waktu khusus kapan harus dibagikan, dan semua pegawai dapat menggunakan fasilitas tersebut. Sehingga diharapkan kinerja pegawai dapat meningkat.

**Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penulisan jurnal ini meliputi beberapa hal di bawah ini :

1. Masalah difokuskan pada bagaimana menyebarkan pengetahuan dengan mudah antar bagian
2. Mengelola pengetahuan yang sudah ada dan memfasilitasi pengetahuan-pengetahuan baru yang didapatkan dari para pegawai
3. Membagi kegiatan penyebaran pengetahuan berdasarkan kebutuhan untuk internal dan eksternal, karena tidak semua ilmu atau pengetahuan dapat disebarkan untuk pihak luar.
4. Tersedianya diskusi online untuk berbagi pengetahuan secara online

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerimaan dan penggunaan teknologi website knowledge management oleh pegawai dan pengaruhnya terhadap pemanfaatan pengetahuan
2. Apakah penggunaan teknologi website berpengaruh terhadap kinerja dan pengetahuan pegawai dan manajemen

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penerapan penggunaan *web Knowledge Management System* pada Instalasi Elemen Bakar Eksperimental Pusat Teknologi Bahan Bakar Nuklir Serpong Tangerang Selatan.
2. Mendapatkan suatu informasi peran teknologi dalam sinkronisasi *knowledge management* dengan sistem pengelolaan pengetahuan pada Instalasi Elemen Bakar Eksperimental PTBN Serpong .
3. Mengetahui pentingnya *knowledge management* dalam tata kelola pengetahuan yang berpotensi dalam institusi perusahaan

## BAHAN DAN METODE

### *Knowledge Management*

Ilmu pengetahuan yang semakin maju membuat perkembangan teknologi menuju globalisasi dan hadirnya inovasi-inovasi baru. Dengan perkembangan yang semakin pesatnya, menjadikan manusia terbatas akan penerimaan teknologi yang ada. Menyadari akan persaingan yang semakin berat, maka diperlukan perubahan paradigma dari yang semula mengandalkan pada *resources-based* menjadi *knowledge-based* yang bertumpu pada analisis bidang ilmu pengetahuan tertentu. Oleh karena itu, peran pendidikan dan *knowledge sharing* dikalangan pegawai terutama dilingkungan organisasi yang mana disana terdapat banyak pengetahuan yang akan *dishare* keseluruh pegawai baik lama maupun baru, sehingga peran pengetahuan berperan penting dalam peningkatan kinerja dan kemampuan pegawai.

Istilah *knowledge management* pertama kali diperkenalkan kira-kira pada awal tahun 1990-an. Namun studi awal tentang *knowledge management* telah dilakukan pada pertengahan tahun 1980-an antara lain oleh Karl Erik Sveiby dan Tom lloyd (1987) dengan bukunya yang berjudul *Managing Knowhow: Add Value by Valuing Creativity*. Sedangkan istilah *intellectual*

*capital* yang merupakan unsur dari *knowledge management* pertama kali diperkenalkan secara populer oleh Thomas A. Stewart pada tahun 1991 di majalah Fortune yang mendefinisikan *intellectual capital* sebagai berikut: “*Intellectual capital is the sum of everything the people of the company know which gives a competitive advantage in the market*”.

Menurut Davidson dan Voss (2003:23) mengatakan bahwa sebenarnya mengelola *knowledge* adalah cara organisasi mengelola pegawai mereka, dan berapa lama mereka menghabiskan waktu untuk teknologi informasi. Untuk membangun *Organizational Knowledge Management Systems (OKMS)* diperlukan empat fungsi yaitu : *using knowledge, finding knowledge, creating knowledge* dan *packaging knowledge* yang akan membangun suatu *knowledge* baru untuk menjawab pertanyaan mengenai *know-how, know-what, dan know-why*, serta menumbuhkan kreativitas yang ditumbuhkan oleh dirinya sendiri (*self-motivated creativity*), *tacit* pribadi (*personal tacit*), *tacit* yang membudaya (*culture tacit*), *tacit* organisasi (*organizational tacit*) dan aset peraturan (*regulatory assets*).

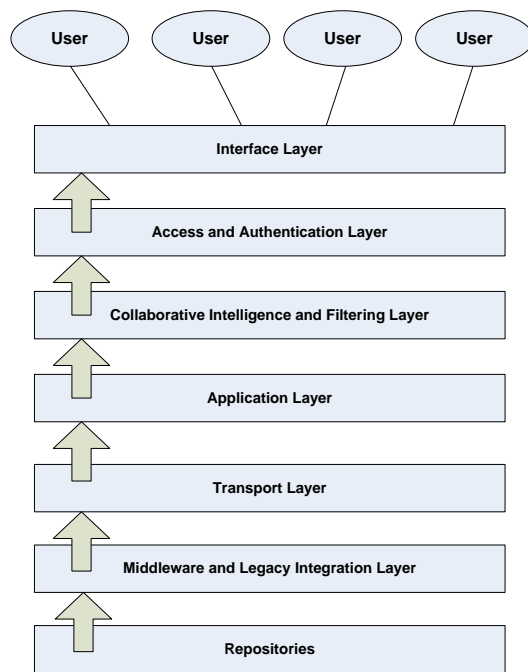
Menurut Krough, Ichiyo, dan Nonaka (2000) dan Choo (1998) adalah ringkasan gagasan yang mendasari pengertian *knowledge* adalah sebagai berikut:

1. *Knowledge* merupakan kepercayaan yang dapat dipertanggungjawabkan (*justified true believe*).
2. Pengetahuan merupakan sesuatu yang eksplisit sekaligus terpikirkan (*tacit*)
3. Penciptaan inovasi secara efektif bergantung pada konteks yang memungkinkan terjadinya penciptaan tersebut.
4. Penciptaan inovasi .

Amrit Tiwana (1999:21) mendefinisikan *knowledge management* secara luas dalam arti memajemeni pengetahuan sebagai “ *...management of organizational knowledge for creating business value and generating a competitive advantage.*” *KM* memberikan kemampuan untuk mencipta, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan yang diperlukan dan berguna bagi pencapaian semua jenis tujuan bisnis. Menurut Amrit Tiwana “*Knowledge management is the ability to create and retain greater value from core business competencies.*” *KM* menyelesaikan masalah bisnis partikular mencakup penciptaan dan penyebaran barang atau jasa

inovatif, mengelola dan memperbaiki hubungan dengan para pelanggan, mitra dan pemasok; juga mengadministrasi serta meningkatkan praktek dan proses kerja.

Dalam Arsitektur *Knowledge Management System*, Amrit Tiwana membuat suatu arsitektur untuk *Knowledge Management System* yang terdiri atas 7 (tujuh) lapisan. Dimana setiap lapisan berisi berbagai komponen yang digunakan *Knowledge Management System*. Lapisan-lapisan dalam arsitektur *Knowledge Management System* seperti terlihat pada gambar sbb :

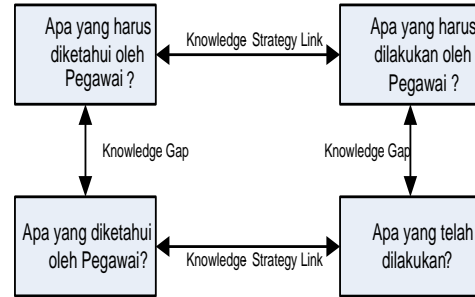


Sumber : Amrit Tiwana (1999)

Gambar 1. Arsitektur *Knowledge Management System* Amrit Tiwana

*Knowledge Management* yang efektif harus dimulai dengan melihat secara strategis mengenai pengetahuan apa yang diperlukan oleh organisasi. (Tiwana, 2000). Hal ini untuk menjamin bahwa KMS yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan apa yang diperlukan dan *core competency* organisasi. Penyelarasan ini dapat dimulai dengan menentukan strategi apa yang sedang atau akan dijalankan dan apa yang sudah dijalankan oleh organisasi. Kemudian lakukan kajian mengenai pengetahuan apa yang diperlukan. Untuk menjalankan strategi tersebut dan pengetahuan apa yang sudah dimiliki oleh

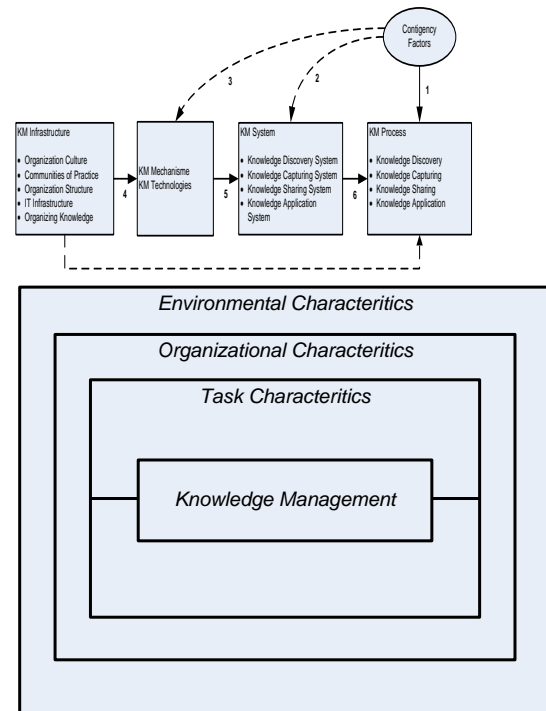
organisasi. Hubungan antara strategi dan kebutuhan ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini yang merupakan kerangka *Model Zack* sbb:



Sumber : Ningky Munir (2008)

Gambar 2. Kerangka Strategi Model Zack

Untuk menentukan *Knowledge Management* pada sebuah organisasi perlu dilakukan analisis dari beberapa karakteristik dari faktor *contingency*. Di bawah ini gambar yang menunjukkan faktor-faktor dari *contingency* dan hubungannya dengan solusi *Knowledge Management*.



Sumber : Khairul Muluk (2008)

Gambar 3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi *Knowledge Management*

Strategi penerapan *Knowledge Management* mencakup tiga aspek:

1. *People aspects*, yaitu terdiri dari pendidikan, pengembangan, rekrutmen,

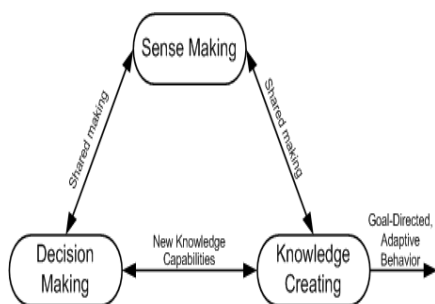
motivasi, retensi, organisasi, uraian pekerjaan, perubahan budaya perusahaan, dan mendorong adanya pengembangan pemikiran, kerjasama dan partisipasi seluruh pegawai (*share knowledge to creating value through social interaction*).

2. *Process aspects*, yaitu terdiri dari proses inovasi, continuous improvement, dan perubahan radikal seperti reengineering.
3. *Technology aspects*, yaitu terdiri dari informasi dan *decision support system*, *knowledge-based system*, dan *data mining system*.

**Penerapan Knowledge Management pada Organisasi**

Penerapan *Knowledge Management* pada suatu organisasi merupakan proses yang panjang dan lama, yang mencakup perubahan perilaku semua pegawai. Upaya mengubah perilaku ini bukanlah kegiatan masa kini saja, tapi persoalannya sekarang adalah mensinkronkan upaya perubahan ini dengan keseluruhan strategi pelaksanaan organisasi.

Dalam kerangka management Choo(1998) menyarankan bahwa organisasi seyogyanya mengelola informasi dalam tiga arena, yakni *sense making*, *knowledge creating*, dan *decision making*.



Sumber : Choo (1998)

Gambar 4. Knowing Organization Choo(1998)

Berikut adalah p[enjelasan dari gambar di atas :

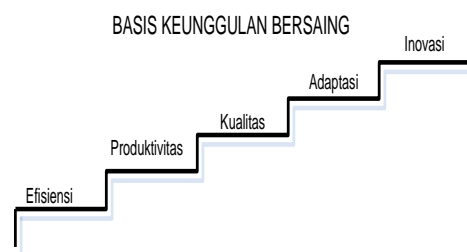
1. *Sense Making* adalah berkaitan dengan bagaimana organisasi menafsirkan informasi dalam rangka mengontruksi makna tentang apa yang terjadi dalam dan apa yang sedang dilakukan oleh organisasi

2. *Knowledge Creating* adalah berkenaan dengan bagaimana organisasi mengkreasi pengetahuan dengan mengembangkan *knowledge conversion*, *knowledge building* dan *knowledge linking*.
3. *Decision Making* merupakan aktivitas tentang bagaimana organisasi memproses dan menganalisa informasi guna memilih tindakan yang tepat.

Untuk meningkatkan keunggulan bersaing sebuah organisasi, secara teoritis telah ada kajian yang cukup panjang yang dimulai sejak awal berdirinya administrasi sebagai ilmu. Awalnya diyakini bahwa organisasi yang akan memenangkan persaingan adalah organisasi yang mampu menjamin efisiensi organisasi. Namun demikian, perjalanan waktu menunjukkan bahwa produktivitas lebih baik dari efisiensi.

Era berikutnya menuunjukkan bahwa produktifitas senata tidak menjadi jaminan untuk keunggulan bersaing. Perhatian terhadap kualitas mengalihkan konsep teoritis administrasi dari sekedar efisiensi dan produktifitas. Produksi skala besar belum tentu menjamin kualitas yang terkendali sehingga gerakan kearah kualitas prima dari produk dan jasa menjadi perhatian besar ditahun 1970-1980an.

Tidak menjaminnya kualitas dan produktifitas untuk mampu bersaing, menjadikan Geert Hofstede dan Edgar M Schein mengembangkan teori budaya adaptasi. Dengan cara ini organisasi akan mampu beradaptasi dengan perubahan, kebutuhan, dan kecendrungan ditempat tersebut sehingga akan memenangkan persaingan.



Sumber : Khairul Muluk (2008)

Gambar 5. Basis Keunggulan Bersaing

Pada era berikutnya adaptasi dianggap juga tidak memadai dalam mengemabangkan keunggulan bersaing. Kemampuan membentuk lingkungan didasarkan pada kemampuan organisasi untuk dapat melakukan inovasi sehingga produk dan jasa dapat diterima lingkungan.

### **Membangun *Knowledge Management* dengan Web**

Website atau lazim disingkat web adalah salah satu alat komunikasi online yang menggunakan media internet dalam pendistribusiannya. Halaman web layaknya sebuah buku yang dapat menampung berbagai informasi tentang banyak hal baik bersifat komersial maupun non komersil. Melalui media web inilah seseorang dapat memberikan informasi tertentu kepada orang lain yang berada di seluruh dunia.

Dengan penerapan KM berbasiskan web, pengetahuan dapat disebar tanpa batasan waktu dan tempat, dan tidak hanya bagian tertentu saja yang dapat mengakses informasi tersebut. Tampilan web yang menarik dan interaktif memiliki nilai lebih dalam penyebaran informasi, dikarenakan kemudahan dan kenyamanan pegawai untuk berbagi pengetahuan dengan pegawai lain.

### **Metode Penelitian yang digunakan**

Penelitian menggunakan metode deskriptif analisis kerja dan aktivitas, dengan menyajikan rangkuman hasil survey dalam bentuk tabulasi dan transkrip. Dengan metode ini akan digambarkan kondisi *Knowledge Management* pada lembaga Instalasi Elemen Bakar Eksperimental Pusat Teknologi Bahan Bakar Nuklir (IEBE PTBN) saat ini, dan akan dilakukan analisa terhadap faktor-faktor yang mendukung dalam pembuatan *Knowledge Management*.

### **Metode Analisis**

Analisis data yang dilakukan oleh penulis digunakan untuk memperoleh karakteristik dan persyaratan analisis yang diperlukan secara efektif. Bentuk analisis data bisa dilakukan secara analisis data deskriptif, analisis kualitatif dan kuantitatif.

Penulis menggunakan analisis deskriptif dan analisis kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengkaji gambaran satu variabel, misalkan profil organisasi lembaga, kelompok kerja dan

subyek lainnya. Selain itu analisis ini berguna juga untuk menunjukkan pengukuran kondisi atau posisi suatu subyek pada waktu-waktu tertentu. Sedangkan analisis kualitatif merupakan pengamatan suatu variable yang dapat mempengaruhi variable lainnya atau bisa juga variable tersebut dapat mempengaruhi pertanggungjawaban untuk mengubah variable lainnya.

Selama ini penyebaran informasi hanya melalui perorangan saja dan belum terstruktur dengan baik. Sehingga apabila ada kasus yang sama terjadi pegawai lain harus bertanya kembali tentang penanganannya. Dan lokasi pegawai yang berada di dua gedung berbeda menyebabkan penyebaran pengetahuan tidak berjalan maksimal. Dengan analisa permasalahan tersebut, maka dibuatlah kuisiner untuk mengetahui perangkat apa yang cocok digunakan untuk memudahkan dalam komunikasi dan penyebaran pengetahuan baik internal maupun dunia eksternal.

## **HASIL dan PEMBAHASAN**

### **Penerapan Penggunaan *Knowledge Management Berbasis Web***

Seperti lembaga-lembaga pemerintah lainnya IEBE yang merupakan bagian dari BATAN selalu dituntut untuk meningkatkan kualitas penelitiannya dibidang nuklir. Apalagi jika dibandingkan dengan Negara lain, yang penelitiannya selalu didukung penuh pemerintah. Dan perkembangan nuklir Indonesia yang belum diketahui oleh masyarakat umum.

Dalam melakukan peningkatan dan efektifitas kerja, selama tiga tahun terakhir sudah diterapkan *Knowledge Management Preservation*. Hanya bersifat terbatas pada bidang tertentu saja. Dengan kemajuan teknologi, maka munculah satu gagasan untuk menggunakan IT dalam menunjang *Knowledge Management* pada IEBE.

Selain untuk meningkatkan efektifitas kerja, IT diharapkan menjadi suatu bentuk pengenalan IEBE kepada dunia luar, agar mengetahui penelitian apa yang sedang berlangsung, kegiatan-kegiatan maupun bentuk nyata dari lembaga tersebut.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, pembuatan website dirasa sangat perlu untuk mendukung *Knowledge Management*, sehingga mampu meningkatkan kinerja, efektifitas dan

hubungan dengan dunia luar. Memaksimalkan metode pembelajaran antar pegawai dilingkungan IEBE dan menciptakan budaya berbagi pengetahuan. Sehingga apabila berhasil, dapat diikuti oleh bagian-bagian lain di BATAN.

**Strategi Pemanfaatan Penggunaan Website Knowledge Management**

Dalam upaya meningkatkan prestasi dan kinerja pegawai agar memudahkan dalam mendapatkan informasi terbaru dan kemudahan dalam memecahkan permasalahan.

Penerapan Knowledge Management berbasis web ini sangat bermanfaat sekali. Dilihat dari beberapa menu dan fasilitas yang menunjang untuk penyebaran pengetahuan dilingkungan IEBE. Strategi-strategi tersebut diantaranya adalah :

1. Adan menu e-learning yang terdiri dari dapat mengunduh dokumen dan menjawab soal-soal dari setiap materi yang ada. Sehingga para pegawai dapat mengevaluasi sejauh mana mereka dapat paham akan materi yang ada. Sehingga proses pentranseferan *tacit to explicit* dapat mudah dilakukan.
2. Melakukan koordinasi dan kerjasama kerja antar unit yang terkait dalam rangka mendukung visi dan misi IEBE.
3. Menyediakan data, informasi dan knowledge untuk mendukung kegiatan dan peningkatan kinerja antar bidang.
4. Memperbaiki dan mengembangkan kinerja pegawai demi peningkatan prestasi kerja. Sehingga dimasa depan sudah tidak ada lagi kesulitan dalam memecahkan masalah, karena sumber daya manusia yang menguasai sudah tidak bekerja lagi.
5. Adanya forum diskusi pada web, memudahkan antar pegawai dan penanggung jawab bidang berkomunikasi dan bertanya mengenai permasalahan apapun tanpa adanya batasan jarak dan waktu.

6. Tampilan buku tamu, digunakan untuk pihak luar apabila ada saran, pertanyaan ataupun masukan tentang perkembangan IEBE.

**Pengguna Web**

Pengguna Knowledge Management yang berbasis web ini terbagi menjadi dua sebagai berikut :

1. *Administrator*, berperan mengatur dan melakukan maintenance keseluruhan.
2. *Super User* terdiri dari penanggung jawab bidang, dimana penanggung jawab bidang dapat memberikan materi *e-learning* dan soal-soal yang berhubungan dengan materi tersebut, namun penanggung jawab juga dapat mengakses keseluruhan data seperti pada pegawai.
3. *User* terdiri dari pegawai yang terdaftar sebagai *user*. *User* dapat berinteraksi dengan *user* lain, dan mengunduh dokumen serta menjawab pertanyaan-



pertanyaan dari materi tersebut. Berikut ini adalah tampilan web Knowledge Management Sharing PTBN Serpong :  
Tampilan awal web KMS

Gambar 6. Tampilan Awal Web KMS

**Tampilan Login Administrator**

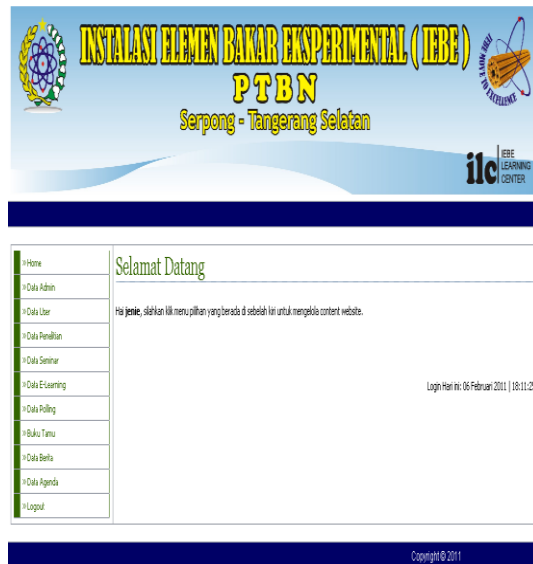
Untuk masuk sistem KMS, admin diwajibkan untuk login terlebih dahulu agar dapat mengolah data-data pada web tersebut.



Sumber : Penerapan Web Knowledge Management IEBE  
Gambar 7. Tampilan login administrator

**1. Tampilan awal administrator**

Tampilan awal administrator yang berisi seluruh fasilitas multimedia beserta pembagian materi pembelajaran berdasarkan jenjang pendidikan dan hak akses pengguna dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Sumber : Penerapan Web Knowledge Management IEBE

Gambar 8. Tampilan awal administrator

Pada tampilan administrator di komputer server akan berisi seluruh fasilitas KMS mulai dari aplikasi e-learning sampai dengan fasilitas umum lainnya.

**2. Tampilan awal user**

Pada tampilan userclient akan tampil semua fasilitas untuk user dengan

lokasi dan wewenang user. Bentuk tampilan user sebagai berikut :



Sumber : Penerapan Web Knowledge Management IEBE

Gambar 9. Tampilan Awal User Client

**3. Tampilan Login Pengajar**

Untuk mengakses halaman pengajar, para penanggung jawab bidang diharuskan login terlebih dahulu. Dengan mengisikan username dan password. Berikut tampilannya :



Sumber : Penerapan Web Knowledge Management IEBE

Gambar 10. Tampilan Awal User Client

**4. Tampilan Awal Pengajar**

Pada menu pengajar terdapat data e-learning yang dapat digunakan mengunduh dokumen dan membuat soal untuk setiap materi. Berikut tampilannya:



Gambar 11. Tampilan Awal Pengajar

Tujuan knowledge management adalah untuk menciptakan suatu pengetahuan yang dapat diterima oleh berbagai pihak dan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. *Knowledge management* yang terintegrasi dengan web sangat memungkinkan diciptakannya suatu standar model pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam institusi PTBN Serpong, sumber daya manusia sebagai komponen paling penting dalam knowledge management diikuti dengan proses pembelajaran yang terus meningkat dalam lingkungan serta didukung dengan dukungan teknologi yang terkini, menjadikan budaya pembelajaran sangat mudah diterapkan dalam lingkup PTBN. Web KMS ini dapat dijadikan sebagai tempat awal bagi pegawai yang potensial untuk memperoleh pengetahuan yang kemudian dapat melakukan “sharing knowledge”. Upaya-upaya pengkajian pengetahuan tersebut akan semakin baik jika dilakukan dengan dukungan teknologi, seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa pemanfaatan teknologi internet sangat membantu dalam sharing knowledge untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan yang semi terstruktur. Dalam website ini, dapat dilihat bahwa pilihan sumber referensi bacaan, baik buku, jurnal, maupun database sangat luas dan dapat diakses dengan mudah. Dapat dikatakan bahwa knowledge management adalah penunjang pengolahan pengetahuan dalam pengembangan kinerja dan peningkatan kualitas pegawai dan manajemen.

#### KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dalam penelitian berikut ini adalah:

1. Penerapan web sebagai penunjang untuk pengembangan Knowledge

Management System, dapat memudahkan, kecepatan dan ketepatan web terhadap permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dalam penyebaran pengetahuan.

2. Penerapan web KMS dapat dimaksimalkan peranannya dalam pengembangan mutu sumber daya organisasi pengetahuan dan pendidikan pegawai. Begitu pula dalam lingkungan institusi PTBN Serpong,
3. Web yang terdiri dari dua tingkatan pemakai, sehingga sudah ditentukan pengelolaan pengetahuan. Akses Admin yang dapat mengolah informasi dan mengelola pegawai dan user dimudahkan dengan penyebaran pengetahuan dan latihan-latihan soal untuk menguji tingkat pengetahuan pegawai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Muhammad. 2008. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran. <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/01/adri-multimedia-pengajaran.pdf> diakses tgl 3 November 2010
- Boediono, Wayan. 2004. Teori Aplikasi Statistika dan Probabilitas. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset
- Muluk, Khairul. 2008. *Knowledge Management* Kunci Sukses Inovasi Pemerintah Daerah. Malang : Bayu Media
- Munir, Ningky. 2008. *Knowledge Management* Audit Pedoman Evaluasi Kesiapan Organisasi Mengelola Pengetahuan. Jakarta: Penerbit PPM.
- Nazir, Moh. 2005. Metode Penelitian. Bogor : Ghalia Indonesia
- Nugroho, Bunafit. 2009. Membuat Website Sendiri Dengan PHP-MySQL. Jakarta : Media Kita
- Setiarso, Bambang, Harjanto Nazir, Triyono, dan Subagyo Hendro. 2009. Penerapan *Knowledge Management* Pada Organisasi. Edisi 1 Cetakan Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.



Sudjana. 2002. Metode Statistika. Bandung:  
PT. Tarsito.

Suprianto, Dodit. 2008. Buku Pintar  
Pemrograman PHP. Jakarta : Oase  
Media

#### **BIODATA PENULIS**

**Jenie Sundari, M.Kom.** Lahir di Jakarta 1 Januari 1985. Dan menyelesaikan Program Pasca Sarjana di Pasca Sarjana STMIK Nusa Mandiri sejak tahun 2013, aktif mengajar di Kampus BSI cabang Cengkareng dan fokus meneliti di bidang *Knowledge Management*.

