



JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI (S I N T E K)

Situs Jurnal
<https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/home>



RANCANG BANGUN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS WEB PADA KANTOR BADAN PUSAT STATISTIK KABUPATEN ACEH SINGKIL

Zulkarnain Fahmi¹, Samsudin², Adnan Buyung Nasution³
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan^{1,2,3}

¹zulkarnainfahmi1@gmail.com, ²samsudin@uinsu.ac.id,
³adnanbuyungnasution@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Pengelolaan pengetahuan Manajemen pengetahuan (*Knowledge Management*) telah muncul sebagai kebutuhan penting untuk meningkatkan kinerja organisasi, khususnya entitas pemerintah seperti Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Singkil. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem manajemen pengetahuan berbasis *web* untuk membantu pegawai mendokumentasikan, mendistribusikan dan menggunakan informasi secara lebih efektif. Tujuan utama sistem ini meliputi penyediaan platform penyimpanan pengetahuan yang aman dan mudah diakses bagi seluruh pegawai, memfasilitasi kolaborasi dan pertukaran informasi antara unit kerja, dan memastikan bahwa pengetahuan yang dihasilkan dari proyek atau kegiatan tetap terjaga meskipun terjadi transfer atau pergantian pegawai. Teknik *Waterfall* digunakan dalam pengembangan sistem, dengan fase-fase yang meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Sistem ini dibangun di atas framework laravel dan menggunakan database MySQL. Sistem ini berisi unggahan dokumen, klasifikasi pengetahuan, forum diskusi, dan fungsi pencarian berbasis kata kunci. Pengujian menggunakan teknik *Black-Box* menunjukkan bahwa semua fungsi bekerja dengan baik. Dengan sistem manajemen pengetahuan yang telah dibangun ini. Produktivitas kerja dan transfer pengetahuan berkelanjutan di kantor Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Singkil diproyeksikan akan meningkat pesat.

Kata Kunci: Rancang Bangun, *Knowledge Management System*, *Rapid Application Development*, *Unified Modeling Language*, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, untuk menghadapi persaingan bisnis yang semakin kompetitif, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi faktor krusial sebagai alat utama dalam mendorong kemajuan dan pengembangan organisasi atau perusahaan. Penggunaan teknologi kini menjadi salah satu tolok ukur dalam meningkatkan kinerja perusahaan. Hal ini dikarenakan teknologi mampu mempermudah pekerjaan, meningkatkan efektivitas, serta mengoptimalkan efisiensi operasional. Tujuan utama dari penerapan teknologi tersebut adalah untuk menciptakan perubahan yang positif dan memberikan nilai tambah bagi perusahaan. (Suwandana & Utami, 2022).

Perancangan *Knowledge management System* (KMS) di Kabupaten Aceh Singkil menghadapi Permasalahan yang signifikan. Salah satunya adalah dalam proses pengumpulan, penyimpanan, dan pemanfaatan pengetahuan Serta budaya berbagi pengetahuan yang lemah di kalangan aparatur sipil negara (ASN) dan Staff masih menjadi Kendala utama. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dan pelatihan mengenai manfaat serta metode pengelolaan pengetahuan yang efektif. Dan budaya kerja yang cenderung formal dapat menghambat inisiatif ASN untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman. Kurangnya partisipasi aktif ini berdampak pada lambatnya inovasi dan penyebaran praktik terbaik di lingkungan kerja, sehingga menghambat peningkatan kualitas pelayanan publik.

Salah satu komponen dalam struktur organisasi Pusdatin pada kantor badan pusat statistik kabupaten aceh singkil adalah Bagian Pelayanan dan Publikasi Data. Bagian ini menghadapi kendala ketika terjadi rotasi karyawan, di mana pengetahuan yang dimiliki oleh karyawan sebelumnya mudah hilang karena kurangnya dokumentasi, seperti catatan hasil rapat, pelatihan, dan prosedur operasional standar. Akibatnya, pihak yang membutuhkan pengetahuan dari sumber-sumber informasi (*explicit knowledge*) sering menghadapi kesulitan. Selain itu, pengetahuan yang dimiliki secara personal oleh karyawan (*tacit knowledge*), terutama yang berpengalaman, belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini menyebabkan proses berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) belum berjalan secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan sistem pendokumentasian pengetahuan, baik yang bersifat *tacit* maupun *explicit*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *knowledge management system* yang membantu dan memudahkan para karyawan dalam mendapatkan informasi secara cepat melalui pengetahuan yang sudah didokumentasikan. Tujuan *Knowledge Management System* (KMS) adalah mengelola serta mengoptimalkan berbagai aset organisasi, seperti sumber daya manusia, teknologi informasi, logistik, manajemen, keuangan, dan pemeliharaan, guna mendukung pencapaian tujuan organisasi. Fokus utama KMS terletak pada serangkaian proses yang mengatur penciptaan, distribusi, dan pemanfaatan pengetahuan secara efektif, sehingga mampu meningkatkan nilai tambah serta produktivitas organisasi. (Thomas & Nataliani, 2021)

Dari kesimpulan tersebut, dibutuhkan rancang bangun *knowledge management system* (KMS) di kabupaten aceh singkil. Dengan adanya sistem ini, Para Aparatur sipil negara (ASN) dan Pegawai yang ada di kantor Badan Pusat Statistik (BPS) dapat lebih mudah memperkenalkan kinerjanya dan memberikan informasi yang dibutuhkan kepada anggota ASN atau Staff baru sehingga lebih memudahkan kinerja staff yang lama maupun staff yang baru. maka dari itu, guna mengatasi Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk memanfaatkan fitur KMS (*Knowledge Management System*) Menggunakan Metode *Document Management* untuk menciptakan rancang bangun berbasis web kantor BPS kabupaten aceh singkil. Penerapan *Knowledge Management System* (KMS) memberikan kontribusi positif terhadap keberlangsungan bisnis organisasi, karena KMS berperan sebagai sarana yang efektif dalam mengonversi pengalaman kerja secara berkelanjutan menjadi bentuk pengetahuan. Selain itu, KMS

memungkinkan proses transfer pengetahuan organisasi melampaui batas waktu dan lokasi, sehingga pengetahuan dapat dimanfaatkan secara lebih luas. (Anardani et al., 2021)

2. LANDASAN TEORI

2.1 Manfaat Penerapan *Knowledge Management System*

Menurut (Pristiyanilicia Putri, 2023), Penerapan *Knowledge Management* mencakup empat tahapan utama yang menjadi dasar dalam pengelolaan pengetahuan, yaitu:

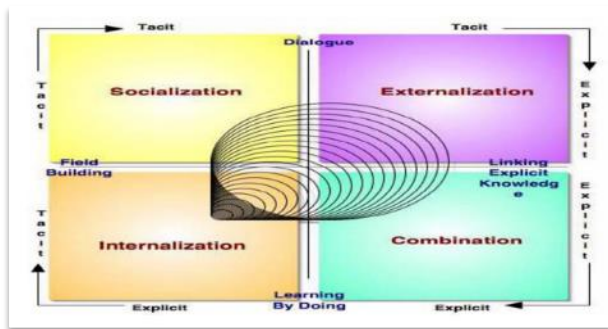
1. *Knowledge Discovery* (Penemuan Pengetahuan) merupakan proses proses menemukan dan memperoleh pengetahuan baru, bermanfaat, dan belum pernah ditemukan sebelumnya. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengidentifikasi wawasan, pola, atau keterkaitan unik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja organisasi dan memfasilitasi pengambilan keputusan yang lebih efektif. Analisis data, penambangan data, pembelajaran mesin, dan pendekatan statistik adalah contoh teknik umum yang digunakan dalam penemuan pengetahuan.
2. *Knowledge Capture* (Penangkapan Pengetahuan) merupakan proses mengumpulkan dan merekam pengetahuan yang dimiliki oleh individu, kelompok, maupun berbagai sumber lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dapat berupa pengetahuan eksplisit maupun tacit. Proses ini mencakup kegiatan pengumpulan, pendokumentasian, serta pengorganisasian pengetahuan agar dapat diakses dan dimanfaatkan secara efektif. Penangkapan pengetahuan dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, telaah dokumen, serta aktivitas berbagi pengalaman.
3. *Knowledge Sharing* (Berbagi Pengetahuan) adalah tahapan dalam manajemen pengetahuan yang berfokus pada penyebaran dan pemanfaatan pengetahuan secara kolektif di dalam organisasi. Proses ini berperan dalam meningkatkan sinergi kerja, inovasi, serta efektivitas pembelajaran melalui berbagai sarana komunikasi dan kolaborasi, serta didukung oleh budaya organisasi yang mendorong pertukaran pengetahuan.
4. *Knowledge Application* (Penerapan Pengetahuan) merupakan proses menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan dibagikan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mendorong inovasi. Penerapan pengetahuan ini membantu meningkatkan kinerja, efisiensi, dan efektivitas di berbagai bidang dalam suatu perusahaan, termasuk operasional bisnis,

penciptaan produk, pengembalian keputusan strategis, dan penyelesaian masalah sulit.

Keempat proses ini membentuk suatu siklus yang terintegrasi dalam manajemen pengetahuan, di mana setiap tahapan berkontribusi terhadap penciptaan, pengelolaan, penyebaran, dan penerapan pengetahuan guna memberikan dampak optimal bagi organisasi.

2.2 Siklus *Knowledge Management System*

Dalam pengembangan sebuah *Knowledge Management System* (KMS), pemanfaatan teknologi memungkinkan terjadinya berbagai proses konversi atau transformasi pengetahuan. Proses ini melibatkan perubahan antara *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* melalui empat tahapan dalam siklus konversi pengetahuan, yaitu **Socialization**, **Externalization**, **Combination**, dan **Internalization** (SECI). ((Kaawoan et al., 2017)



Gambar 2.1 Proses siklus *Knowledge* (SECI)
(Fuadi et al., 2024)

Berdasarkan pada Gambar 1, model SECI menunjukkan empat tahapan utama dalam proses konversi knowledge, yaitu:

1. *Socialization* adalah proses konversi pengetahuan dari *tacit* ke *tacit* yang berlangsung melalui interaksi sosial, di mana pengetahuan ditransfer melalui pengalaman bersama, observasi, dan praktik tanpa melalui dokumentasi tertulis.
2. *Externalization* adalah proses konversi pengetahuan dari bentuk *tacit* menjadi *explicit* melalui pendokumentasian pengalaman, ide, atau pemahaman ke dalam bentuk tulisan yang sistematis dan mudah dipahami oleh orang lain.
3. *Combination* adalah proses konversi pengetahuan dari bentuk *explicit* ke *explicit* dengan cara mengintegrasikan, menyusun, dan mengolah kembali informasi yang telah terdokumentasi menjadi pengetahuan baru yang lebih bernilai dan mudah dimanfaatkan.
4. *Internalization* adalah proses konversi pengetahuan dari bentuk *explicit* menjadi *tacit* melalui pembelajaran berbasis pengalaman

(*learning by doing*), di mana individu menginternalisasi informasi tertulis menjadi pemahaman dan keterampilan pribadi yang lebih mendalam.

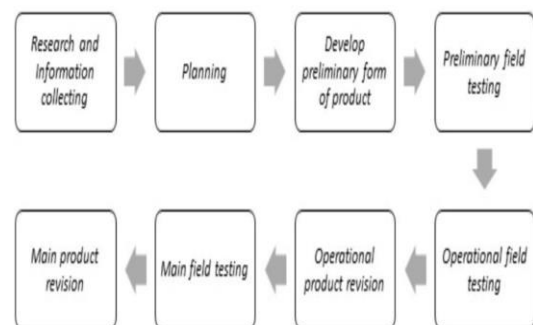
3. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data melalui metode wawancara, observasi, dan studi pustaka. Adapun penjelasan mengenai masing-masing sumber data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Wawancara
wawancara digunakan untuk menggali informasi dan memahami karakteristik permasalahan yang diteliti. Proses wawancara melibatkan pimpinan instansi dan pegawai terkait guna memperoleh data yang relevan dan akurat.
2. Observasi
Metode observasi dilaksanakan di lingkungan BPS Kabupaten Aceh Singkil, termasuk pada pelaksanaan program Pelatihan dan Pengembangan Kompetensi Pegawai. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data faktual terkait aktivitas, proses, dan permasalahan yang terjadi di lapangan.
3. Studi Pustaka
Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari jurnal, skripsi, dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian.

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang berfokus pada proses perancangan, pengembangan, dan pengujian produk untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Produk yang dihasilkan dapat berupa produk baru atau hasil pengembangan dari produk yang sudah tersedia. (Panjaitan, 2023)



Gambar 3.1 Diagram R&D

Berikut penjelasan tentang *diagram R&D* di atas, yaitu:

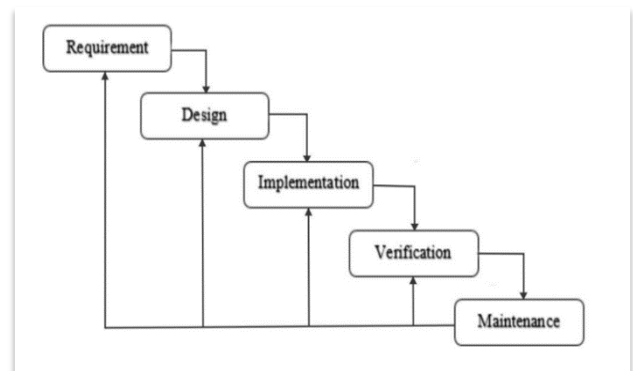
1. *Research and Information Collecting* merupakan tahapan yang berfokus pada kegiatan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data yang relevan dengan subjek atau isu yang sedang dipelajari disebut penelitian dan pengumpulan informasi. Untuk memenuhi kebutuhan penelitian, tahapan ini melibatkan peninjauan literatur, analisis data sekunder, dan pengumpulan pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber.
2. Pada tahap *Planning*, rencana yang sistematis untuk penelitian dan pengembangan dibuat selama tahap perencanaan, yang meliputi penetapan tujuan, pemilihan teknik yang sesuai, dan pengorganisasian sumber daya yang dibutuhkan seperti uang, waktu, dan peralatan pendukung.
3. Tahap *Develop Preliminary Form of Product* berfokus pada pembuatan desain awal produk dalam bentuk prototipe atau model konseptual sebagai representasi awal dari sistem yang akan dikembangkan, sehingga dapat menjadi dasar untuk tahapan pengembangan selanjutnya.
4. Pada tahap *Preliminary Field Testing*, prototipe sistem diuji dalam situasi nyata untuk mengevaluasi efektivitas dan fungsionalitasnya. Hasil pengujian digunakan untuk mendeteksi potensi masalah dan mengumpulkan masukan dari pengguna maupun pemangku kepentingan guna penyempurnaan sistem.
5. Tahap *Operational Field Testing* melibatkan pengujian sistem dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya untuk memastikan efektivitas, keandalan, dan kesiapan sistem dalam mendukung operasional. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan lanjutan sebelum sistem diimplementasikan secara penuh.
6. *Operational Product Revision* merupakan tahap perbaikan sistem berdasarkan hasil pengujian lapangan operasional. Pada tahap ini, dilakukan revisi untuk mengatasi kekurangan atau permasalahan yang ditemukan, dengan tujuan

meningkatkan kinerja, kualitas, serta fungsionalitas sistem secara keseluruhan.

7. *Main Field Testing* merupakan sistem yang diperbarui menjalani proses pengujian yang lebih menyeluruh yang disebut *Main Field Testing* yang mensimulasikan skenario aplikasi dunia nyata. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data tambahan, memastikan efektivitas perbaikan yang telah dilakukan, serta mengidentifikasi aspek terakhir yang perlu disempurnakan sebelum sistem mencapai versi final.
8. *Main Product Revision* berfokus pada perbaikan lanjutan terhadap sistem berdasarkan temuan dari pengujian utama. Revisi ini bertujuan untuk mengoptimalkan kinerja, meningkatkan kualitas, serta memastikan sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna sebelum finalisasi produk.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall*, berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode *Waterfall* (A. A. Wahid, 2020)



Gambar 3.2 Metode *Waterfall*

Dari gambar tersebut peneliti melakukan beberapa tahap, yaitu :

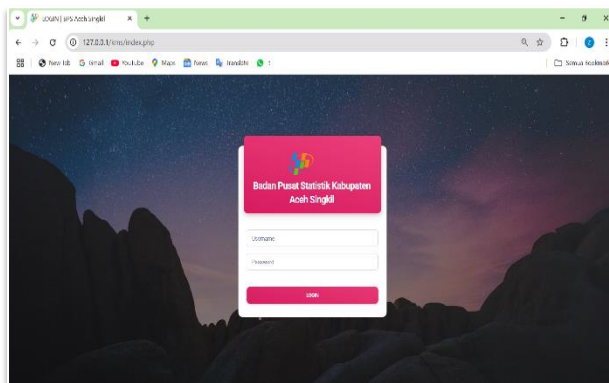
1. *Requirement* bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan. Proses ini dilakukan melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara, diskusi, dan observasi, yang selanjutnya dianalisis guna menghasilkan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak secara jelas dan terstruktur.
2. Tahapan *Design* berfokus pada penyusunan rancangan sistem yang mencakup penentuan

kebutuhan perangkat keras, spesifikasi teknis, serta perancangan arsitektur sistem secara keseluruhan untuk memastikan sistem dibangun secara terstruktur dan sesuai kebutuhan.

3. tahap pengembangan sistem dikenal sebagai *Implementation* adalah ketika perangkat lunak mulai dibagi menjadi bagian terpisah, sebelum digabungkan ke dalam sistem utama. Setiap unit dirancang secara independen dan menjalani pengujian unit untuk memastikan operasinya.
4. *Verification* merupakan proses pengujian dan verifikasi sistem untuk memastikan bahwa perangkat lunak memenuhi seluruh atau sebagian dari persyaratan yang diberikan. Pengujian unit (menguji modul atau bagian kode tertentu), pengujian sistem (menguji sistem secara keseluruhan setelah semua diintegrasikan) dan pengujian penerimaan (pengujian dengan pengguna atau pelanggan untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna), adalah berbagai kategori yang dapat digunakan untuk membagi proses pengujian.
5. langkah terakhir dari metode *waterfall*, yaitu *Maintenance*, melibatkan pengoperasian dan pemeliharaan perangkat lunak yang telah selesai. Fase ini mencakup koreksi kesalahan yang tidak ditemukan pada fase sebelumnya dan modifikasi sistem untuk memastikan sistem tetap berfungsi dengan baik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

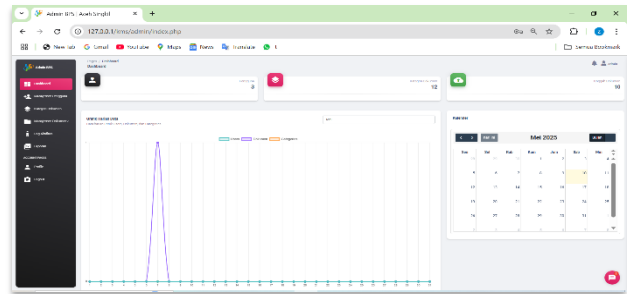
Tampilan Login Admin



Gambar 4.1 Tampilan halaman Login Admin

Gambar halaman *login* pada *Knowledge Management System* (KMS) dibuat sederhana dan mudah digunakan. Halaman ini menampilkan *form* untuk memasukkan *username* dan *password* sebagai syarat masuk ke sistem.

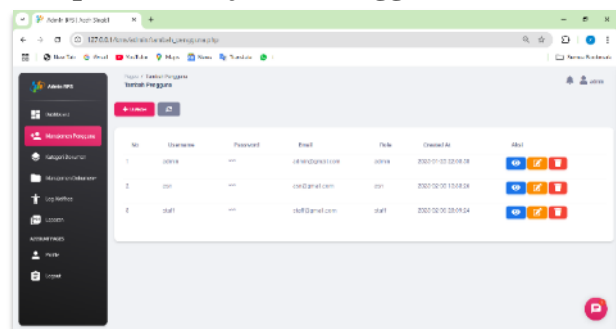
Tampilan Home Admin



4.2 Gambar Tampilan Halaman Home Admin

Gambar Home Admin pada *Knowledge Management System* (KMS) dirancang sebagai pusat kontrol bagi admin untuk mengelola seluruh sistem. Halaman ini menampilkan menu utama seperti manajemen pengguna, manajemen pengetahuan, laporan aktivitas, dan pengaturan sistem.

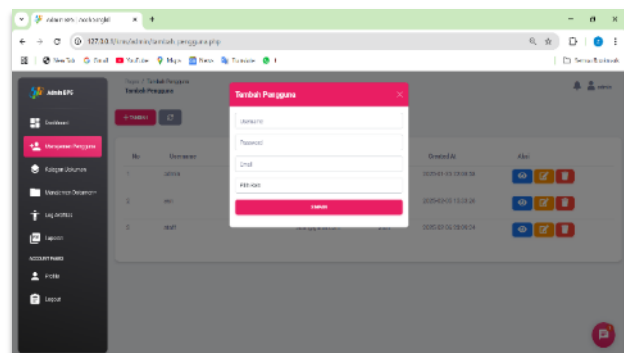
Tampilan Manajemen Pengguna



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Manajemen Pengguna

Gambar Pada Manajemen Pengguna pada *Knowledge Management System* (KMS) dibuat untuk memudahkan admin dalam mengelola data pengguna. Halaman ini menampilkan daftar pengguna dalam bentuk tabel yang berisi informasi seperti *Username*, *email*, *Password*, dan status akun.

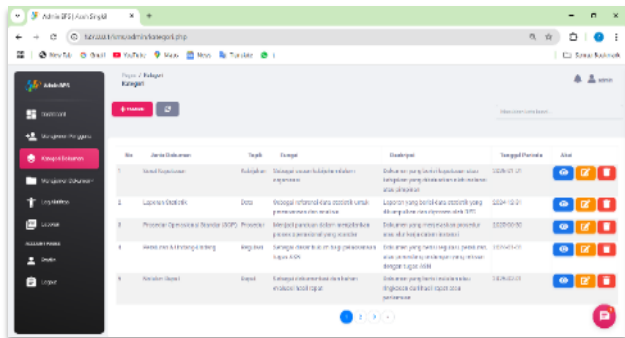
Tampilan Input Pengguna



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Input Pengguna

Gambar pada *Input* Pengguna pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi untuk menambahkan data pengguna baru ke dalam sistem. Halaman ini menyediakan *form* yang berisi beberapa *field*, seperti *username*, *email*, *password*, dan Pilih *Role*.

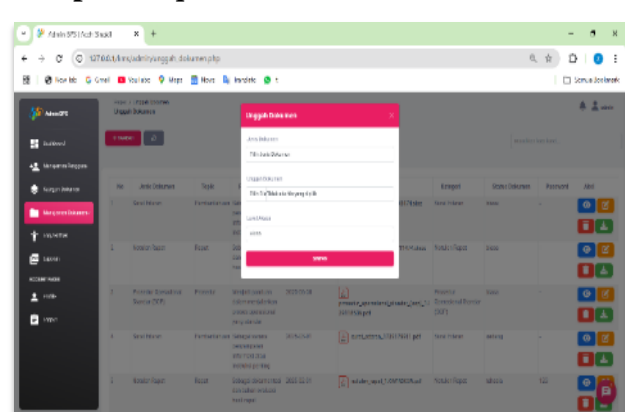
Tampilan Manajemen Dokumen



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Manajemen Dokumen

Gambar Pada Manajemen Dokumen pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi untuk membantu admin dalam mengelola semua dokumen pengetahuan di sistem. Halaman ini menampilkan daftar dokumen dalam bentuk tabel yang berisi informasi seperti judul dokumen, penulis, tanggal *upload*, kategori, dan status dokumen.

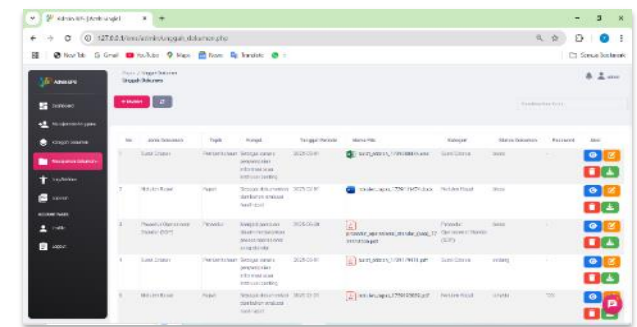
Tampilan Input Dokumen



Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Input* Dokumen

Gambar Pada *Input* Dokumen pada *Knowledge Management System* (KMS) dibuat untuk memudahkan admin atau pengguna dalam menambahkan dokumen ke dalam sistem. Halaman ini berisi form isian yang terdiri dari beberapa *field*, seperti jenis dokumen, unggah dokumen, dan level akses.

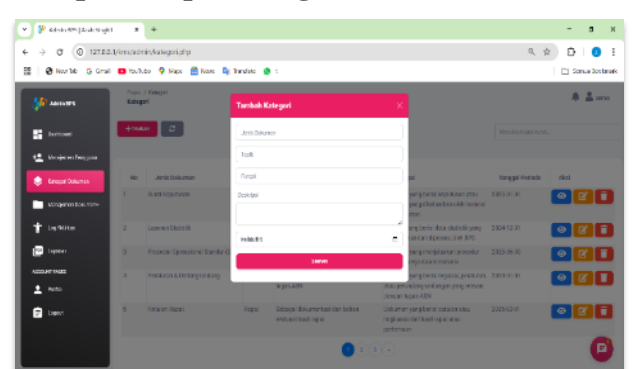
Tampilan Manajemen Kategori



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Manajemen Kategori

Gambar Pada Manajemen Kategori pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi untuk mengelola daftar kategori dokumen pengetahuan. Halaman ini menampilkan tabel berisi Jenis dokumen, topik, fungsi, deskripsi, tanggal dokumen dan aksi.

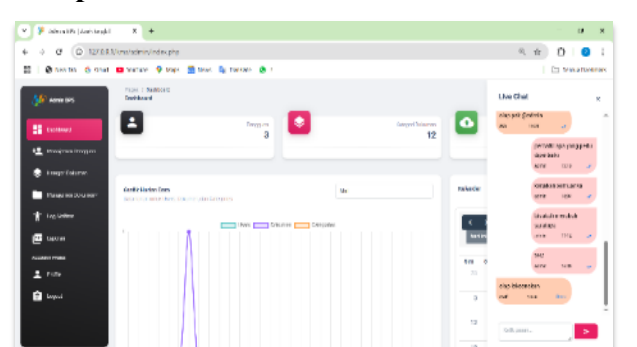
Tampilan Input kategori



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Input Kategori

Gambar pada *Input* Kategori pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi untuk menambahkan kategori baru ke dalam sistem. Halaman ini menyediakan form sederhana yang berisi *field* untuk mengisi Jenis dokumen, topik, fungsi, deskripsi, tanggal dokumen.

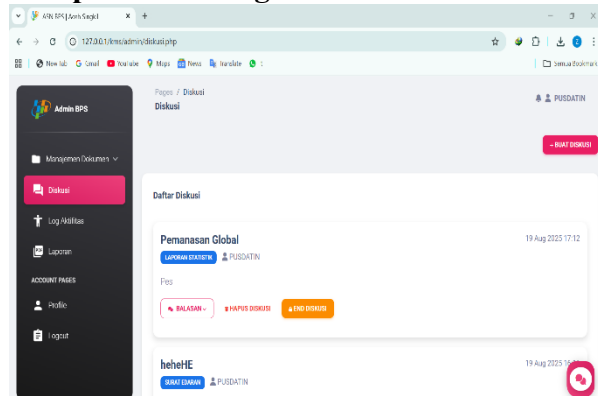
Tampilan Live Chat Diskusi



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Live Chat Diskusi

Gambar *Live Chats* Diskusi pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi untuk berdiskusi secara langsung (*real-time*) dalam sebuah *platform*. Fitur ini dirancang untuk memfasilitasi pertukaran informasi cepat, interaktif, dan mendukung kolaborasi antar pengguna. Komponen utamanya meliputi antarmuka chat, pengiriman dan penerimaan pesan, penyimpanan riwayat percakapan, serta notifikasi pesan.

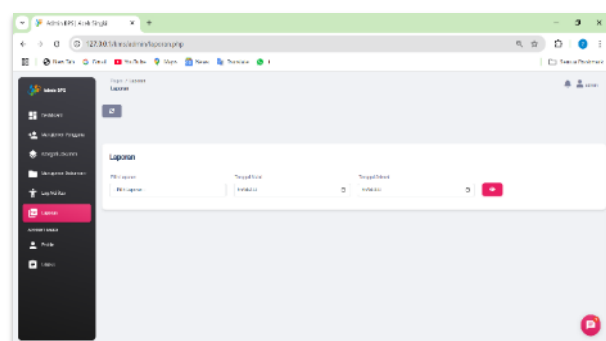
Tampilan Rancangan Forum Diskusi



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Rancangan Forum Diskusi

Gambar Forum Diskusi pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi sebagai sarana berbagi pengetahuan secara interaktif antar pegawai. Forum ini memungkinkan pengguna untuk bertanya, menjawab, berdiskusi, serta mendokumentasikan pengalaman kerja dan solusi atas permasalahan operasional di lingkungan Kantor BPS Kabupaten Aceh Singkil.

Tampilan Laporan

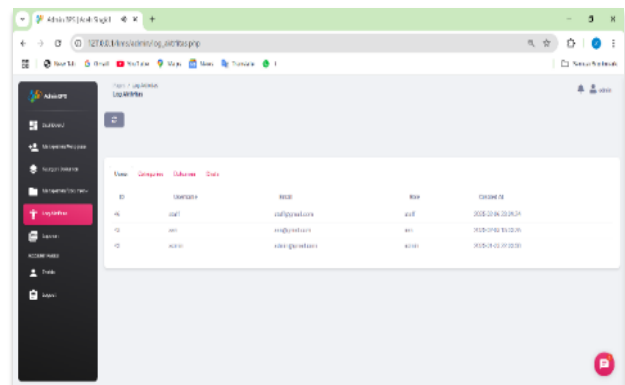


Gambar 4.11 Tampilan Halaman Laporan

Gambar Rancangan Laporan pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi untuk mendesain sistem yang digunakan untuk menampilkan, merekap, dan menyajikan data atau informasi dalam bentuk laporan yang terstruktur dan mudah dibaca. Fitur ini dirancang untuk

memudahkan pengguna dalam memperoleh hasil dokumentasi atau ringkasan kegiatan secara otomatis berdasarkan data yang tersimpan dalam sistem.

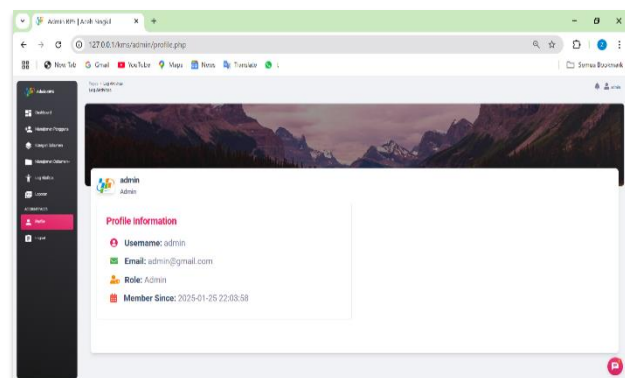
Tampilan Halaman Log Aktivitas



Gambar 4.12 Tampilan halaman Log Aktivitas

Gambar Rancangan Log Aktivitas pada *Knowledge Management System* (KMS) berfungsi untuk adalah desain sistem yang berfungsi untuk mencatat dan memantau setiap aktivitas atau tindakan yang dilakukan pengguna dalam sistem.

Tampilan Profile



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Profile

Gambar Rancangan Profile pada *Knowledge Management System* (KMS) adalah desain sistem yang dapat dilihat pengguna untuk mengelola dan menampilkan data pribadi dalam platform.

5. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah selesai dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun *Knowledge Management System* (KMS) pada Kantor Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Singkil berhasil dikembangkan sebagai solusi dalam mengelola, menyimpan, mendokumentasikan, serta mendistribusikan pengetahuan secara terstruktur dan terintegrasi. Sistem ini tidak hanya berfungsi sebagai

media pendokumentasian pengetahuan, tetapi juga dikembangkan untuk mendukung model pengiriman dan pertukaran data antarpegawai maupun antarbagian secara lebih efektif dan efisien. Pengembangan fitur pengiriman data pada sistem memungkinkan proses pertukaran dokumen dan informasi dilakukan secara lebih cepat, aman, dan terdokumentasi dengan baik, sehingga dapat meminimalisir risiko kehilangan data maupun pengetahuan yang sebelumnya belum tersimpan secara optimal. Dengan adanya *Knowledge Management System* (KMS) ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) dan staf/pegawai pada Kantor Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Singkil,

- Knowledge 6 (Studi Kasus PT. Tekno Mandala Kreatif). *Journal of Emerging Information System and Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 80–89
- [7] 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>
- [8] Panjaitan, Y. F. (2023). Pengembangan bahan ajar kimia berbasis project based learning pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 88–95. <https://doi.org/10.55904/educenter.v2i1.234>

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Wahid. (2020). “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” . *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMik*, 1(November).
- [2] Anardani, S., Riyanto, S., & Setiawan, D. (2021). Perancangan Knowledge Management System Berbasis Web pada Tenaga Kependidikan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.0813252>
- [3] Fuadi, A. S. S. ., Ratosila, M. F. R. ., Nugroho, V. D. ., & Saprudin. (2024). *Perancangan Sistem Optimalisasi Manajemen Stok Barang Serta Analisis Pendapatan Hasil Penjualan Di D&S Shop Menggunakan Metode Extreme Programming*. 1(6), 832–842. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>
- [4] Kaawoan, Y. Y. ., Sentinuwo, S., & Sambul, A. (2017). Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengetahuan Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Di Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17852>
- [5] Pristyanilicia Putri. (2023). Implementasi Knowledge Management Di Kampus STMik Royal. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara (JIMNU)*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.59435/jimnu.v1i2.140>
- [6] Suwandana, A. V., & Utami, A. W. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Berbasis Website Menggunakan Project Management Body Of