

Knowledge Management System Berbasis Android Pada PT Prodigy Infinitech

Dodi Aprilianto¹, Didik Setiyadi², Endang Retnoningsih^{3,*}, Wahyu Tisno Atmojo²

¹ Teknik Informatika; Institut Sains dan Teknologi Pradita; Scienta Business Park, Summarecon Serpong, Jalan Boulevard Gading Serpong Blok O/1, Kelapa Dua, Banten – 15810, Indonesia, Indonesia, Telp. (021) 29673618; e-mail: dodia91@gmail.com

² Sistem Informasi; Institut Sains dan Teknologi Pradita; Scienta Business Park, Summarecon Serpong, Jalan Boulevard Gading Serpong Blok O/1, Kelapa Dua, Banten – 15810, Indonesia, Indonesia, Telp. (021) 29673618; e-mail: didiksetiyadi@yahoo.com, wahyu.tisno@pradita.ac.id

³ Sistem Informasi; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: endang.retnoningsih@binainsani.ac.id

Korespondensi: email: endang.retnoningsih@binainsani.ac.id

Diterima: 30 April 2018 ; Review: 9 Mei 2018 ; Disetujui: 18 Mei 2018

Cara sitasi: Aprilianto D, Setiyadi D, Retnoningsih E, Atmojo WT. 2018. Knowledge Management System Berbasis Android Pada PT Prodigy Infinitech. Information System For Educators and Professionals. 2 (2): 177 – 190.

Abstrak: Tingginya tingkat pengurangan karyawan menyebabkan terjadinya keterbatasan *knowledge*. Penyesuaian kebudayaan dan proses kerja yang ada terhadap karyawan baru di perusahaan membutuhkan waktu lama. Tujuan penggunaan teknologi dengan tepat sangat berpengaruh bagi perusahaan dalam membawa perusahaan menjadi lebih baik di masa depan. Dalam memanfaatkan teknologi secara tepat, hal tersebut juga berkaitan dengan pengelolaan *knowledge*. Model yang digunakan untuk perancangan *KMS* yaitu model Inukshuk. Hasil yang dicapai berupa aplikasi *KMS* yang dapat mendukung *knowledge sharing* antar karyawan PT Prodigy Infinitech. Sehingga *knowledge* yang tersebar dapat diidentifikasi, disimpan dan dimanfaatkan kembali. Melalui aplikasi *KMS*, pendokumentasian *knowledge* menjadi lebih optimal dan menjadi solusi pada saat terjadinya keterbatasan *knowledge*.

Kata kunci: android, *knowledge management*, *KMS*

Abstract: The high level of employee reductions leads to limited knowledge. Adjustment of existing culture and work processes to new employees in the company takes a long time. The purpose of using technology appropriately is very influential for the company in bringing the company to be better in the future. In utilizing technology appropriately, it is also related to the management of knowledge. The model used for designing *KMS* is Inukshuk model. The results achieved in the form of *KMS* applications that can support knowledge sharing among employees of PT Prodigy Infinitech. So that scattered knowledge can be identified, stored and reused. Through *KMS* application, documentation of knowledge becomes more optimal and become a solution in the event of knowledge limitations.

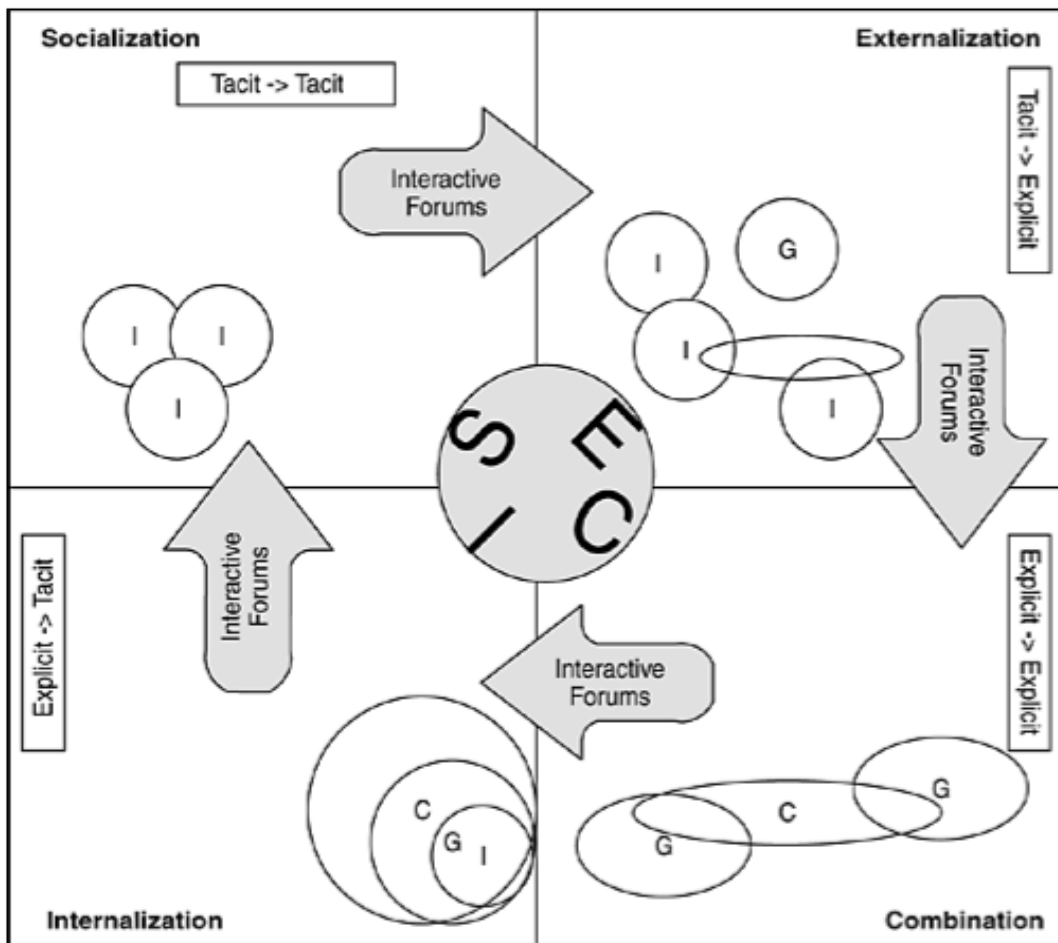
Keywords: android, *knowledge management*, *KMS*

1. Pendahuluan

Knowledge merupakan suatu aspek penting bagi keberlangsungan suatu organisasi di perusahaan. *Knowledge* adalah keahlian, kebiasaan, keterampilan, pemahaman yang didapat dari latihan, pengalaman atau proses belajar [Rhoni, 2013]. Ilmu mengatur dan memanfaatkan

SDM dan sumber lain dengan efektif-efisien untuk mencapai tujuan disebut manajemen [Hasibuan, 2017]. Manajemen juga dapat diartikan merupakan proses pengintegrasian sumber-sumber yang tidak berhubungan menjadi sistem totalitas untuk menyelesaikan tujuannya [Anwar and Sudirman, 2015].

Ada dua jenis *knowledge* yaitu 1.) *Explicit Knowledge*, dapat diungkapkan secara formal dan dibagikan dalam bentuk data, formula, spesifikasi dan manual. 2.) *Tacit Knowledge*, bersifat personal, dikembangkan melalui pengalaman yang sulit diformulasikan seperti wawasan, intuisi, pengalaman, skill maupun pemahaman [Nonaka et al., 2000]. Proses penciptaan *knowledge* dalam sebuah organisasi terdiri dari empat proses yaitu *Socialization*, *Externalization*, *Combination*, *Internalization* (*SECI*) [Tiwana, 1999]. 1) *Sosialization* adalah *sharing* yang diciptakan dari interaksi dan pengalaman langsung. 2) *Externalization* adalah transfer *knowledge* berdasarkan dari dialog, menyebabkan *tacit knowledge* jadi *explicit knowledge*. 3) *Combination* adalah transfer *knowledge* dari *explicit knowledge* jadi *explicit knowledge* baru. 4) *Internalization* adalah transfer *knowledge* hasil belajar anggota organisasi tentang *explicit knowledge* yang disebarakan ke organisasi.

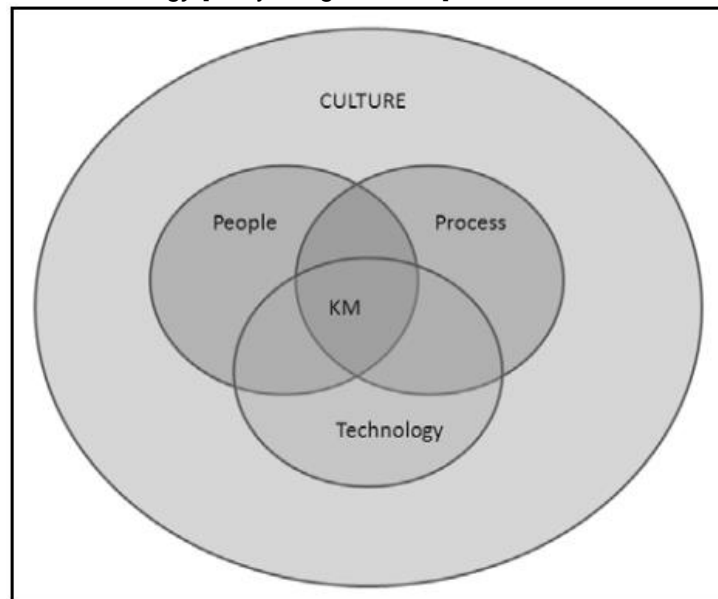


Sumber: Tiwana (1999)

Gambar 1. SECI Model

Oleh karena itu, untuk pemanfaatan *knowledge* lebih berguna maka dibuatlah suatu tempat mengolahnya yang disebut *Knowledge Management (KM)*. *Knowledge Management* merupakan sebuah proses untuk mengorganisasi dan mendistribusikan kebijaksanaan kolektif suatu organisasi sehingga informasi yang tepat disampaikan kepada orang yang tepat pada saat yang tepat [Robbins and Judge, 2008]. Sebagai manajemen kreativitas *knowledge management* menghasilkan nilai bagi organisasi dengan memanfaatkan asset-aset intelektual dan pengetahuan yang melekat pada setiap individu, pada sekelompok individu atau yang sudah dalam bentuk artifak, produk atau fitur dan praktik unggulan organisasi [Wahyu and

Setiawan, 2017]. Menurut Bhatt (2000) *knowledge management*, memiliki tiga elemen penting yaitu *people*, *process* dan *technology* [Widyaningsih, 2014].



Sumber: Widyaningsih (2014)

Gambar 2. Komponen KM

Berdasarkan gambar tersebut, 1) *People* merupakan komponen utama dalam *knowledge management* yang berfungsi sebagai penghasil dan penyebar *knowledge*. 2) *Process* merupakan pengumpulan pengetahuan dari *people* untuk disimpan dalam sebuah media dan didistribusikan kembali kepada *people* untuk digunakan. 3) *Technology*, merupakan alat yang dapat mendukung kinerja proses dan manusia yang ada dalam *knowledge management* untuk mengambil, menyimpan dan mendistribusikan *knowledge management*.

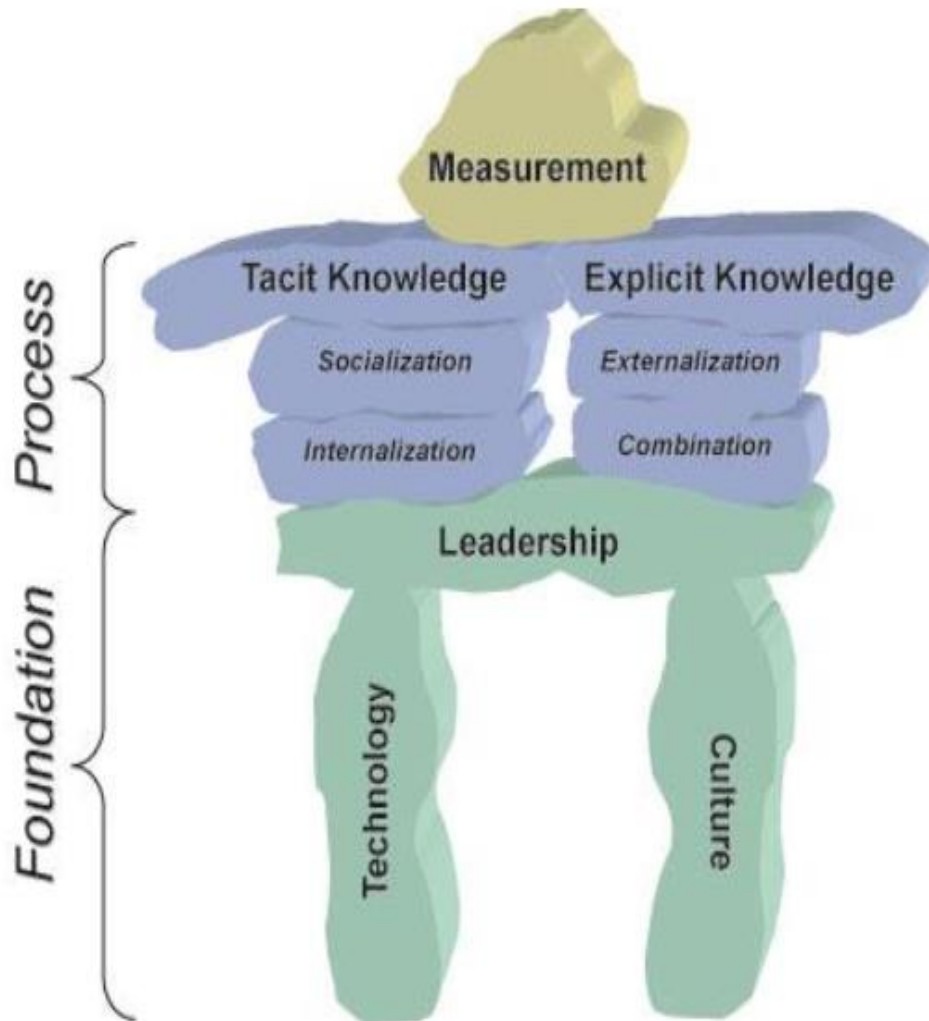
Knowledge Management System (KMS) sebagai tools untuk mendukung penciptaan, penyimpanan, pengambilan serta penyebaran pengetahuan dan keahlian milik perusahaan [Laudon and Laudon, 2008]. Perlunya membangun sistem informasi *knowledge management system (KMS)* yang di gunakan untuk menyimpan dan memanfaatkan *knowledge* yang dimiliki karyawan mempermudah karyawan untuk menemukan solusi dari masalah yang di hadapi [Ramadi, 2016]. Sehingga tiap pegawai bisa mendokumentasikan, menyimpan, membagikan pengetahuan serta dengan mudah *searching* di *database* [Saputra et al., 2016]. *KMS* berbasis Android akan memudahkan karyawan untuk mendapatkan informasi dan berbagi pengetahuan kapanpun dan dimanapun [Serli and Rahmayu, 2017]. Prodigy Infinitech adalah perusahaan yang bergerak di bidang publisher game online. Dalam aktivitas perusahaan Prodigy Infinitech ingin merubah individual *knowledge* yang ada menjadi *knowledge* perusahaan yang berhubungan dan berkaitan pada semua entitas perusahaan. Dengan adanya *knowledge management*, para karyawan dimudahkan untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dengan sesama karyawan di perusahaan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut 1) Menganalisa *knowledge* pada perusahaan. 2) Membuat aplikasi KM untuk *sharing knowledge* antar karyawan. 3) Memberikan karyawan tempat berbagi *knowledge* antar karyawan. Metode yang digunakan dalam pembangunan *Knowledge Management System (KMS)* Prodigy Infinitech adalah model Inukshuk. Bentuknya yang menyerupai manusia mengingatkan bahwa manusia (*people*) memiliki peran penting dalam *knowledge management*, model Inukshuk berdasarkan pondasi teknologi, kepemimpinan dan budaya [Nonaka and Takeuchi, 1995].

Model Inukshuk membutuhkan keseimbangan yang layak agar struktur bisa berdiri dengan baik. Dengan unsur-unsur, **pertama foundation** yaitu 1) *Technology* adalah pemicu dari *knowledge management*, sehingga harus dipastikan teknologi yang canggih dapat

menyelesaikan masalah bukan menimbulkan penghalang dalam organisasi. 2) *Culture*, budaya bersumber dari *tacit culture* (budaya individu) dan *explicit culture* (budaya organisasi), perubahan budaya merupakan strategi dalam sebuah perusahaan. 3) *Leadership*, kepemimpinan ditempatkan dibagian paling atas untuk mengukur dampak dan untuk mendukung pelaksanaan *knowledge management*. Dalam *KMS* diharapkan individu akan mengkontribusikan *knowledge* yang dimiliki melalui sistem *KMS* yang telah disediakan oleh organisasi. Unsur **kedua *process*** dalam Inukshuk model bahwa *knowledge* tidak selamanya tersimpan begitu saja namun perlu adanya pengembangan terhadap pemanfaatan serta penggunaan *explicit dan tacit knowledge* guna menciptakan suatu inovasi yang baru melalui penciptaan *knowledge* proses *socialization, externalization, combination, internalization*. Unsur **ketiga *measurements***, pengukuran dilakukan terhadap *knowledge management system (KMS)* yang telah dibangun melalui pengujian aplikasi oleh pengguna. Seperti pada gambar 3 berikut.



Sumber: Nonaka and Takeuchi (1995)

Gambar 3. Inukshuk KM Model

3. Hasil dan Pembahasan

Metode Inukshuk digunakan karena rancangan *knowledge management system (KMS)* yang dibuat akan lebih fungsionalitas. Berikut tahap pembuatan aplikasi *KMS* PT Prodigy Infinitech :

3.1. *Knowledge* PT Prodigy Infinitech

Inukshuk *knowledge management model* bukan hanya berfokus pada konversi pengetahuan tetapi juga menekankan pada aspek kepemimpinan, teknologi, sosialisasi dan juga budaya, sebagaimana pada tabel 1.

Tabel 1. Knowledge PT Prodigy Infinittech

Jenis Knowledge	Analisa Knowledge	Kebutuhan Knowledge Management System (KMS)
Tacit Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> a Ketika karyawan mendapatkan sebuah masalah b Ketika seorang leader memberikan <i>knowledge</i> serta arahan terhadap anggotanya. c Ketika karyawan memiliki inovasi dan ide tidak dapat tersalurkan dengan baik yang dikarenakan media penyimpanan. 	<p>Fitur <i>Comment, Forum</i> adalah sarana untuk <i>tacit knowledge</i> yang bisa dijadikan tempat para karyawan berinteraksi dan berkomunikasi antara satu dan yang lainnya.</p>
Explicit Knowledge	<ul style="list-style-type: none"> a Riwayat hasil rapat manajemen dari beberapa departemen yang dicatatkan oleh Notulen Rapat dipergunakan untuk manajemen dalam pengambilan setiap keputusan b Dokumen yang di dapat dari karyawan yang telah diutus keluar untuk mendapatkan <i>knowledge</i> baru dan <i>knowledge</i> tersebut hanya diketahui oleh beberapa karyawan yang diutus juga. c Pengetahuan tentang informasi tugas dan tanggung jawab tiap divisi yang didokumentasikan untuk mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan. d Perihal tugas, tanggung jawab dan wewenang menjelaskan tentang detail pekerjaan setiap karyawan dalam aktivitas pekerjaannya. 	<ul style="list-style-type: none"> a Fitur Diskusi adalah sarana untuk membantu karyawan bisa saling berinteraksi dengan karyawan lain b Fitur Diskusi adalah sarana untuk <i>admin</i> menyampaikan pesan kepada karyawan perusahaan mengenai <i>event-event</i> atau hal-hal yang bersifat penting yang bisa dibagikan. c Fitur <i>Data Tacit</i> dan <i>Data Explicit</i> adalah sarana untuk uraian tugas, wewenang, dan tanggung jawab setiap karyawan perusahaan pada setiap bagian dalam menjalankan aktivitas d Fitur <i>Data Tacit</i> dan <i>Data Explicit</i> adalah sarana untuk berita-berita terbaru yang berhubungan dengan perusahaan yang sangat berguna bagi karyawan untuk selalu mengikuti perkembangan perusahaan e Fitur Tentang adalah sarana untuk berisi dokumentasi tentang sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi-misi, dan lokasi kantor.
Socialization	<ul style="list-style-type: none"> a Pada aktifitasnya, sosialisasi antar karyawan bisa terjadi dikantor pada tatap muka (<i>Face To Face Communications</i>) antar karyawan, seperti rapat dan diskusi-diskusi yang dilakukan. b Karyawan belum mempunyai kesempatan ketika ia kesulitan berkomunikasi langsung dengan karyawan lain bila terjadi gangguan maka penyampaian informasi terhambat dan tidak tersampaikan. c Pemikiran atasan yang memberikan <i>knowledge</i> kepada bawahannya yang berdasarkan pengalaman yang diperoleh. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fitur Diskusi adalah sarana untuk para <i>stakeholder</i> bisa menyampaikan langsung secara personal strategi dan pemikiran dalam memecahkan masalah antar karyawan.
Externalization	<ul style="list-style-type: none"> a Dokumen pengetahuan yang berisi artikel-artikel dan berita yang berhubungan dengan perusahaan. b Dokumen yang didapat dari diskusi dan riset-riset karyawan menjadi informasi-informasi yang ada dijadikan sebuah <i>knowledge</i> yang berguna. 	<ul style="list-style-type: none"> a Fitur <i>Data Tacit</i> dan <i>Data Explicit</i> adalah sarana untuk mendokumentasikan artikel-artikel dan berita tersebut. b Fitur Kategori adalah sarana untuk bagi karyawan untuk mengetahui <i>knowledge</i> yang dimiliki oleh karyawan lain.
Combination	<ul style="list-style-type: none"> a Proses penyimpanan laporan-laporan dan notulen rapat masih dalam berbentuk map dan tersusun 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fitur <i>Data Tacit</i> dan <i>Data Explicit</i> adalah sarana sangat berguna untuk mencari dokumen yang ada dalam

Jenis Knowledge	Analisa Knowledge	Kebutuhan Knowledge Management System (KMS)
	didalam lemari maupun rak buku. Sehingga karyawan kesulitan mendapatkan dokumen yang ingin dicarinya.	perusahaan.
Internalization	a. Dokumen tentang keorganisasian seperti profil organisasi, struktur organisasi, dan visi misi. b. Artikel-artikel yang berasal dari media cetak dan <i>online</i> lalu dirangkum menjadi sebuah informasi yang menjadikan pengetahuan bagi karyawan.	a. Fitur <i>Tentang</i> adalah sarana untuk mendokumentasikan keorganisasian. b. Fitur <i>Data Tacit</i> dan <i>Data Explicit</i> adalah sarana untuk karyawan berbagi <i>knowledge</i> .

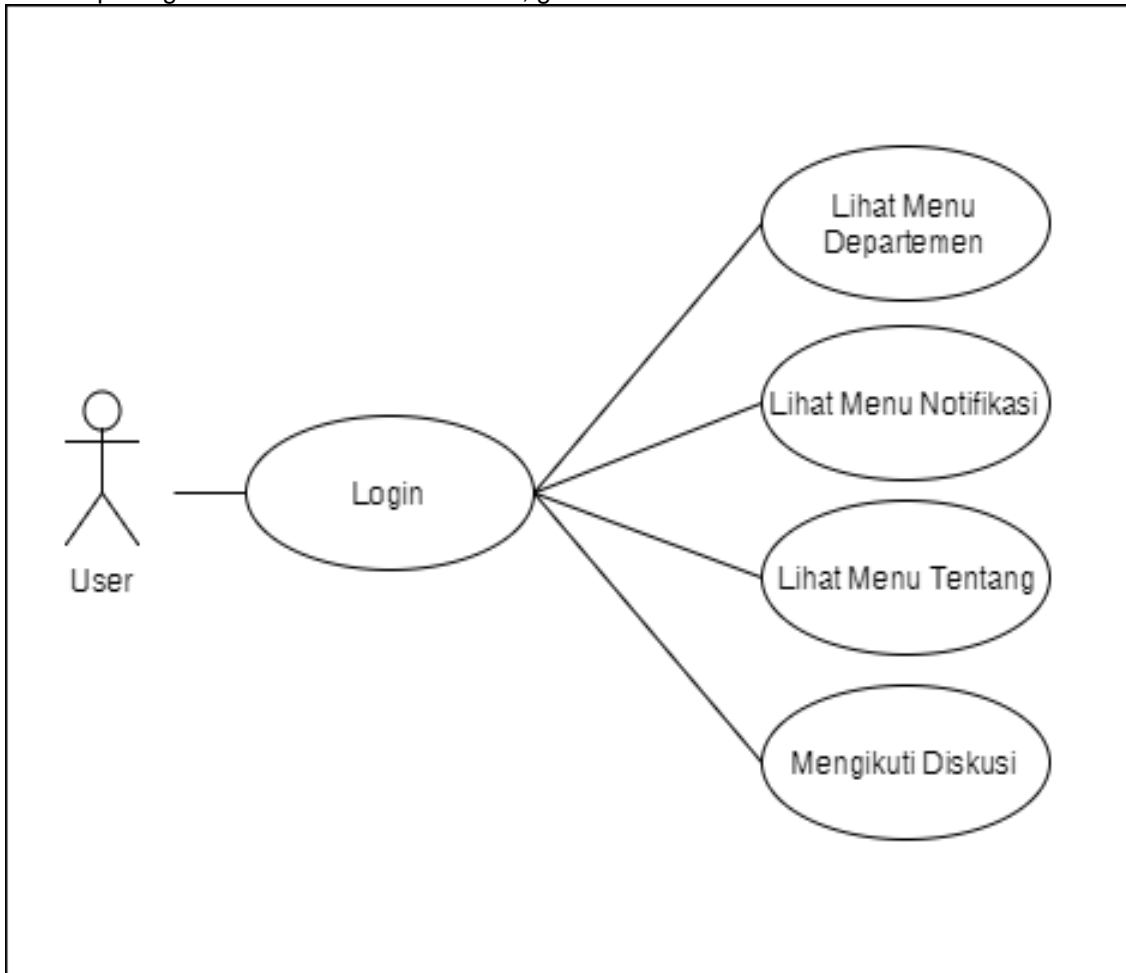
Sumber: Hasil Penelitian (2018)

3.2. Perancangan KMS PT Prodigy Infinitech

UML juga berfungsi untuk menjabarkan alur dari suatu proses atau langkah-langkah dari awal mula sampai akhir dari sebuah proses. Berikut perancangan sistem yang berjalan pada aplikasi *Knowledge Management System*.

a. Use Case Diagram

Menjelaskan fungsi dan yang berhak untuk menggunakan KMS PT Prodigy Infinitech. KMS dapat digunakan oleh User dan Admin, gambar 4 adalah Use Case User.

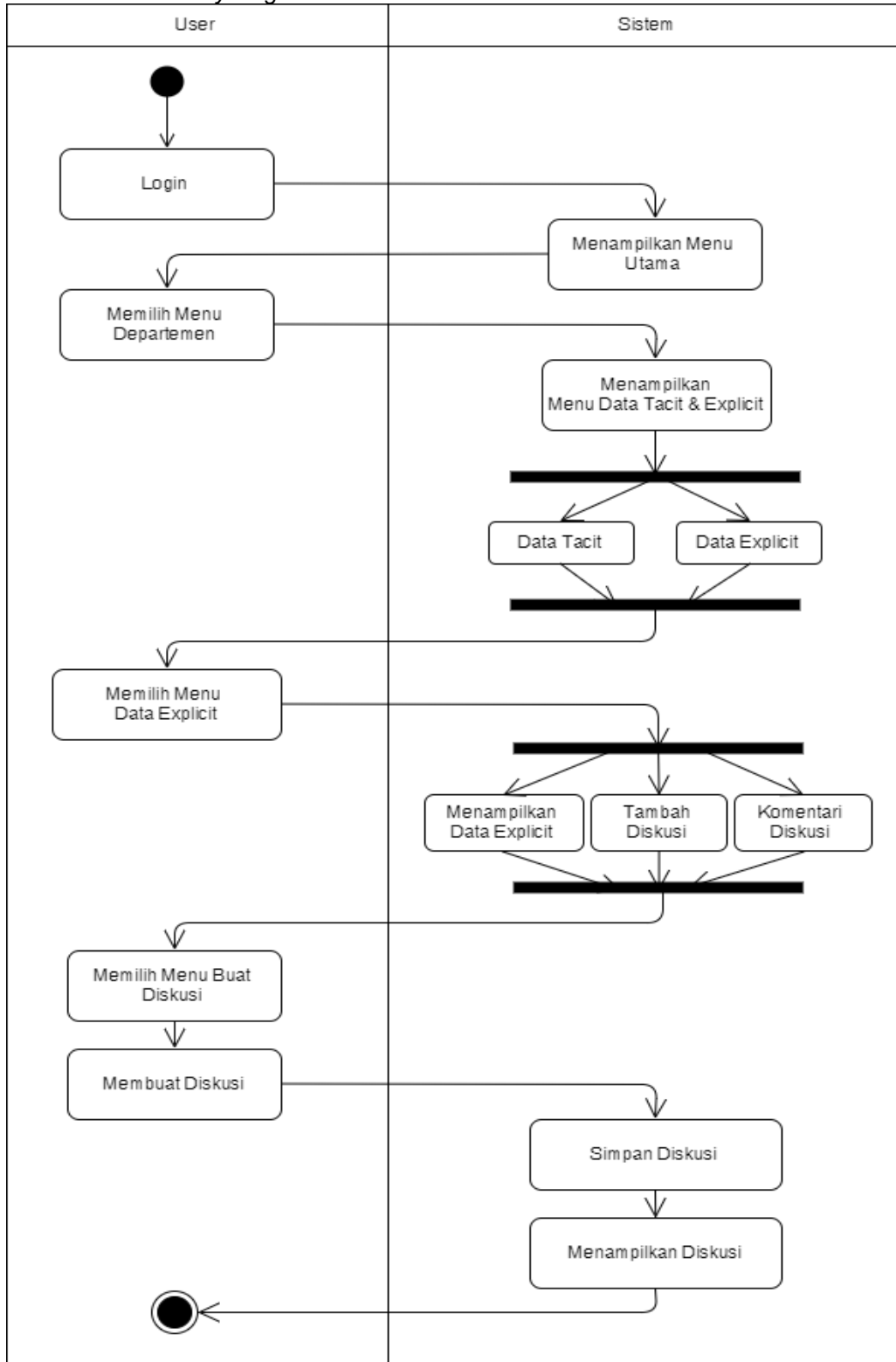


Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 4. Diagram Use Case

b. Activity Diagram

Menjelaskan urutan aktivitas yang berjalan dan menggambarkan aktifitas-aktifitas yang ada didalam KMS PT Prodigy Infinitech. Activity diagram sistem KM PT Prodigy Infinitech berupa menu Login, menu Departemen, menu Tentang, menu Notifikasi dan menu Diskusi. Gambar 5 berikut activity diagram user menu Diskusi.

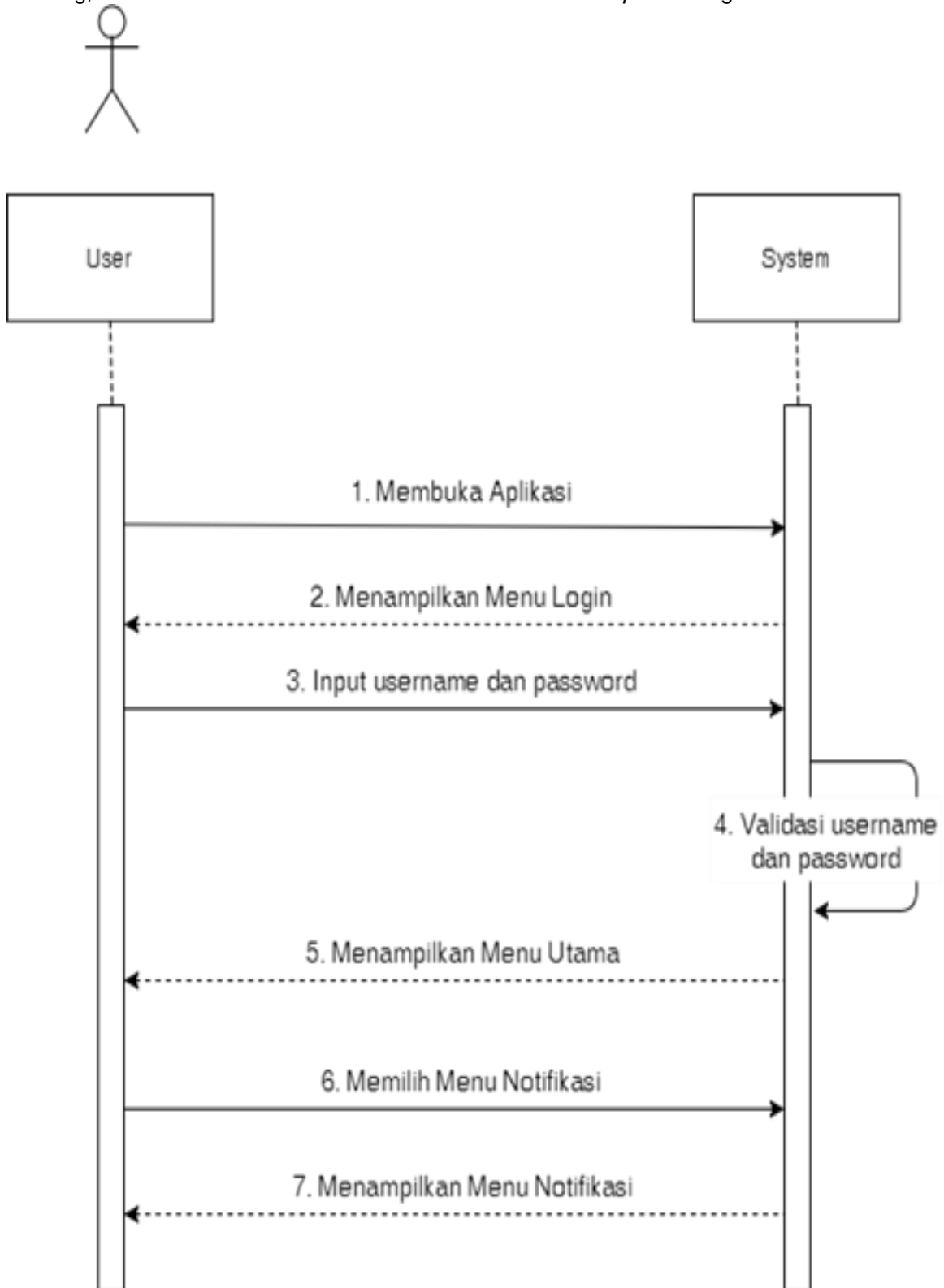


Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 5. Activity Diagram User Menu Diskusi

c. *Sequence Diagram*

Menjelaskan hubungan rangkaian pesan yang dikirim dalam pemrosesan KMS PT Prodigy Infinittech. *Sequence diagram* user berupa menu Login, menu Departemen, menu Tentang, menu Notifikasi dan menu Diskusi. Gambar berikut *sequence diagram* user Notifikasi:

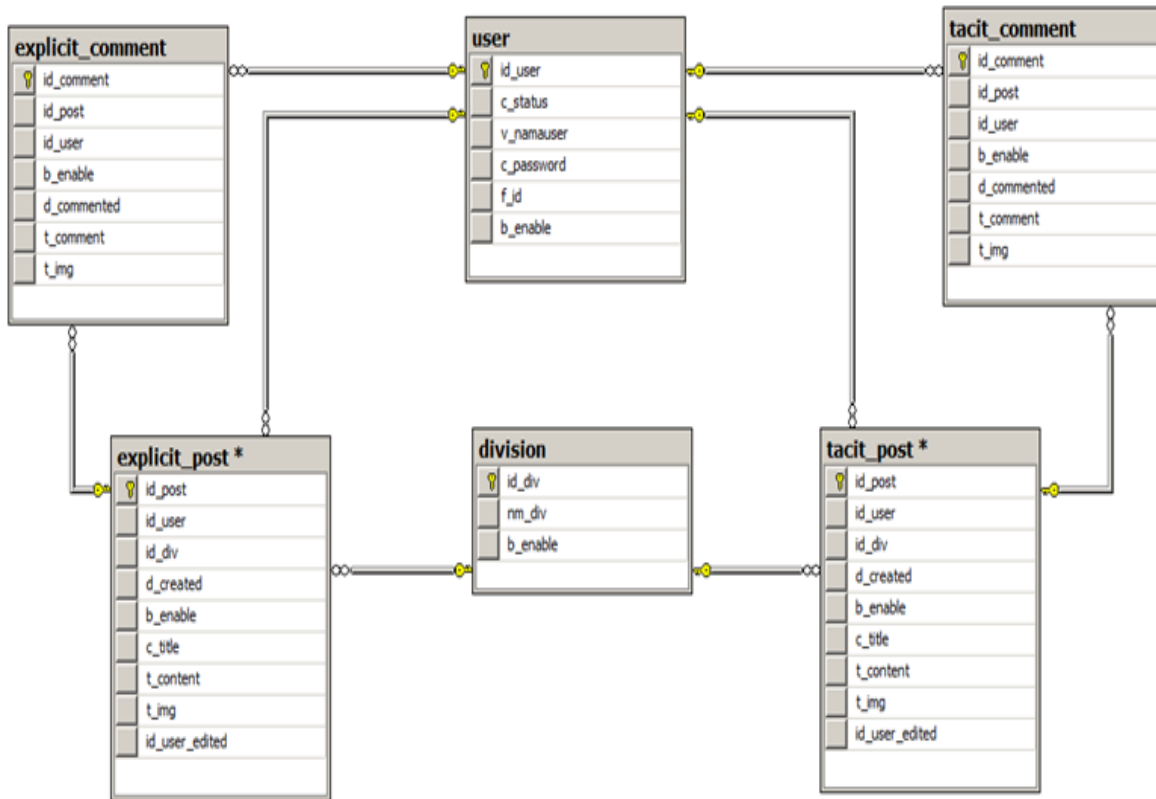


Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 6. *Sequence Diagram* User Notifikasi

d. *Class Diagram*

Hubungan antar *class* di dalam sistem KM PT Prodigy Infnitech. Gambar berikut *Class diagram* pada sistem KM PT Prodigy Infnitech.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

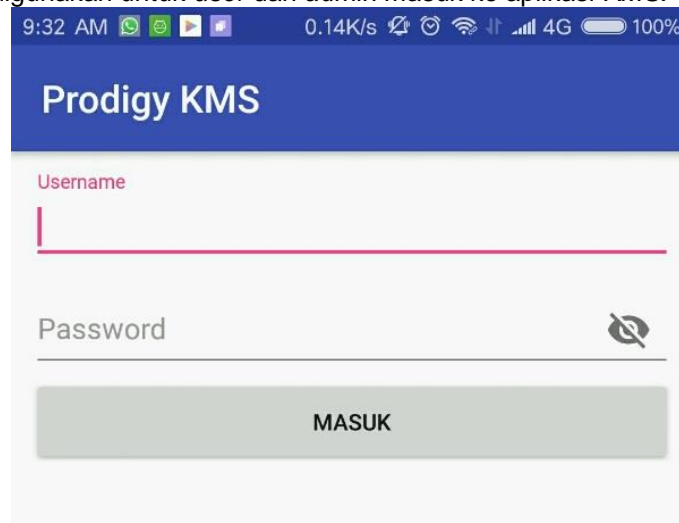
Gambar 7. *Class Diagram* Sistem KM

3.3. Implementasi Tampilan *KMS* PT Prodigy Infnitech

Bentuk teknologi yang digunakan dalam aplikasi *KMS* ini adalah berbasis android, berikut tampilan dari *KMS* yang dihasilkan.

a. Login Screen

Halaman ini digunakan untuk *user* dan *admin* masuk ke aplikasi *KMS*.

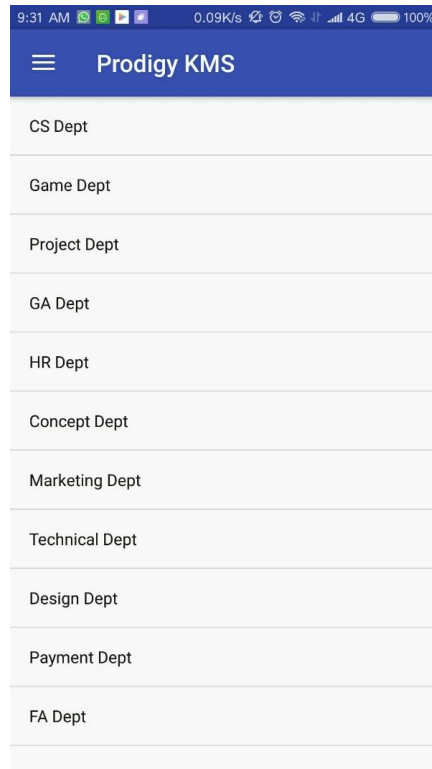


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 8. Tampilan Menu Data Tacit

b. Menu Departemen

Halaman ini menampilkan departemen yang bisa dipilih oleh pengguna untuk memulai diskusi di dalam aplikasi *KMS*.

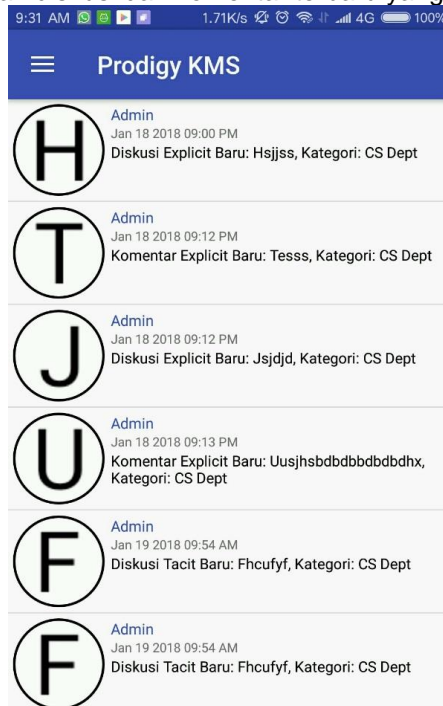


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 9. Tampilan Menu Departemen

c. Menu Notifikasi

Halaman ini menampilkan diskusi dan komentar terbaru yang ada di dalam aplikasi *KMS*.

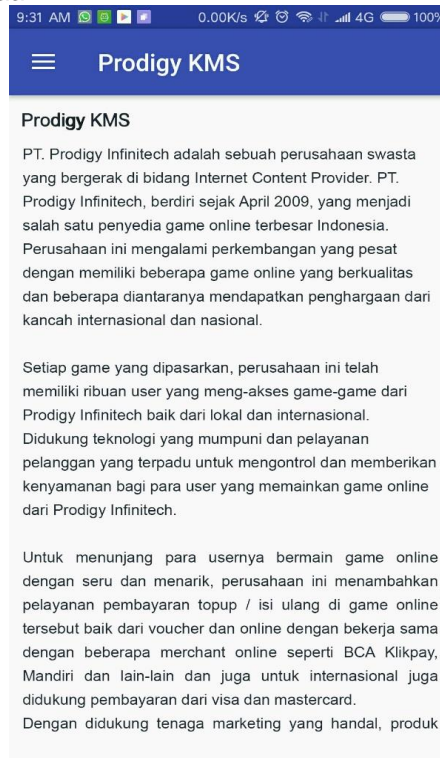


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 10. Tampilan Menu Notifikasi

d. Menu Tentang

Halaman ini menampilkan sejarah, visi-misi, struktur, dan tugas-tugas masing tiap departemen di perusahaan .

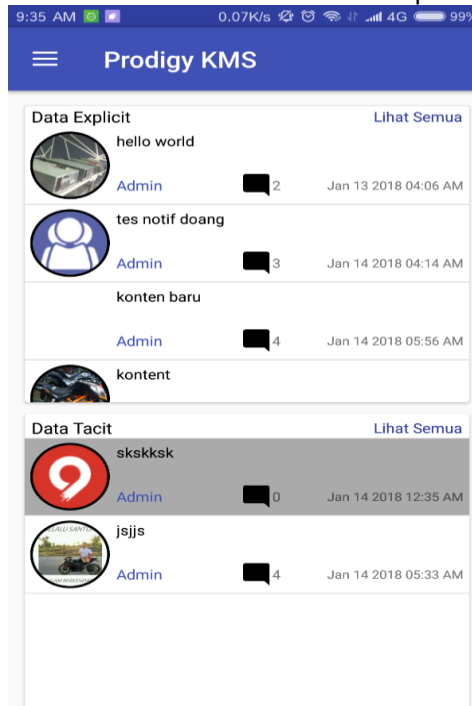


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 11. Tampilan desain Menu Tentang

e. Menu Data Tacit dan Explicit

Halaman ini menampilkan diskusi Data Tacit dan Data Explicit yang ada pada tiap divisi.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 12. Tampilan desain Menu Data Tacit dan Explicit

3.4. Ujicoba Aplikasi KMS PT Prodigy Infinitech

Dalam pengujian aplikasi ini bertujuan untuk menguji poin-poin penting dalam aplikasi yang telah dirancang sebelumnya dan memastikan bahwa setiap peranan penting dari sistem telah berjalan sesuai dengan yang sudah disiapkan. Berikut merupakan hasil kesimpulan pengujian *Black Box* pada aplikasi KMS:

Tabel 2. Hasil Pengujian *Black Box*

Item Pengujian	Detail Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Menu Login	Proses	Menampilkan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Sesuai
Menu Utama	Menu	Menampilkan <i>list</i> departemen	Sesuai
Menu Notifikasi	Proses	Menampilkan barisan diskusi dan komentar	Sesuai
Menu Tentang	Proses	Menampilkan sejarah, struktur, dan tugas-tugas karyawan dalam perusahaan	Sesuai
Menu Keluar	Proses	Menampilkan halaman <i>login</i> saat pertama kali pengguna menggunakan aplikasi ini	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

3.5. Fondasi KMS PT Prodigy Infinitech

Sesuai dengan model Inukshuk, sebagai fondasi KMS yang ada adalah a) *Technology*, disarankan dalam menerapkan KMS adalah sebagai berikut Motherboard Gigabyte B75M-HD3, Processor Intel Intel Core i3-4030U, Hardisk 1TB, Memory RAM sebesar 8GB, DVDROM. B) *Culture*, untuk menjalankan KMS pihak management perusahaan dapat menerapkan sistem reward untuk memotivasi karyawan melakukan *sharing knowledge* atau menggunakan sistem *punishment* bagi yang tidak mau *sharing*. 3) *Leadership*, keputusan-keputusan serta gaya kepemimpinan dari top manajemen dapat dibagikan kepada karyawan lain melalui KMS. Pemimpin juga harus mampu memberikan memotivasi kepada karyawan dalam penerapan KMS.

3.6. SECI KMS PT Prodigy Infinitech

Proses *knowledge* dalam KMS berbasis android PT Prodigy Infinitech dapat digambarkan pada tabel 3. Fitur Comment dan Diskusi dapat digunakan untuk menyimpan proses terjadinya *knowledge melalui socialization* yaitu sosialisasi antar karyawan bisa terjadi dikantor pada tatap muka (*Face To Face Communications*) antar karyawan, seperti rapat dan diskusi-diskusi yang dilakukan.

Fitur Data Tacit dan Fitur Data Explicit dapat digunakan untuk menyimpan proses terjadinya *knowledge Externalization, Internalization* maupun *Combination* seperti dokumen pengetahuan yang berisi artikel-artikel dan berita yang berhubungan dengan perusahaan tersedia pada Fitur Data Tacit. Dokumen yang didapat dari diskusi dan riset-riset yang dilakukan karyawan yang menjadi informasi-informasi yang ada dijadikan sebuah *knowledge* yang berguna bagi karyawan tersedia pada Fitur Kategori. Hasil laporan-laporan dan notulen rapat yang sebelumnya berbentuk map dan tersusun didalam lemari maupun rak buku dengan KMS tersedia pada Fitur Data Explicit.

Tabel 3. SECI KMS berbasis Android

Knowledge dan Fitur KMS	
Socialization (Tacit-Tacit): Fitur Comment Fitur Diskusi	Externalization (Tacit-Explicit): Fitur Kategori Fitur Data Tacit Fitur Data Explicit
Internalization (Explicit- Tacit): Fitur Tentang Fitur Data Tacit Fitur Data Explicit	Combination (Explicit- Explicit): Fitur Data Tacit Fitur Data Explicit

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

3.7. Measurement KMS PT Prodigy Infinitech

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan melalui *Black Box Testing* dan semua fungsi memberikan hasil yang diinginkan sesuai dengan yang diharapkan, maka dari itu untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap aplikasi KMS yang sudah dibuat dibagikan kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada sepuluh responden yang telah menggunakan KMS pada PT Prodigy Infinitech. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan, didapati hasil data sebagai berikut sebagaimana tersaji pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil pengukuran aplikasi KMS

Isi Kuesioner	Tanggapan Pengguna
1. Apakah aplikasi KMS berbasis android dibutuhkan?	60% aplikasi lumayan dibutuhkan.
2. Apakah tampilan aplikasi KMS menarik ini?	55,6% aplikasi ini menarik, 22,2% aplikasi ini sangat menarik, 22,2% aplikasi ini biasa saja.
3. Bagaimana menurut anda pengoperasian/penggunaan aplikasi KMS ini?	60% aplikasi ini mudah, 30% aplikasi ini lumayan mudah, 10% aplikasi ini agak susah.
4. Adakah manfaat yang dirasakan dengan menggunakan aplikasi KMS ini?	60% aplikasi ini sangat berguna, 30% aplikasi ini lumayan berguna, 10% aplikasi ini biasa saja.
5. Untuk kedepannya apakah aplikasi KMS ini perlu dikembangkan lagi?	50% aplikasi ini sangat perlu, 30% aplikasi ini perlu, 20% aplikasi ini tergantung situasi dan kondisi.

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

4. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis sistem berjalan dalam PT. Prodigy Infinitech, dapat diketahui pengetahuan yang dimiliki perusahaan yang seharusnya dapat disimpan di dalam sistem *knowledge management system* (KMS) sebagai aset intelektual yang penting dari sebuah perusahaan yaitu dokumen-dokumen aktifitas perusahaan, hasil rapat, dokumen prosedur setiap departemen yang sudah dibuat dan keahlian yang dimiliki oleh masing-masing karyawan yang dituangkan kedalam aplikasi. *culture* perusahaan juga berpengaruh penting terhadap *sharing knowledge* sesama karyawan, maka dari itu peranan *leader* dan management sangat dibutuhkan untuk mendorong suksesnya penerapan aplikasi KMS berbasis android ini.

Referensi

- Anwar, Sudirman. 2015. *Management Of Student Development*. Riau: Indragiri Tm.
- Hasibuan M. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 108 p.
- Laudon KC, Laudon JP. 2008. *Sistem Informasi Manajemen 1*, Edisi 10. Jakarta: Salemba Empat.
- Nonaka I, Takeuchi H. 1995. *The knowledge-creating:How Japanese Companies Cretating the Dynamics of Innovation*. New York: Oxford University Press. 304 p.
- Nonaka I, Toyama R, Konno N. 2000. SECI, Ba and Leadership: A Unified Model of Dynamic Knowledge Creation. *Journal Long Range Plann.* 33 (2000): 5–34.
- Ramadi R. 2016. Penerapan Knowledge Management System Pada Perusahaan Otomotif : Studi Kasus PT. Astrido Jaya Mobilindo. *Jurnal Simetris.* 7(2): 635-648.
- Rhoni R. 2013. Penerapan Knowledge Management Di Perpustakaan (Studi Kasus Di Perpustakaan STAIN Curup). *Jurnal Khizanah Al-Hikmah.* 1(2): 35-46.
- Robbins SP, Judge TA. 2008. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.

- Saputra NE, Tania KD, Heroza RI. 2016. Penerapan Knowledge Management System (KMS) Menggunakan Teknik Knowledge Data Discovery (KDD) Pada PT. PLN (Persero) WS2JB Rayon Kayu Agung. *Jurnal Sistem Informasi*. 8(2): 1038-1055.
- Serli RK, Rahmayu M. 2017. Penerapan Knowledge Management System Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Information System for Educators and Professionals*. 2(1): 77–88.
- Tiwana A. 1999. *Knowledge Management Toolkit , The Amrit Tiwana Knowledge Management Toolkit , The*. New Jersey: Prentice Hall PTR. 640 p.
- Wahyu, Setiawan I. 2017. *BUMN Pangan*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Widyaningsih P. 2014. Desain Aplikasi Knowledge Management System untuk Mendukung Kinerja Lembaga Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Menggunakan Pendekatan User Centered Design (Studi Kasus LPJM STMIK Duta Bangsa Surakarta). *Jurnal Duta.Com*. 7(2): 15-35.