Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)
https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika
p-ISSN: 2622-4763 | e-ISSN: 2622-2159 | Vol. 4 No. 1 (Januari) 2021, Hal. 37-48

Knowledge Sharing System untuk Berbagi Hasil Kerajinan Tangan dengan Metode *Knowledge Management System Life Cycle*

Debby Ummul Hidayah
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia
debbyummul@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *knowledge sharing system* dalam bentuk *website* mengenai berbagi hasil kerajinan tangan pada organisasi Nasyiatul 'Aisyiyah khususnya di wilayah Kabupaten Purbalingga. Hal tersebut berguna untuk mendorong tiap anggota organisasi untuk memberikan kontribusinya dalam membagikan *knowledge* dari hasil kerajinan tangan. Adapun metode penelitian yang digunakan berupa *knowledge management system life cycle (KMSLC)*. Terdiri dari *evaluate existing infrastructure, form the the KM team, knowledge capture, design KM blueprint, verify and validate the KM system,* dan *implement KM system*. Hasil penelitian ini berupa prototipe *knowledge sharing system* berbasis *website* yang berisi mengenai *knowledge* seputar kerajinan tangan dan juga modul membuat kerajinan tangan tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *knowledge sharing system* ini menjadi salah satu jembatan guna meningkatkan pengetahuan bagi individu, kelompok, maupun organisasi bersangkutan.
Kata kunci: *Knowledge Sharing System; Website; Hasil Kerajinan Tangan.*

Abstract: *This study aims to implement a knowledge sharing system in the form of a website regarding the sharing of handicrafts in the organization Nasyiatul 'Aisyiyah, especially in the Purbalingga Regency area. This is useful for encouraging each member of the organization to contribute to sharing knowledge from handicrafts. The research method used is a knowledge management system life cycle (KMSLC). It consists of evaluating the existing infrastructure, forms the KM team, knowledge capture, designs the KM blueprint, verifies and validate the KM system, and implement the KM system. The results of this research are in the form of a website-based knowledge sharing system prototype which contains knowledge about handicrafts and also a module for making handicrafts. So it can be concluded that this knowledge sharing system is one of the bridges to increase knowledge for the individual, group, and organization concerned.*
Keywords: *Knowledge Sharing System; Website; Handicraft Results.*

Article History:
Received: 30-11-2020
Revised : 12-12-2020
Accepted: 08-01-2021
Online : 18-01-2021

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Support by: Crossref

A. Pendahuluan

Organisasi menjadi salah satu wadah untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan juga berkompeten. Seperti halnya di wilayah Kabupaten Purbalingga terdapat organisasi yang bernama Nasyiatul 'Aisyiyah. Organisasi ini merupakan salah satu penggerak kaderisasi di berbagai bidang sekaligus pengembangan *knowledge*. Terlebih *knowledge* merupakan aset dan modal intelektual yang sangat penting bagi suatu organisasi dalam memajukan organisasi bersangkutan (Isnandar & Budi, 2015) (Parindra, 2018) (Bardadi, Tania, Ruskan, & Meiriza, 2019) (Saraswati, 2018) (Utari, Bulan, & Ermis, 2017). Sebagai contoh dalam bidang ekonomi. Adapun tujuan dalam bidang ekonomi tersebut adalah untuk mempersiapkan para kader Nasyiatul 'Aisyiyah yang nantinya siap untuk menyalurkan kontribusinya pada masyarakat sekaligus turut serta dalam mewujudkan *trining of trainer* kewirausahaan.

Adapun kegiatan yang biasanya dilakukan, salah satunya adalah mengadakan pelatihan membuat kerajinan tangan. Mekanisme kegiatan tersebut dilakukan secara *face to face* atau secara langsung. Untuk *trainer*-nya dipilih secara bergantian dari tiap cabang atau apabila ada yang berkeinginan untuk menyalurkan *knowledge* maka hal tersebut juga diperbolehkan. Jenis *knowledge* yang sering dibagikan berupa *explicit knowledge*, yakni pengetahuan yang mudah untuk dibagikan. Bentuk *explicit knowledge* ini berupa modul pelatihan membuat suatu kerajinan tangan. Selain itu untuk *sharing knowledge* dijelaskan secara *procedural* yang artinya *trainer* menjelaskan langkah demi langkah dalam membuat kerajinan tangan. Dari proses transfer *knowledge*, para anggota dari Nasyiatul 'Aisyiyah dapat menerima pengetahuan berupa *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* yakni memahami bagaimana membuat dan sekaligus bisa mempraktikkannya.

Akan tetapi setelah adanya wabah COVID-19 yang belum usai hingga saat ini, kegiatan pertemuan rutin menjadi tertunda. Pelatihan membuat kerajinan tangan pun tidak bisa dilakukan secara langsung. Terlebih modul pelatihan membuat kerajinan tangan yang berupa modul dalam lembaran kertas kurang terdokumentasi dengan baik. Sehingga ketika hendak dipergunakan kembali modul tersebut perlu dicari dalam tumpukan repositori yang kian bertambah jumlahnya. Hal ini menjadikan kegiatan pelatihan membuat kerajinan tangan kurang maksimal. Sebab kegiatan pelatihan hanya dapat dilakukan pada saat pertemuan rutin saja dan modul yang dberikan terbatas jumlahnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, *knowledge sharing system* atau disingkat dengan KSS merupakan salah satu solusi yang bisa digunakan guna memerangi permasalahan. *Knowledge sharing system* memanfaatkan teknologi informasi demi berjalannya sistem yang efektif. Bahkan faktor teknologi dapat menjadi faktor yang paling berpengaruh terhadap *knowledge sharing system* (Kuncoro, 2018) untuk dapat mengembangakn sistem yang memiliki mutu baik (Bangalino, Nurwidianti, & Bopeng, 2019). Pada penelitian ini, peneliti menerapkan *knowledge sharing system* dalam bentuk *website*. Sebab dengan menggunakan *website* akan mempermudah *user* dalam mengakses informasi di mananpun dan kapanpun selama terkoneksi dengan internet (Ishari, Wibowo, & Milad, 2020). Di samping itu, untuk membentuk *knowledge sharing* bagi suatu organisasi tidak terlepas dari budaya organisasi. Budaya organisasi yang baik dapat tercermin dari komunikasi antara individu maupun kelompok. Dengan demikian akan timbul kepercayaan dalam rangka memberikan informasi maupun pengetahuan terhadap *knowledge sharing system* (Suroyo & Tanaamah, 2016). Di samping itu keaktifan dari para anggota organisasi pun turut menjadi faktor yang penting khususnya dalam mengasah keterampilan (Muizu, Titisari, & Sule, 2018).

Guna mendukung penelitian yang relevan maka penelitian ini mengacu dari literatur penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh (Pratama, 2017) yang berfokus pada perancangan *knowledge acquisition* berbasis web sebagai *sharing* informasi kegiatan mahasiswa. Penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan sistem dengan

pendekatan RAD (*Rapid Application Developmen*). Hasil dari penelitian ini adalah berupa sistem yang memudahkan dalam proses persebaran informasi dari kegiatan mahasiswa serta mendokumentasikan pengetahuan yang berkaitan dengan kegiatan dilakukan oleh organisasi mahasiswa.

Kedua, penelitian pernah dialkukan oleh (Veliyanti & Manongga, 2018) yang berfokus pada perancangan *knowledge management system* untuk membentuk *sharing culture* materi bahan ajar berbasis web. Metode penelitian yang digunakan adalah *10-step knowledge management roadmap* yang terdiri dari 4 fase yaitu: 1) Evaluasi infrastruktur; 2) Analisis, desain, dan pengembangan KMS; 3) Sistem penyebaran, dan; 4) Evaluasi metode perancangan sistem. Hasil penelitian ini adalah membuat *knowledge management system* dengan maksud untuk membentuk *sharing culture* dengan cara saling transfer pengetahuan mengenai bahan ajar. Sehingga dapat meningkatkan mutu pengajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Wati & Lusa, 2017) berfokus kepada pembuatan *prototipe knowledge sharing system* materi perkuliahan. Metode penelitian yang digunakan merujuk pada model SECI (*socialization, externalization, combination, internalization*). Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dengan penggunaan sistem *knowledge sharing* dapat memudahkan dosen dalam memperoleh pengetahuan khususnya mengenai materi perkuliahan.

Terakhir penelitian yang dilakukan oleh (Surianti, Banyal, & Wahab, 2018) berfokus pada pembuatan sistem manajemen pengetahuan mengenai ubi jalar dengan menggunakan metode KMSLC (*knowledge management system life cycle*). Hasil dari penelitian tersebut ditujukan kepada para petani ubi jalar dalam mencari maupun mengunduh informasi atau pengetahuan seputar ubi jalar.

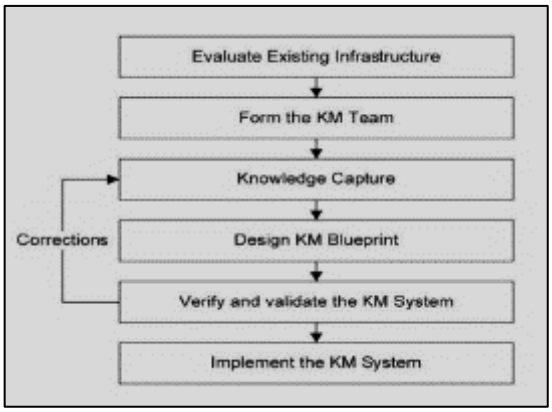
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berfokus pada perancangan *knowledge sharing system* berbasis *website* menggunakan metode *knowledge management system life cycle* (KMSLC). Metode tersebut dipilih karena memberikan prosedur yang jelas dalam menyelesaikan masalah yang dimulai dari mengevaluasi infrastruktur (hal ini sangat penting karena untuk mengetahui sistem yang saat ini sedang berjalan pada objek penelitian dengan dalih agar implementasi sistem *knowledge sharing* dapat berjalan dengan baik) kemudian membentuk *knowledge team* (prosedur ini juga sangat dibutuhkan karena untuk menciptakan *knowledge* dibutuhkan mentor yang handal atau sudah berpengalaman sehingga pengetahuan yang dibagikan dapat dipertanggungjawabkan). Selanjutnya membuat *blueprint* dari sistem *knowledge sharing*, tahap ini untuk membantu para mentor dan *user* dalam melakukan *explicit knowledge* sehingga mereka bisa berbagi pengetahuan dengan mudah karena sistem yang diterapkan berbasis UI (*User Interface*). Selain itu pada model KMSLC ini juga memberikan tahapan untuk melakukan verifikasi dan validasi sistem yang sangat berguna untuk mengecek apakah sistem yang telah dirancang dan dibangun sudah sesuai harapan atau sebaliknya. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari segi penggunaan metode penelitian yakni pada penelitian (Pratama, 2017) memakai metode RAD (*Rapid Application Development*) dan pada penelitian (Wati & Lusa, 2017) menggunakan metode SECI. Kemudian perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Veliyanti & Manongga, 2018) menggunakan metode *roadmap* yang terdiri dari 4 fase (evaluasi infrastruktur; analisis, desain, dan pengembangan KMS; sistem penyebaran, dan; evaluasi metode perancangan sistem) tidak memiliki proses untuk membuat *knowledge team*. Sedangkan perbedaan penelitian dengan (Surianti, Banyal, & Wahab, 2018), sistem *knowledge sharing* yang dibangun hanya ditujukan untuk para petani ubi jalar saja sedangkan pada penelitian ini bukan hanya untuk anggota organisasi Nasyiatul ‘Aisyiyah saja tetapi juga masyarakat umum sehingga sasarannya lebih luas.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah agar semua anggota di Nasyiatul 'Aisyiyah khususnya di wilayah Kabupaten Purbalingga tetap bisa berkontribusi dalam membagikan *knowledge* khususnya mengenai berbagi hasil kerajinan tangan. Meskipun tidak bisa melakukan pertemuan rutin maupun pelatihan secara langsung, mereka tetap dapat melakukannya di rumah dengan memanfaatkan teknologi berupa internet. Pun caranya mudah. Yaitu mereka cukup membuka situs web *knowledge sharing system* hasil kerajinan tangan kemudian membaca konten web dan atau mengunduh berkas modul. Di samping itu mereka pun dapat berbagi pengetahuan mereka yang berkaitan dengan hasil kerajinan tangan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada beberapa hal berikut:

1. Jenis Penelitian
   Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti tergolong dalam kategori penelitian terapan bidang sistem informasi. Sebab penelitian ini bukan untuk menciptakan ilmu baru akan tetapi lebih ke arah menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh. Yakni dengan mencoba membangun sebuah sistem informasi berupa *knowledge sharing system*. Di samping itu penelitian ini juga merujuk dari penelitian-penelitian sebelumnya.
2. Teknik Pengumpulan Data
   Guna memperoleh data yang relevan teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dilakukan secara observasi. Peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian dengan mengikuti secara langsung kegiatan yang diadakan oleh Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga sebelum masa pandemik COVID-19. Biasanya kegiatan pelatihan membuat kerajinan tangan diadakan minimal satu bulan satu kali pada hari Ahad mulai pukul 09.00 sampai dengan menjelang waktu dzuhur. Kemudian memasuki masa pandemik COVID-19, dari hasil observasi peneliti, kegiatan pelatihan ditiadakan atau ditunda. Hal tersebut ditandai dengan tidak adanya surat undangan atau informasi yang biasanya disebarkan melalui grup di aplikasi *whatsapp*. Dengan demikian, *website knowledge sharing system* mengenai berbagi hasil kerajinan tangan bisa menjadikan salah satu asset berupa dokumen repositori untuk tetap menyelenggarakan pelatihan membuat kerajinan tangan secara mandiri serta mengisi waktu luang.
3. Teknik Pengembangan Sistem
   Dalam upaya membangun *website knowledge sharing system* mengenai hasil kerajinan tangan, peneliti mencoba menerapkan teknik pengembangan sistem dengan menggunakan metode KMSLC (*knowledge management system life cycle*) (Fernandes, 2013). Metode tersebut memiliki 6 tahapan antara lain *evaluate existing infrastructure, form the the KM team, knowledge capture, design KM blueprint, verify and validate the KM system,* dan *implement KM system*. Metode pengembangan sistem ini dapat digambarkan seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem KMSLC

a. *Evaluate existing infrastructure*
   Pada tahap pertama ini berguna untuk melakukan proses evaluasi terhadap infrastruktur yang digunakan saat ini dan infrastruktur sistem yang hendak dikembangkan.
b. *Form the KM team*
   Selanjutnya membuat suatu tim khusus. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menentukan stakeholder untuk ikut berkontribusi dalam pembuatan *knowledge sharing system.*
c. *Knowledge capture*
   Langkah selanjutnya adalah dilakukan proses *knowledge capture* yang berguna untuk menangkap *tacit knowledge* maupun *explicit knowledge* yang selanjutnya pengetahuan tersebut didokumentasikan menjadi suatu dokumen.
d. *Design KM blueprint*
   Pada langkah ini dilakukan proses membuat desain sistem yang berupa *blueprint.* Yakni dengan menggambarkan desain prototipe dari *knowledge sharing system* secara detail.
e. *Verify and validate the KM system*
   Pada langkah ini berguna untuk melakukan verifikasi sekaligus validasi guna mengecek apakah sistem dapat berjalan dengan baik atau sebaliknya. Jika didapati masih terdapat *bug* maka akan dilakukan perbaikan terlebih dahulu sebelum nantinya sistem diimplementasikan.
f. *Implement the KM system*
   Langkah terakhir adalah melakukan implementasi dari *knowledge sharing system* ke dalam organisasi.

C. Temuan dan Pembahasan

Berikut hasil temuan sekaligus pembahasan dari penelitian ini.

1. *Evaluate Existing Infrastructure*
   Berdasarkan hasil analisa terhadap infrastruktur pengetahuan di Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga terdapat beberapa modul yang berupa pengetahuan dasar untuk pemula yang berkaitan dengan kerajinan tangan. Modul pengetahuan tersebut berbentuk *softcopy* dan *hardcopy*. Sedangkan untuk modul pengetahuan *tacit* diambil dari pengalaman pakar. Berikut hasil analisa infrastruktur pengetahuan yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Infrastruktur Pengetahuan

No	Pengetahuan	Tacit Knowledge	Explicit Knowledge
1.	Pengalaman membuat keranjang souvenir	√	
2.	Modul merajut untuk pemula		√
3.	Modul membuat bunga hias dari plastik kresek		√
4.	Modul membuat bunga mawar hias dari plastik kresek		√
5.	Modul merajut bagi pemula		√

2. *Form the KM Team*
   Adapun tim KM ini terdiri dari pihak peneliti dan juga Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga yang kemudian terbagi menjadi beberapa pakar yaitu pakar kerajinan tangan (pengurus dan anggota), pengembang system *knowledge management*, dan umum.

Tabel 2. Tim *Knowledge Management*

No	Jabatan	Sumber Daya	Keterangan
1.	Pakar kerajinan tangan	Anggota Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga	Merupakan pakar yang menjadi sumber pengetahuan kerajinan tangan, mereka terdiri dari pengurus maupun anggota Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga
2.	Pengembang system *knowledge management*	Debby Ummul Hidayah, S.Kom., M.MSI.	Orang yang mengembangkan system *knowledge management* mengenai kerajinan tangan
3.	Umum	Masyarakat umum	Orang yang membantu dalam proses pengambilan pengetahuan mengenai kerajinan tangan dan bukan sebagai anggota dari Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga

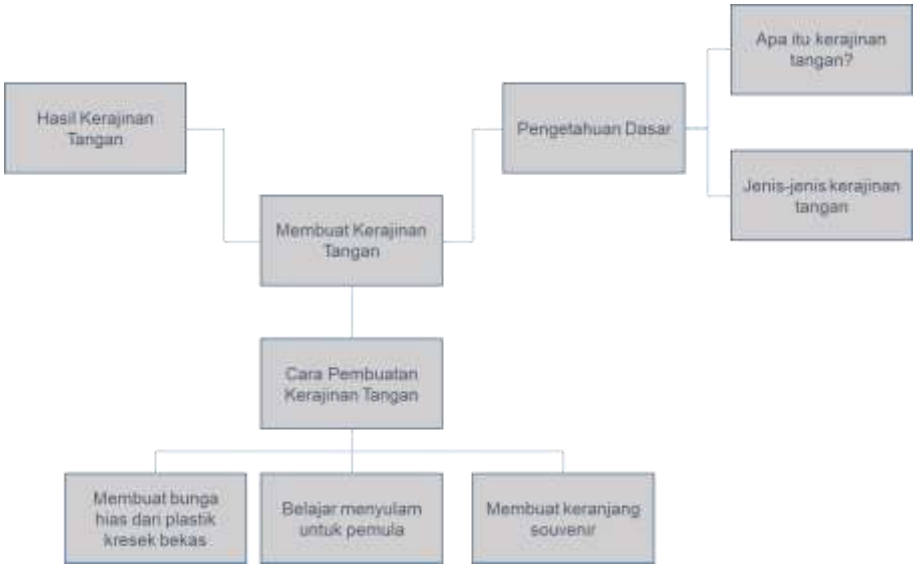
3. *Knowledge Capture*
   Dalam membuat kerajinan tangan ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Pertama menemukan ide untuk membuat kerajinan tangan, menyiapkan alat dan bahan, kemudian membuat kerajinan tangan, selanjutnya menyajikan hasil kerajinan tangan. Pada tahap *knowledge capture* dari pengetahuan *explicit* dapat diperoleh dari dokumen yang berupa modul pelatihan membuat kerajinan tangan. Modul tersebut bisa berupa *softcopy* maupun *hardcopy*. Adapun untuk pengetahuan *tacit* diperoleh melalui pengalaman dalam mengikuti pelatihan membuat kerajinan tangan seperti membuat bunga hias, membuat rajutan, dan lain-lain.

Tabel 3. Ketersediaan Pengetahuan Berdasarkan Kebutuhan

No	Tahap Membuat Kerajinan Tangan	Ketersediaan Pengetahuan
1.	Menemukan ide untuk membuat kerajinan tangan	- Menentukan ide kerajinan tangan yang akan dibuat - Pengalaman mengikuti pelatihan membuat kerajinan tangan
2.	Menyiapkan alat dan bahan membuat kerajinan tangan	- Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan (disesuaikan dengan kerajinan tangan yang hendak dibuat) - Alternatif pengganti jika alat dan bahan utama tidak tersedia
3.	Membuat kerajinan tangan	- Pengetahuan membuat model kerajinan tangan dari awal sampai akhir
4.	Menyajikan hasil kerajinan tangan	- Pengetahuan dalam menghias ruangan

4. *Design KM Blueprint*

Dalam proses perancangan kodifikasi *knowledge* digunakan *knowledge map* untuk menggambarkan peta pengetahuan seperti yang digambarkan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 2. *Knowledge Map Website Knowledge Sharing System*

Langkah selanjutnya adalah membuat rancangan *knowledge sharing system* hasil kerajinan tangan. Tampilan awal saat membuka *website knowledge sharing system* ini adalah berupa halaman *home*. Halaman tersebut berisi mengenai tampilan awal yang menjelaskan mengenai *knowledge sharing system*. Halaman *home* ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut.

Gambar 3. Halaman Awal Website

Selain itu pada menu yang disedikan di *website knowledge sharing system* terdapat halaman *about* yang menjelaskan deskripsi singkat dari *website knowledge sharing system* hasil kerajinan tangan. Tampilan *about* dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.

Gambar 4. Halaman Awal Website

Selanjutnya adalah halaman *login*, halaman ini digunakan untuk bisa masuk ke dalam sistem. Halaman login diperuntukkan bagi administrator atau admin dan *user* (bisa anggota dari Nasyiatul 'Aisyiyah atau bisa juga masyarakat umum). Dengan ketentuan harus melakukan registrasi terlebih dahulu dan harus memiliki email yang valid.

Gambar 5. Halaman Login untuk Admin/*User*

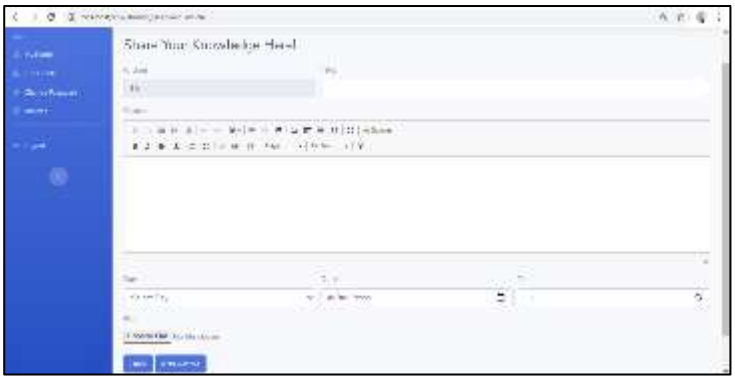
Pada gambar 6 menunjukkan halaman setelah admin *login* ke dalam sistem. Sedangkan gambar 7 menunjukkan halaman setelah *user login* ke dalam sistem. Perbedaannya adalah pada sistem admin dapat melakukan penambahan menu baru

dan juga mengatur hak akses bagi *user*. Sedangkan pada sistem *user* hanya dapat melakukan perubahan pada *profile* dan juga melakukan *posting* artikel.

Gambar 6. Halaman Sistem Admin

Gambar 7. Halaman Sistem *User*

Pada gambar 8 merupakan halaman untuk menambahkan data artikel baru yang berguna untuk melakukan *sharing knowledge*. Isian yang wajib diisi antara lain judul, isi konten, hari, tanggal, waktu, serta upload modul.



Gambar 8. Halaman Posting Artikel

Setelah artikel berhasil disimpan maka artikel dapat dilihat pada menu "*Article*". Pada menu tersebut *user* dapat melihat sekaligus mengunduh hasil postingannya sendiri dan juga hasil postingan dari *user* lain. Hal inilah yang menjadi acuan dalam *knowledge sharing system*, yang mana sistem tersebut mampu melakukan pertukaran atau berbagi *knowledge*.

Gambar 9. Halaman Melihat *List* Artikel

Kemudian pada gambar 10 memperlihatkan halaman detail artikel. Pada halaman tersebut setiap *user* dapat membaca mengenai isi artikel dan juga mengunduh gratis modul yang diberikan. Contoh modul yang akan diunduh dapat dilihat seperti pada gambar 11.

Gambar 10. Halaman Melihat Detail Artikel dan Download Artikel

Gambar 11. Halaman Melihat File yang Akan Diunduh

5. *Verify and Validate the KM System*
   Tahap verifikasi dan validasi KMS perlu untuk dilakukan. Tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap *website knowledge sharing system* seperti

fungsi untuk *input* data *user* baru, menambahkan, mengedit, menghapus atau mengunduh artikel. Sehingga sebelum sistem masuk ke tahap implementasi, kesalahan-kesalahan yang kemungkinan dapat terjadi seperti terjadi eror terhadap sistem dapat diminimalisir.

6. *Implement the KM System*
   Pada tahap terakhir ini, *website knowledge sharing system* mengenai hasil kerajinan tangan yang disetujui oleh pihak Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga akan dibuatkan *hosting* dan *domain* yang nantinya dapat diakses oleh seluruh aspek organisasi khususnya di Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga.

D. Simpulan dan Saran

Berdasar pemaparan hasil penelitian di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan diantaranya *website knowledge sharing system* mengenai berbagi hasil kerajinan tangan dapat berfungsi sebagai dokumen repositori yang sangat berguna untuk menyimpan *knowledge*. Selain itu dengan membaca, memahami, dan mempraktikkan dari *knowledge* yang dibagikan dapat menambah wawasan juga pengetahuan. Kemudian setiap *user* dapat berbagi pengetahuan antara satu *user* dengan *user* lain dalam bentuk artikel dan modul.

Adapun penelitian ini juga masih memiliki keterbatasan sehingga diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memperoleh penelitian yang lebih baik lagi. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan tidak membatasi pada proses *knowledge sharing* saja tetapi juga pada proses *capture knowledge, discovery knowledge,* maupun *application knowledge.*

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih khususnya kepada pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan amanah dan juga kepercayaan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian hibah Amikom tahun 2020 ini. Tak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih kepada pihak Nasyiatul 'Aisyiyah Kabupaten Purbalingga yang telah memberikan *knowledge* kepada peneliti khususnya dalam mengikuti kegiatan pelatihan membuat kerajinan tangan. Sehingga peneliti dapat memperoleh ide sekaligus bisa menerapkan ide tersebut ke dalam sebuah sistem informasi berupa *website knowledge sharing system*. Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi ladang amal jariyah.

Daftar Pustaka

Bangalino, G. F. A., Nurwidianti, & Bopeng, L. S. (2019). Pengaruh Knowledge Management, Technology dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pegawai (Studi Kasus Pegawai Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Manokwari). *Cakrawala Management Business Journal*, *2*(1), 292–308. https://doi.org/10.30862/cm-bj.v2i1.20

Bardadi, A., Tania, K. D., Ruskan, E. L., & Meiriza, A. (2019). Knowledge Sharing Menggunakan Algoritma Collusi. *Jurnal Sistem Informasi*, *11*(1), 1695–1702.

Fernandes, B. (2013). Knowledge Management System and Process. *International Journal on Computer Science and Engineering*, *3*(4).

Ishari, Q. A., Wibowo, A. T., & Milad, M. K. (2020). Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis Knowledge Management System, *12*(1), 15-22.

Isnandar, S., & Budi, I. (2015). Analisis Pengukuran Tingkat Kesiapan Implementasi Knowledge Management Pada SMP Muhammadiyah 1 Pringsewu Lampung. *Jurnal TIM Darmajaya*, *1*(02), 142–157.

Kuncoro, W. A. (2018). Analisis Knowledge Sharing Menggunakan Metode Focus Group Discussion (FGD). *Jurnal Informa Politeknik Indonusa Surakarta*, *4*(2), 55–59. https://doi.org/10.1080/0144929X.2012.745277

Muizu, W. O. Z., Titisari, A., & Sule, E. T. (2018). Peran Knowlege Sharing Terhadap Kinerja Pegawai Perusahaan Telekomunikasi. *Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, *1*(3), 397–406. https://doi.org/10.31842/jurnal-inobis.v1i3.45

Parindra, R. L. G. (2018). Pengelolaan Informasi Dan Dokumentasi "Knowledge Sharing Pada TBM Warung Pasinaon" Bergas. *Nusantara - Journal of Information and Library Studies*, *1*(1), 66–80. https://doi.org/10.30999/n-jils.v1i1.272

Pratama, R. (2017). Rancang Bangun Knowledge Acquisition Berbasis Web Sebagai Sharing Informasi Kegiatan Mahasiswa (Studi Kasus: Organisasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). *Jurnal Sistem Informasi*, *10*(1), 63–70.

Saraswati, S. D. (2018). Rancang Bangun Prototipe Knowledge Management System Untuk Mendukung Knowledge Sharing dengan Model SECI: Studi Kasus PT Republika Media Mandiri Jakarta. *Jurnal PILAR Nusa Mandiri*, *14*(1), 75–82.

Surianti, Banyal, N. A., & Wahab, S. R. (2018). Ubi Jalar Berbasis Web Menggunakan, *10*(April), 73–79.

Suroyo, & Tanaamah, A. R. (2016). Peran E-Journal dalam Knowledge Sharing sebagai Basis Pengelolaan Pengetahuan di Universitas Kristen Satya Wacana. *STIKI Informatika Jurnal*, *6*(2), 5–12.

Utari, D., Bulan, S. J., & Ermis, I. (2017). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Knowledge Sharing Pada Divisi Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia*, *11*(1), 24–35. https://doi.org/10.24269/mtkind.v11i1.601

Veliyanti, R., & Manongga, D. (2018). Analisis Rancang Bangun Knowledge Management System Untuk Membentuk Sharing Culture Materi Bahan Ajar Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *9*(1), 55–60.

Wati, D. P., & Lusa, J. S. (2017). Prototipe Knowledge Sharing System Materi Perkuliahan : Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan. *Jurnal ICT Learning*, *3*(2), 53–66.