

Pengembangan Knowledge Management System (KMS) Layanan *E-Government* Menggunakan Metode KMSLC**Radutfa Samuel Jasintan Sihotang¹, Dwi Rosa Indah²**

09031282025041@student.unsri.ac.id, indah812@unsri.ac.id

Universitas Sriwijaya

Informasi Artikel

Diterima : 6 Dec 2023

Direview : 11 Dec 2023

Disetujui : 30 Dec 2023

Kata KunciManajemen
Pengetahuan, Model
SECI, Sistem Manajemen
Pengetahuan, KMSLC,
UML**Abstrak**

Layanan *E-government* mempunyai peran dalam pengembangan aplikasi, tata kelola TI dan pengembangan *E-government*. Para pegawai di Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Provinsi Jambi, terutama di bidang layanan *E-government*, mempunyai banyak pengalaman dan pengetahuan. Namun hal itu sulit untuk dibagi dengan sesama pegawai lain. Karena seringnya terjadi mutasi dan belum adanya wadah untuk berbagi pengetahuan, sehingga pengetahuan yang ada tidak dikelola dengan optimal. Sehingga diperlukan sebuah KMS Layanan *E-Government* untuk DISKOMINFO pada bidang layanan *E-government*. Metode yang dipakai adalah KMSLC dan untuk menangkap data pengetahuan memakai *On site observation* berupa wawancara dan observasi. KMS layanan *E-government* diterapkan dan dilakukan pengujian dengan menggunakan SUS didapatkan hasil indikator *acceptable* dan *adjective ratings good*.

KeywordsKnowledge Management,
SECI Model, Knowledge
Management System, KMSLC,
UML**Abstrak**

E-government services have a role in application development, IT governance and E-government development. Employees at the Jambi Province Communication and Informatics Office (DISKOMINFO), especially in the field of E-government services, have a lot of experience and knowledge. However, it is difficult to share with other employees. Due to frequent transfers and the absence of a forum for sharing knowledge, the existing knowledge is not optimally managed. So an E-Government Service KMS is needed for DISKOMINFO in the field of E-government services. The method used is KMSLC and to capture knowledge data using On site observation in the form of interviews and observations. E-government service KMS is implemented and tested using SUS with the results of acceptable indicators and adjective ratings good.

A. Pendahuluan

Ketika mengikuti perkembangan suatu informasi, langkahnya tidak hanya sebatas menerapkannya secara langsung. Proses pengolahan dan pemanfaatan informasi perlu dilalui. Untuk membuat informasi memiliki nilai dan berkembang menjadi pengetahuan yang bermanfaat dalam konteks organisasi atau perusahaan, diperlukan suatu sistem atau konsep yang dikenal sebagai *Knowledge Management* [1]. Ide tersebut mencakup suatu proses terstruktur untuk menggunakan dan mengembangkan pengetahuan dalam konteks organisasi, mengingat peran penting pengetahuan dalam instansi tersebut. Untuk mempertahankan pengetahuan sebagai aset strategis bagi perusahaan, diperlukan manajemen yang efektif untuk merawat pengetahuan yang berharga tersebut [2]. Namun, dalam penggunaan pengetahuan pada manajemen pengetahuan, ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh lingkungan perusahaan. Oleh karena itu, manajemen pengetahuan yang baik (*knowledge management*) diperlukan dalam perusahaan [3]. Gabungan antara manusia, teknologi, dan proses dapat mendukung manajemen pengetahuan secara efektif, memastikan penyimpanan yang baik, dan memungkinkan pemanfaatan pengetahuan oleh anggota organisasi.

Pengetahuan tidak hanya digunakan di perusahaan tetapi beberapa instansi pemerintah juga menggunakannya. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa manajemen pengetahuan yang efektif memainkan peran penting dalam sektor pemerintah. [4], [5] dan [6], misalnya, mengamati bahwa manajemen pengetahuan memiliki potensi untuk mempengaruhi dan meningkatkan proses pembaruan sektor pemerintah dan juga meningkatkan efisiensi [7]. *Knowledge Management* mempunyai potensi dalam memperkuat efektifitas pemerintahan dan daya saing dalam keadaan yang selalu berubah [8]. Manajemen Pengetahuan dalam pemerintahan dapat meningkatkan cukup banyak tindakan administratif. Ini memiliki ruang lingkup yang luas dari membangun repositori administratif, mempertahankan keputusan, membantu proses perencanaan [9]. Seringkali, pengetahuan maupun pengalaman yang terdapat pada instansi pemerintah daerah tidak didokumentasikan dengan baik dan tidak memiliki struktur yang memadai [10]. Penting untuk melakukan penelitian tentang implementasi manajemen pengetahuan di instansi pemerintah daerah agar dapat menghasilkan temuan yang dapat mendorong peningkatan penerapan *knowledge management* di dalam lembaga tersebut [10].

Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Provinsi Jambi merupakan lembaga pemerintah daerah di Provinsi Jambi yang memiliki tanggung jawab membantu Gubernur dalam melaksanakan sebagian tugas pemerintahan daerah terkait dengan Komunikasi dan Informatika. DISKOMINFO Provinsi Jambi terstruktur menjadi beberapa bagian kerja, termasuk salah satunya adalah bidang layanan *e-government*. Dan didapatkan informasi dari salah satu pegawai DISKOMINFO Provinsi Jambi bidang layanan *e-government* apabila salah satu pegawai pensiun atau mutasi, pengetahuan yang dimiliki hanya akan disimpan sendiri oleh pegawai tersebut. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap pegawai yang akan menggantikan peran pegawai yang telah pensiun atau mutasi itu. Karena tidak adanya dokumentasi pengetahuan, menyebabkan pegawai yang akan menggantikan harus mempelajari kembali peran serta tanggung jawab yang ditinggalkan oleh pegawai sebelumnya. Apabila ada unit lain membutuhkan sesuatu

dari bidang layanan *e-government* akan tetapi pengetahuan atau sesuatu yang dibutuhkan tidak ada, itu juga menjadi salah satu kendala dalam proses pencarian pengetahuan. Terutama untuk *programmer* yang ada pada bidang layanan *e-government*, *programmer* lebih cenderung masuk dan bermutasi, jika ada aplikasi yang dibangun oleh *programmer* bukan berbasis *framework* yang artinya aplikasi itu dibangun dengan *source code* sendiri lalu *programmer* tersebut berhenti atau mutasi akan membuat *programmer* baru atau pihak lain akan mempelajari dari dasar lagi karena tidak adanya dokumentasi pengetahuan.

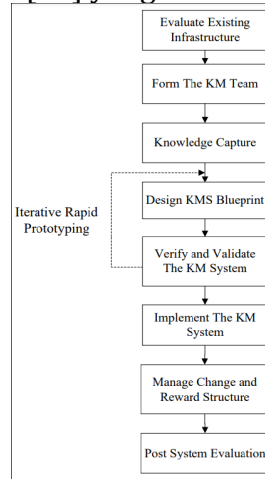
Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkannya *knowledge management system*(KMS) pada DISKOMINFO Provinsi Jambi bidang layanan *e-government*. KMS adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk menyusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan serta mempercepat pengelolaan pengetahuan di dalam organisasi [11]. KMS adalah suatu sistem yang bertugas menciptakan, menyimpan, mengelola, dan menyebarkan pengetahuan [12],[13]. KMS merupakan kombinasi komponen mekanisme dan teknologi untuk dikembangkan yang mendukung proses *Knowledge Management* [14]. Pembangunan *Knowledge Management System* memungkinkan proses identifikasi, pembuatan, komunikasi, sosialisasi, pengukuran, dan peningkatan pengetahuan internal untuk mendukung tujuan strategis. [15]. *Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC)* akan digunakan sebagai metode perancangan serta pengembangan untuk penerapan KMS. KMSLC adalah salah satu metode pengembangan *knowledge management system*[16].

[11] melakukan penelitian tentang rancang bangun KMS berbasis *Web* yang menjadikan petani sebagai objek penelitian, metode yang dipakai adalah metode KMSLC. Pada jurnal tersebut menyatakan bahwa KMSLC merupakan salah satu metode pengembangan untuk *knowledge management system*. [17] melakukan penelitian tentang KMS berbasis *Web* tentang budidaya hidroponik yang menjadikan komunitas hidroponik sebagai objek penelitian yang bertujuan mengembangkan KMS budidaya hidroponik dan meningkatkan pengetahuan budidaya hidroponik. Pada penelitian tersebut didapatkan bahwa KMSLC bisa digunakan untuk mengembangkan KMS. [13] melakukan penelitian KMS pendidikan usia dini yang bertujuan membangun KMS PAUD sebagai wadah berbagi ilmu dan praktik peningkatan pengetahuan serta kemampuan anak dengan memakai metode KMSLC. [18] melakukan penelitian tentang analisis dan implementasi KMS yang menjadikan PT. Hasil Karya Tambang sebagai objek penelitian yang bertujuan mengatasi semua permasalahan di bidang ketersediaan informasi dengan adanya suatu KMS. Didapatkan dari jurnal tersebut bahwa KMSLC merupakan salah satu metode pengembangan untuk *knowledge management system*. [19] melakukan penelitian aplikasi KMS, dari penelitian itu didapatkan hasil KMS obat dengan menggunakan metode KMSLC. Dengan uraian dari beberapa penelitian tersebut, penerapan KMS pada DISKOMINFO Provinsi Jambi bisa dilakukan dengan memakai metode KMSLC dengan penyesuaian pada studi kasus. Pada tahapan pertama ditambahkan analisa terhadap *hardware*, *software*, jaringan dan SDM dibandingkan jurnal dari [11] dan [17] yang tidak menganalisa dari beberapa infrastruktur tersebut.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu KMS layanan *e-government* yang bisa menjadi wadah untuk berbagi pengetahuan dan bermanfaat sehingga bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

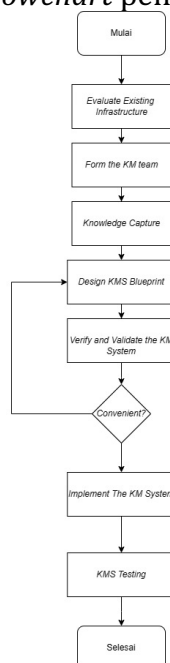
B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai *Knowledge Management System Life Cycle* (KMSLC) [16] sebagai metode dalam pengembangan KMS. KMSLC mempunyai delapan tahapan yang dikemukakan oleh [16] yang bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Knowledge Management System Life Cycle* [16]

Tahapan penelitian akan mengikuti metode KMSLC dari [16] dan beberapa penyesuaian. Berikut merupakan *flowchart* penelitian yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Flowchart* Penelitian

Berikut tahapan yang ada pada KMSLC yang akan diterapkan untuk pengembangan *Knowledge Management System* pada DISKOMINFO Provinsi Jambi bidang layanan *e-government*:

1. *Evaluate Existing Infrastructure*

Tahapan ini akan dilakukan evaluasi infrastruktur terhadap objek penelitian, analisa tersebut berupa analisa perangkat yang ada atau sistem yang dipakai dalam berbagi pengetahuan berupa *software*, *hardware* dan jaringan. Lalu analisa terhadap sumber daya manusia yang akan dipilih untuk menjadi sumber pengetahuan.

2. *Form the KM team*

Tahapan ini akan dilakukan pembentukan tim yang akan ikut serta dalam pengembangan KMS pada DISKOMINFO Provinsi Jambi Bidang Layanan *e-government*.

3. *Knowledge Capture*

Tahapan yang dilakukan adalah menangkap pengetahuan yang terdapat pada objek penelitian. Metode yang dipakai untuk menangkap pengetahuan dapat berupa wawancara terhadap *knowledge source* dan juga observasi.

4. *Design KMS Blueprint*

Pada langkah ini, perancangan aplikasi akan dilakukan dengan menggunakan UML (*Unified Model Language*) dan akan direpresentasikan melalui berbagai diagram, seperti diagram *use case*, diagram *activity*, diagram *sequence*, dan diagram *class*. Dilakukan juga pembuatan *knowledge map* sebagai cara untuk melakukan proses kodifikasi pengetahuan.

5. *Verify and Validate the KM System*

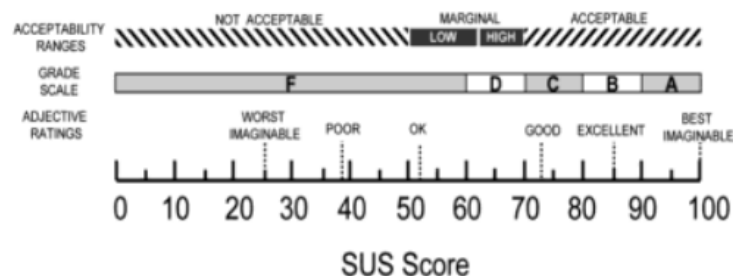
Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi pengetahuan dari hasil kodifikasi melalui pakar.

6. *Implement The KM System*

Penerapan KMS dilaksanakan melalui penerapan kode-kode pemrograman.

7. *KMS Testing*

System Usability Scale (SUS) akan digunakan untuk menilai tingkat kegunaan KMS. SUS menggunakan skala Likert dari satu hingga lima, di mana 1 berarti sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju[20]. Hasilnya kemudian akan disesuaikan dengan indikator penilaian pada SUS yang dijelaskan dalam gambar berikut:



Gambar 3. Skala SUS [20]

C. Hasil dan Pembahasan

Tahap pertama yaitu *Evaluate Existing Infrastructure*, dilakukan *On site observation* berupa wawancara dan observasi terhadap objek penelitian untuk mendapatkan hasil evaluasi infrastruktur. Berikut hasil evaluasi infrastruktur yang ada pada DISKOMINFO Provinsi Jambi Bidang layanan *e-government* terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Infrastruktur

Infrastruktur	Keterangan
Perangkat Keras (Hardware)	Laptop yang dipakai oleh pegawai memiliki spesifikasi yang memadai.
Perangkat Lunak (Software)	Pegawai melakukan komunikasi menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> . Pegawai juga memiliki laptop yang sudah terinstall web browser seperti google.
Perangkat Jaringan	Sudah ada jaringan dengan kecepatan internet lebih dari 100 Mbps.

Didapatkan juga hasil analisa terhadap sumber daya manusia yang ada pada DISKOMINFO Provinsi Jambi bidang layanan *e-government* untuk dijadikan sebagai sumber pengetahuan, terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Infrastruktur Sumber Daya Manusia

SDM	Keterangan
Krisnasari, S.Kom, M.SI	Kepala Seksi Pengembangan Aplikasi
Akhmad Alfian, S.Kom	Kepala Seksi Pengembangan E-Government
Puti Eka Handayani, SE, M.Si	Kepala Seksi Tata Kelola E-Government

Langkah selanjutnya, tim KM akan dibentuk dengan peran yang sesuai untuk berpartisipasi dalam pengembangan Sistem Manajemen Pengetahuan pada penelitian ini. Pembentukan tim KM terdiri dari *Knowledge Source*, *KMS developer* dan *KMS Tester* yang terdapat pada tabel 3 .

Tabel 3. KM Team

Peran	Sumber Daya	Keterangan
<i>Knowledge Source</i>	Krisnasari, S.Kom, M.SI, Akhmad Alfian, S.Kom, Puti Eka Handayani, SE, M.Si, Badriyati Fitri, S.Kom, M.S.I	Sebagai sumber dari pengetahuan yang akan dibagikan, membantu menyediakan pengetahuan yang dimiliki.
<i>KMS Developer</i>	Radutfa Samuel Jasintan Sihotang	Merancang dan membangun KMS berbasis web.
<i>KMS Tester</i>	Pegawai Bidang Layanan E-Government pada diskominfo provinsi jambi	Melakukan pengujian terhadap KMS yang telah dikembangkan oleh KMS Developer.

Knowledge diklasifikasikan menjadi 2, yaitu *tacit* dan *explicit*. *Tacit knowledge*, Pengetahuan yang masih berada di pikiran dan juga pengalaman dari masing-masing individu [21]. Pengetahuan ini bersifat tidak terstruktur dan bersifat subjektif, bergantung pada individu yang memiliki pengetahuan tersebut [21]. Serangkaian proses, metode, cara, model bisnis, dan pengalaman desain merupakan penjelasan dari *Explicit Knowledge* [21]. Pada proses *knowledge captured* akan dilakukan sebuah wawancara guna mendapatkan pengetahuan *tacit* terhadap *knowledge source* lalu hasil wawancara tersebut akan di konversi menjadi *explicit knowledge*. Sedangkan pengetahuan *explicit* yang dihasilkan berupa dokumen, notulen, dan SOP. Dibutuhkan suatu model konseptual yang esensial untuk memperluas basis pengetahuan, dan model tersebut dikenal sebagai Model SECI [21].

Tabel 4. Transformasi Pengetahuan Berdasarkan SECI Model

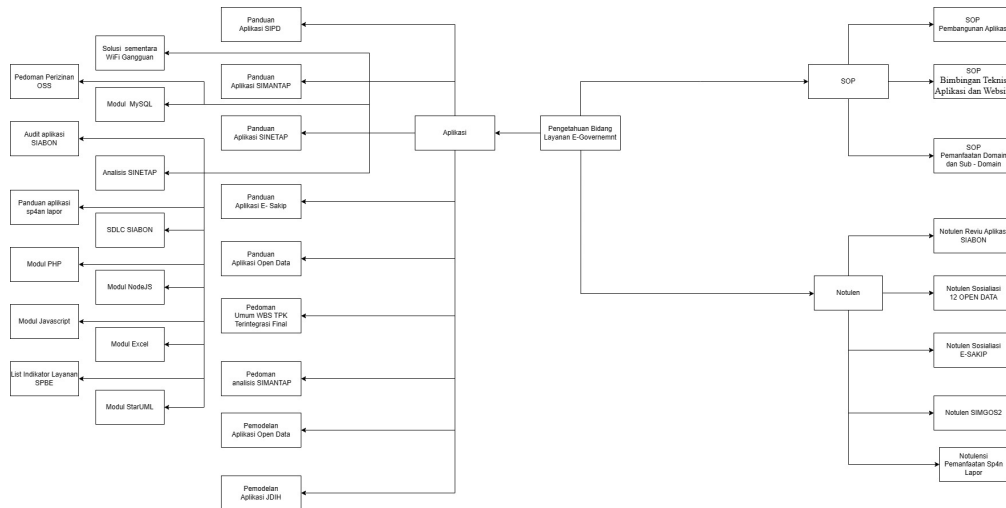
Ke Dari	Tacit	Explicit
Tacit	Mewawancarai <i>Knowledge Source</i>	Mengkonversinya menjadi <i>explicit knowledge</i> , seperti dokumen
Explicit	Memeriksa dokumen di bidang layanan E-Government	Pengetahuan akan disimpan ke dalam database

Berikut beberapa hasil yang didapat dari tahap *knowledge captured* pada tabel 4.

Tabel 5. Infrastruktur Pengetahuan

No	Pengetahuan	Tacit	Explicit
1.	SOP Pembangunan Aplikasi		✓
2.	SOP Bimbingan Teknis Aplikasi dan Website		✓
3.	SOP Pemanfaatan Domain dan Sub - Domain		✓
4.	Panduan Aplikasi SIPD	✓	
5.	Panduan Aplikasi SIMANTAP		✓
6.	Panduan Aplikasi SINETAP	✓	
7.	Panduan Aplikasi E- Sakip	✓	
8.	Panduan Aplikasi Open Data	✓	
9.	Pedoman Umum WBS TPK Terintegrasi Final		✓
10.	Pedoman Perizinan OSS		✓
11.	Notulen Reviu Aplikasi SIABON		✓
12.	Notulen Sosialiasi 12 OPEN DATA		✓
13.	Notulen Sosialiasi E-SAKIP		✓
14.	Notulen SIMGOS2		✓
15.	Pedoman analisis SIMANTAP	✓	
16.	Pemodelan Aplikasi Open Data	✓	
17.	Pemodelan Aplikasi JDIH	✓	
18.	Solusi Sementara WiFi gangguan	✓	
19.	Modul MySQL		✓
20.	Analisis SINETAP	✓	
21.	SDLC SIABON	✓	
22.	Modul NodeJS		✓
23.	Modul Excel		✓
24.	Modul PHP		✓
25.	Modul StarUML		✓
26.	Modul Javascript		✓
27.	Audit Aplikasi SIABON		✓
28.	Panduan Aplikasi sp4an lapor	✓	
29.	List Indikator Layanan SPBE		✓
30.	Notulensi pemanfaatan sp4an lapor		✓

Setelah dilakukan proses *knowledge captured*, didapatkan bahwa pengetahuan terakit pengembangan aplikasi lebih banyak. Selanjutnya pada tahapan *Design KMS Blueprint* akan dilakukan kodifikasi pengetahuan dari hasil *knowledge captured*, caranya dengan memvisualisasikannya melalui *knowledge map*. Hal itu bertujuan untuk representasi visual dari pengetahuan [17].



Gambar 4. Knowledge Map KMS Bidang Layanan E-Government

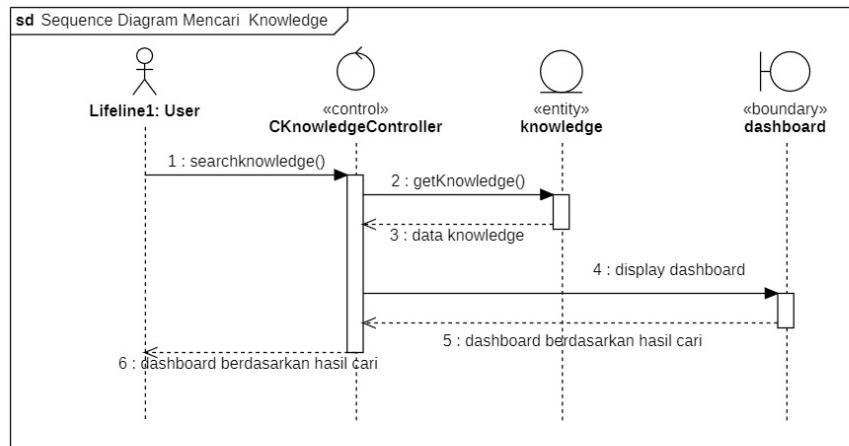
Setelah itu, dilakukan perancangan aplikasi dengan UML (*Unified Model Language*) lalu direpresentasikan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.



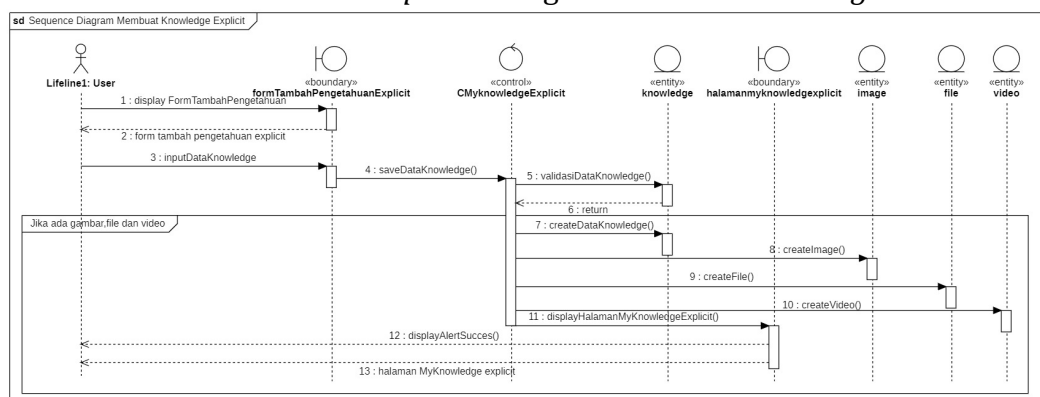
Gambar 5. Use Case Diagram

Dilihat dari gambar 5 yang menggambarkan hubungan antara aktor dan fitur sistem. Terdapat tiga aktor untuk KMS yang akan dikembangkan yaitu admin pegawai dan pakar. Admin merupakan aktor yang memiliki 8 fitur yaitu login, logout, menambah user, mengubah data user, menghapus user, menambah category, mengubah category dan menghapus category. Sedangkan pegawai bisa melakukan login, logout, membuat knowledge, menghapus knowledge, melihat detail knowledge, mengubah knowledge, mencari knowledge, mengunduh knowledge, membuat komentar dan menghapus komentar.

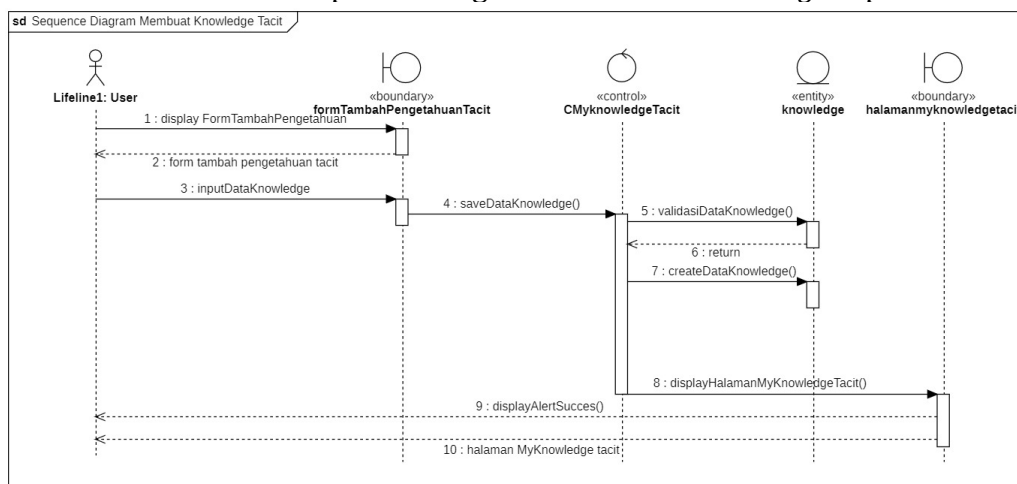
menghapus komentar. Untuk pakar sama dengan pegawai tapi pakar bisa melakukan verifikasi *knowledge*. Setelah dilakukan pembuatan *use case* diagram dilakukan juga pembuatan *sequence* diagram yang untuk menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

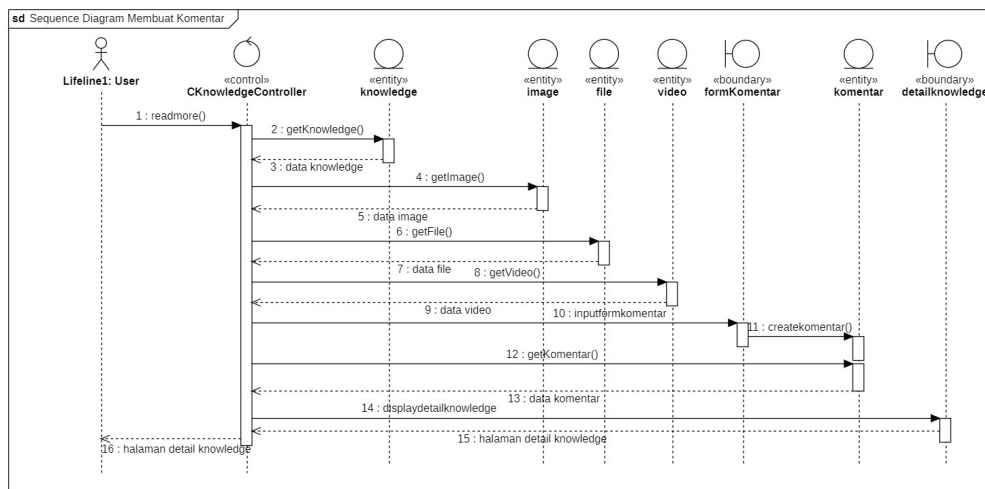
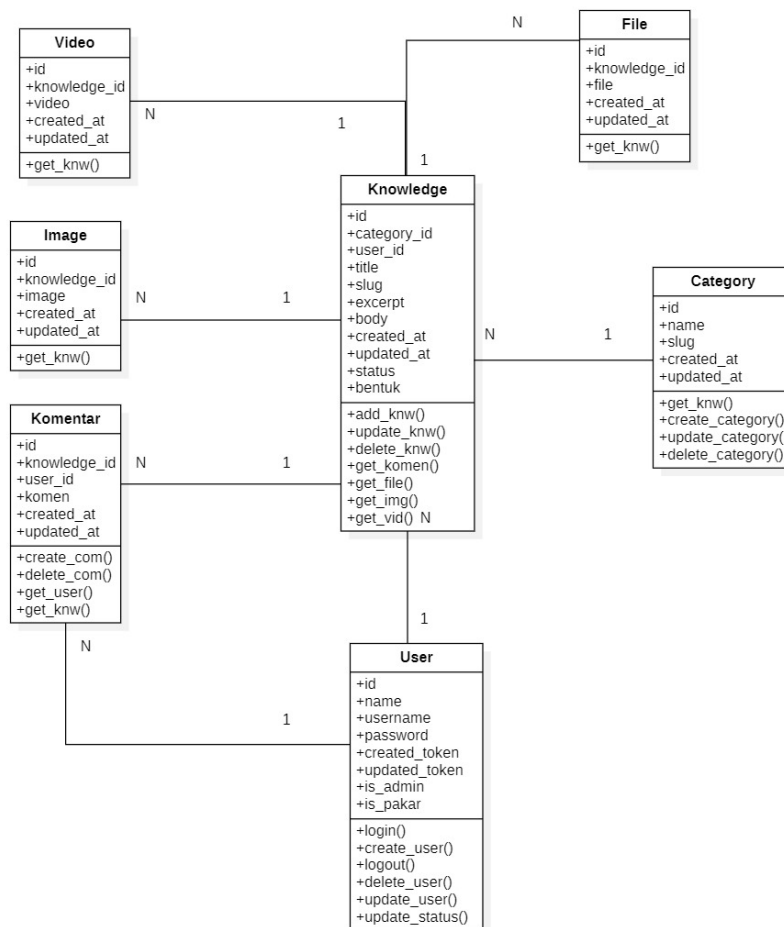


Gambar 6. Sequence Diagram Mencari *knowledge*



Gambar 7. Sequence Diagram Membuat *knowledge explicit*



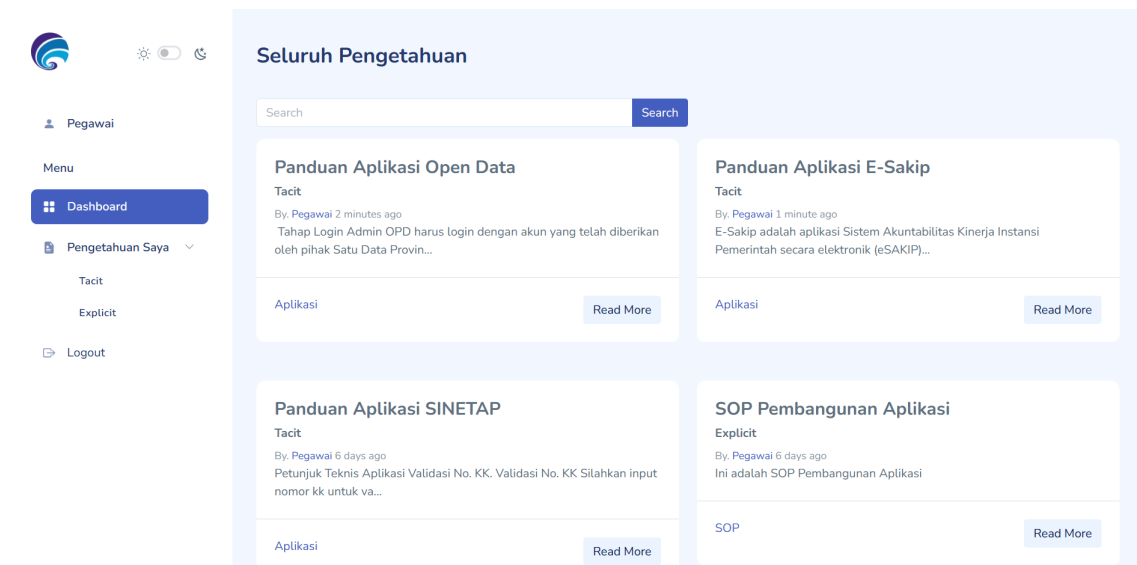
Gambar 8. Sequence Diagram Membuat knowledge tacit**Gambar 9.** Sequence Diagram Membuat Komentar**Gambar 10.** Class Diagram

Gambar 10 menunjukkan diagram kelas yang mengilustrasikan struktur sistem dari perspektif definisi kelas-kelas yang diperlukan dalam pengembangan sistem. Diketahui dari gambar 10 terdapat 7 buah *class* yaitu *video*, *file*, *knowledge*, *image*, *category*, komentar dan *user*. Ditahap kelima, dilakukan validasi dari hasil kodifikasi pengetahuan oleh pakar yang dapat ditemukan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Validasi Pengetahuan

No	Kategori	Pengetahuan	Status
1.	Aplikasi	Terdapat 11 <i>tacit knowledge</i> dan 11 <i>explicit knowledge</i>	Valid
2.	SOP	Terdapat 3 jenis pengetahuan berupa <i>explicit knowledge</i>	Valid
3.	Notulensi	Terdapat 5 jenis pengetahuan berupa <i>explicit knowledge</i>	Valid

Dan setelah divalidasi oleh pakar, didapatkan seluruh pengetahuan sudah *valid* untuk dimasukkan ke KMS. Selanjutnya, untuk tahapan *Implement the KM System*, proses pembangunan situs web dilakukan dengan menggunakan Laravel-MySQL.



Gambar 11. Halaman Utama

Setelah selesai dibangun, ada beberapa klasifikasi fitur yang menunjukkan bahwa sistem tersebut merupakan KMS adalah *knowledge discovery*, *knowledge sharing* dan *knowledge capture*. Gambar 11 merupakan halaman utama yang memiliki fitur pencarian berdasarkan judul dari pengetahuan yang dicari (*knowledge discovery*).

 Aldrin

Menu

 Dashboard

 Pengetahuan Saya

Tacit

Explicit

 Logout

Tambah Pengetahuan

Title

Category

Aplikasi

Body

B

I









































Add

Cancel

Gambar 12. Fitur Tambah *tacit knowledge*



Aldrin

Menu

Dashboard

Pengetahuan Saya

Tacit

Explicit

Logout

Tambah Pengetahuan

Title

Category

Aplikasi

Gambar

Choose Files

No file chosen

File

Choose Files

No file chosen

Video

Choose Files

No file chosen

Body

B

I





















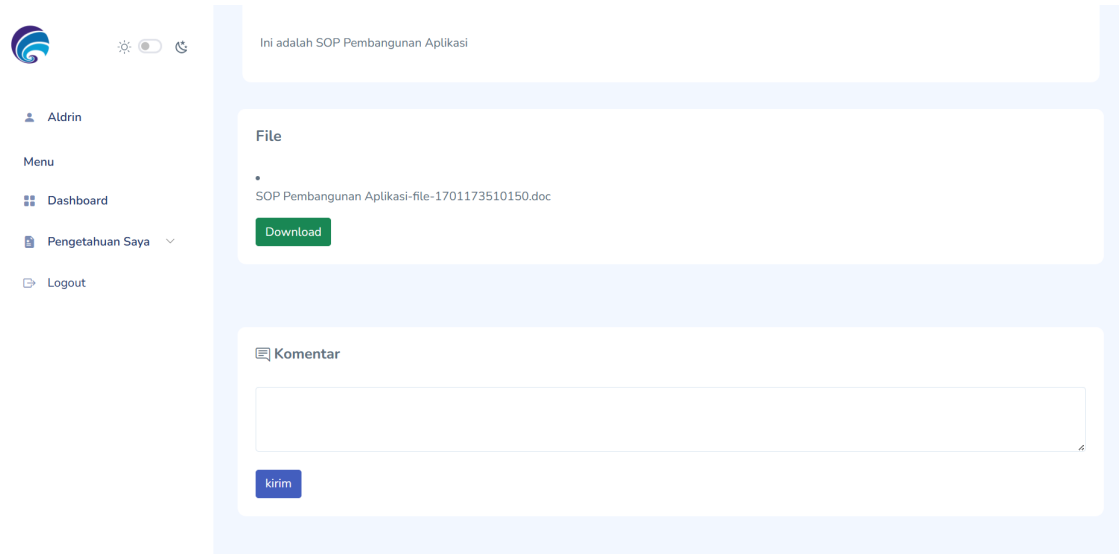


Add

Cancel

Gambar 13. Fitur Tambah *explicit knowledge*

Gambar 12 merupakan tampilan dari halaman tambah *tacit knowledge* apabila melakukan input pengetahuan *tacit*. Sedangkan gambar 13 merupakan tampilan dari halaman *explicit knowledge* apabila user melakukan input pengetahuan *explicit (knowledge capture)*.



Gambar 14. Fitur Komentar

Gambar 14 merupakan tampilan halaman detail *knowledge* yang terdapat fitur komentar untuk user (*knowledge sharing*). Pada tahapan *KMS Testing*, dilakukan pengukuran terhadap KMS yang telah dikembangkan menggunakan SUS.

Tabel 7. *System Usability Scale (SUS)*

No	Pertanyaan
1.	Saya berencana untuk memanfaatkan sistem ini lagi.
2.	Saya menilai sistem ini agak rumit untuk digunakan.
3.	Saya anggap sistem ini cukup sederhana digunakan.
4.	Saya butuh bantuan dari orang lain atau seorang teknisi saat menggunakan sistem ini.
5.	Saya yakin fitur-fitur sistem ini berjalan sesuai rencana.
6.	Saya merasa ada ketidaksesuaian banyak hal dalam sistem ini.
7.	Saya percaya orang lain akan dengan cepat memahami cara menggunakan sistem ini.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya tidak menemui hambatan dalam menggunakan sistem ini..
10.	Saya perlu menyesuaikan diri sebelum menggunakan sistem ini.

Pernyataan yang memiliki nomor ganjil memiliki nilai yang positif, sedangkan pernyataan yang memiliki nomor genap memiliki nilai yang negatif. Untuk menghitung skor, bobot pernyataan dikurangkan[20]. Pernyataan positif dikurangkan 1 menjadi X-1, dan pernyataan negatif dikurangkan 5 menjadi 5-X[20].

Tabel 8. Skor pengujian *SUS*

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor SUS
1.	3	1	3	2	4	2	4	1	3	2	72,5
2.	4	1	3	1	3	1	4	1	4	1	82,5
3.	4	2	4	2	4	1	3	1	3	1	77,5
4.	4	1	3	1	3	2	4	1	3	2	75,0
5.	4	1	4	1	4	2	3	2	4	1	80,0
6.	3	2	4	1	3	1	4	2	4	1	77,5
7.	4	1	3	2	4	2	3	1	3	1	75,0
8.	4	1	3	2	3	1	3	1	3	1	75,0
9.	3	1	4	2	4	1	4	1	4	1	82,5
10.	4	1	4	1	4	1	4	2	4	2	82,5
											78,0

Peneliti melakukan evaluasi terhadap kegunaan sistem dengan melibatkan sepuluh responden. Informasi tentang jumlah responden, yaitu 10 orang. Hasil pengujian *System Usability Scale* diperoleh dari tabel 8, dengan skor rata-rata mencapai 78,0.

D. Simpulan

Hasil dari penerapan KMS memakai metode *KMSLC* yang diuji menggunakan SUS, skor yang didapatkan masuk dalam indikator *acceptable* dan *adjective ratings good*. Dengan adanya sistem tersebut, para pegawai DISKOMINFO bisa dengan mudah mencari pengetahuan yang dibutuhkan kapanpun dan dimanapun tanpa harus menunggu atau perlu mencari pihak yang bersangkutan akan pengetahuan tersebut. Para pegawai bisa menggunakan fitur-fitur yang sesuai dari klasifikasi KMS baik itu fitur pencarian pengetahuan (*knowledge discovery*), fitur komentar (*knowledge sharing*) dan fitur tambah pengetahuan (*knowledge captured*).

E. Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada DISKOMINFO Provinsi Jambi yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada saya selama penelitian saya.

F. Referensi

- [1] S. Darudiato and K. Setiawan, "Knowledge management: konsep dan metodologi," *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 11–17, 2013.
- [2] F. J. Islamy, T. Yuniarsih, and E. Ahman, *Efektivitas Organisasi Berbasis Manajemen Pengetahuan dalam Perspektif Perilaku Organisasi*. Gracias Logis Kreatif, 2021.
- [3] M. G. Djajasoedarma, A. Sukmawati, and E. Anggraeni, "Analisis Pengelolaan Pengetahuan Dengan Asian Productivity Organization-Assessment Tools Pada Perusahaan Perkebunan Indonesia," *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, vol. 41, no. 1, p. 61, 2020.
- [4] K. Edge, "Powerful public sector knowledge management: a school district example," *Journal of knowledge management*, vol. 9, no. 6, pp. 42–52, 2005.
- [5] H. Malik and S. Al-Toubi, "Knowledge management in the public sector," *The Palgrave Handbook of Knowledge Management*, pp. 515–538, 2018.

- [6] L. G. Pee and A. Kankanhalli, "Interactions among factors influencing knowledge management in public-sector organizations: A resource-based view," *Gov Inf Q*, vol. 33, no. 1, pp. 188–199, 2016.
- [7] J. R. A. Ndiege and J. Backhouse, "Knowledge management in local governments in developing countries: a systematic literature review," *VINE Journal of Information and Knowledge Management Systems*, vol. 53, no. 3, pp. 450–466, 2023.
- [8] U. A. Rachmawati and D. I. Sensuse, "Perspektif knowledge management pada E-Government di Indonesia," in *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 2010.
- [9] R. Traunmüller, "Knowledge Management in Government: New Perspectives," 2012, pp. 1–9. doi: 10.1007/978-3-642-32701-8_1.
- [10] D. Praditya, "Knowledge Management dalam Pemerintahan Daerah," *Jurnal Penelitian Komunikasi*, vol. 15, no. 2, 2012.
- [11] S. Surianti, N. A. Banyal, and S. R. Wahab, "Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengetahuan Ubi Jalar berbasis Web Menggunakan Metode KMSLC," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 10, no. 1, pp. 73–79, 2018.
- [12] K. C. Laudon and J. P. Laudon, *Management information system*. Pearson Education India, 2015.
- [13] H. T. Sadih, L. Karlitasari, A. Maesya, M. S. N. Ishlah, L. N. Alifa, and E. Puspita, "KMS (KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM) PENDIDIKAN USIA DINI MENGGUNAKAN METODE KMSLC," *MULTITEK INDONESIA*, vol. 16, no. 1, pp. 71–81, 2022.
- [14] I. B. Fernandez and R. Sabherwal, *Knowledge management systems and processes*. ME Sharpe, Inc., 2010.
- [15] D. Hislop, R. Bosua, and R. Helms, *Knowledge management in organizations: A critical introduction*. Oxford university press, 2018.
- [16] H. M. G. Elias M. Awad, *Knowledge Management: 2nd Edition*. in Eastern economy edition. PHI Learning Private Limited, 2011. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=cY1fj7u-zQ4C>
- [17] A. C. Wardhana, Y. Nurhadryani, and S. Wahjuni, "Knowledge management system berbasis web tentang budidaya hidroponik untuk mendukung smart society," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. 7, no. 3, pp. 619–627, 2020.
- [18] N. Rokhman, E. Siswanto, and N. C. Ramadiansyah, "Analisis dan Implementasi Knowledge Management System pada Bagian Administrasi PT HASIL KARYA TAMBANG Menggunakan Metode KMSLC DAN Analisis PIECES," *Informatika: Jurnal Teknik Informatika dan Multimedia*, vol. 3, no. 1, pp. 10–24, 2023.
- [19] H. T. Sadih, M. S. N. Ishlah, N. S. A. L. Elfrieda, and M. A. Gasbara, "KMS (Knowledge Management System) Obat Ibu Hamil Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 253–264, 2021.
- [20] M. A. Sari and K. D. Tania, "Evaluasi Usability Pada Knowledge Management System (KMS) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS):(PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan)," *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Ekonomi*, vol. 3, no. 3, pp. 134–146, 2022.

- [21] I. Nonaka and H. Takeuchi, "The Knowledge Creating Company: Oxford University Press," *New York*, vol. 995, 1995.