

**PROTOTIPE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM
BAHAN AJAR GURU:
STUDI KASUS SMK MEDIA INFORMATIKA JAKARTA**

TESIS



Oleh :

NOVYANTI DEWI WULANDHARI

1411600099

PROGRAM STUDI : MAGISTER ILMU KOMPUTER (MKOM)

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

JAKARTA

2016

**PROTOTIPE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM
BAHAN AJAR GURU:
STUDI KASUS SMK MEDIA INFORMATIKA JAKARTA**

TESIS

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Magister Ilmu Komputer (MKOM)**



Oleh :

NOVYANTI DEWI WULANDHARI

1411600099

PROGRAM STUDI : MAGISTER ILMU KOMPUTER (MKOM)

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

JAKARTA

2016



PROGRAM STUDI: MAGISTER ILMU KOMPUTER
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : NOUYANTI DEWI WULANDHARI
Nomor Induk Mahasiswa : 1411600099
Program Studi : MAGISTER ILMU KOMPUTER
Konsentrasi : TEKNOLOGI SISTEM INFORMASI
Fakultas/Program : PASCASARJANA

menyatakan bahwa TESIS yang berjudul :

PROTOTIPE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM BAHAN AJAR GURU:
STUDI KASUS SMK MEDIA INFORMATIKA JAKARTA

1. merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain,
2. saya ijin untuk dikelola oleh Universitas Budi Luhur sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan apabila di kemudian pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 15 Februari 2016

(NOUYANTI DEWI WULANDHARI)
PASCASARJANA



PROGRAM STUDI: MAGISTER ILMU KOMPUTER
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

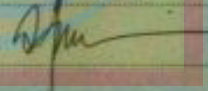
LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Novyanti Dewi Wulandhari
Nomor Induk Mahasiswa : 1411600099
Konsentrasi : Teknologi Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 2
Judul : *Prinsip-prinsip Knowledge Management Sistem Bahan Ajar Guru: Studi Kasus SMK Media Informatika*
Jakarta, 30 Januari 2016

Tin Pengesah: Tanda Tangan:

Ketua,
Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc. 

Anggota,
Dr. Ir. Nuzri At, M.T. 

Pembimbing Utama,
Dr. Jonathan Sofian Lasa, S.E., M.Kom. 

Ketua Program Studi

(Dr. Ir. Nuzri At, M.T.)

CERDAS BERBUDI LUHUR

ii

ABSTRAK

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi dengan sangat pesat. Setiap Sekolah Menengah Kejuruan pasti berharap memiliki kualitas pendidikan yang baik dan semakin hari semakin meningkat terutama di era globalisasi seperti saat ini. Penerapan Manajemen Pengetahuan di organisasi dengan basis Teknologi Informasi diwujudkan dengan membuat suatu *Knowledge Management System* berbasis web. Metode pembentukan *knowledge* menggunakan model SECI. Teknik pengujian sistem menggunakan model pendekatan *Black Box Testing*. Teknik pengujian kualitas perangkat lunak diuji dengan mengadaptasi empat karakteristik kualitas perangkat lunak model ISO 9126, yaitu *functionality*, *reliability*, *usability*, dan *efficiency* dengan menggunakan kuesioner. Hasil yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *Knowledge Management System* berbasis web yang diterapkan dengan kualitas pengujian yang baik dengan presentase 82,86%. Sehingga, menjadi solusi yang tepat untuk menyediakan fasilitas dalam *sharing* pengetahuan baik *tacit* ataupun *explicit* yang dimiliki oleh masing-masing guru. Jadi, prototipe *Knowledge Management System* ini dapat digunakan disekolah SMK dengan baik.

Kata Kunci : *Knowledge Management*, *Knowledge Management System*, Bahan Ajar, Model SECI, ISO 9126

ABSTRACT

Currently, the development of science and technology is occurring very rapidly. Each school vocational must hope to have the quality of a good education and the day goes by increasing especially in the future such a current. The application of Knowledge Management in an organization with the base information technology occurred in make a knowledge management system web-based. A method of the formation of knowledge use the SECI Model. Technique testing system use the model approach BlackBox Testing. Technique testing the quality of software tested with adapting four characteristic quality of software model ISO 9126, namely functionality, reliability, usability, and efficiency using a questionnaire. A result produced from the study is Knowledge Management System web-based that is applied by the quality of tests good with the percentage 82,86 %. So that be the right solution for provides a facility in sharing of knowledge of good tacit or explicit owned by individual teachers. So, prototype Knowledge Management System can be used at the school SMK well.

Password: Knowledge Management, Knowledge Management Systems of Teaching Materials, SECI Model, ISO 9126

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya kepada penulis. Atas ridho-Nya pula penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini mengenai “**Prototipe Knowledge Management System Bahan Ajar Guru: Studi Kasus SMK Media Informatika**” dengan baik.

Selain itu, dalam proses penyelesaian laporan penelitian ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan, peranan, dan bantuan dari berbagai pihak. Sebagai ungkapan rasa hormat, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan laporan penelitian ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan proposal tesis.
2. Ayah Ongko Prabowo, Mama Nawang Wulan Kusumowardhani, Adik Paksi Dwiyanto Wibowo selaku keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan, doa, kasih sayang, dan saran sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini.
3. Bapak Prof. Ir. Suryo Hapsoro Tri Utomo, Ph.D, selaku Rektor Universitas Budi Luhur.
4. Bapak Dr. Ir. Nazori Az, M.T, selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Komputer Universitas Budi Luhur.
5. Bapak Dr. Jonathan Sofian Lusa, S.E, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang berperan besar dalam membimbing, memberikan dukungan, nasihat, dan saran-saran dalam penulisan laporan penelitian ini.
6. Bapak Andya Pratama, S.Kom, M.Pd, selaku Wakil Kepala Bidang Kurikulum pada SMK Media Informatika yang memberikan banyak bantuan dan saran dalam penulisan laporan penelitian ini.
7. Rekan-rekan guru SMK Media Informatika yang membantu dalam memberikan saran-saran dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan penelitian ini.
8. Seluruh dosen dan *staff* Program Studi Magister Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
9. Dian Padanggriya, selaku seseorang yang selalu menemani, memberikan motivasi, dan membantu dalam proses penyusunan laporan penelitian ini.
10. Teman-teman mahasiswa Magister Ilmu Komputer Universitas Budi Luhur kelas XA/XK pada Semester 1 dan Semester 2 serta teman-teman

kelas SI pada Semester 3, terima kasih atas kebersamaan, kerja keras, dukungan, motivasi, dan bantuannya.

11. Dyah Puteria Wati, Aden Baihaqi, Alfouli selaku sahabat dan teman seperjuangan Tesis.
12. Muhammad Ridwan, selaku sahabat dan teman yang membantu dalam proses penyusunan dan pembuatan program prototipe kepada penulis.
13. Andi Jumardi, selaku sahabat dan teman yang membantu dalam proses penyusunan dan perhitungan validasi.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun dari teknik penyajiannya mengingat dari kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Jakarta, 30 Januari 2016

Penulis,

NOVYANTI DEWI WULANDHARI

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah	4
1.2.3 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1. Tujuan Penelitian	4
1.3.2. Manfaat Penelitian	5
1.4 Tata Urut Penulisan	5
1.5 Daftar Pengertian	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Data, Informasi, dan <i>Knowledge</i>	8
2.1.2 Definisi <i>Knowledge</i>	11
2.1.3 Definisi Manajemen	11
2.1.4 Klasifikasi <i>Knowledge</i>	12
2.1.5 Model Konversi <i>Knowledge</i>	13
2.1.6 <i>Knowledge Management</i>	15

2.1.7	Komponen <i>Knowledge Management</i>	16
2.1.8	Mengapa <i>Knowledge Management</i>	17
2.1.9	<i>Knowledge Management System</i>	18
2.1.10	Pendekatan <i>Knowledge Management</i>	20
2.1.11	Konsep Aplikasi Berbasis Web	21
2.1.12	Metode Pengembangan Sistem Model Prototipe	22
2.1.13	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	26
2.1.14	Model Kualitas Perangkat Lunak Menurut ISO 9126 ..	36
2.1.15	Pengujian Perangkat Lunak	41
2.2	Tinjauan Studi.....	42
2.3	Tinjauan Obyek Penelitian	45
2.3.1	Profil Singkat Organisasi	45
2.3.2	Visi Misi.....	46
2.3.3	Struktur Organisasi	47
2.3.4	Aspek Sistem	47
2.3.5	Sumber Daya Data	51
2.3.6	Sumber Daya Manusia	51
2.4	Kerangka Konsep.....	52
2.5	Hipotesa	53
BAB III	METODOLOGI DAN RANCANGAN PENELITIAN	54
3.1	Metode Penelitian	54
3.2	Metode Pemilihan <i>Sampling</i>	54
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	55
3.4	Instrumentasi.....	56
3.5	Teknik Analisa, Perancangan dan Pengujian.....	56
3.5.1	Teknik Analisa	56
3.5.2	Teknik Perancangan Sistem	57
3.5.1	Teknik Pengujian Sistem	57
3.6	Langkah-langkah Penelitian	58
3.7	Jadwal Penelitian	59

BAB IV	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	61
4.1	Pengelompokan dan Analisis.....	61
4.1.1	Analisis Data.....	61
4.1.1.1	Analisis Data dan Sistem Berjalan.....	61
4.1.2	Fitur-fitur Dalam <i>Knowledge Management System</i>	67
4.1.3	Analisis <i>People, Process, dan Technology</i>	68
4.1.3.1	<i>People</i>	68
4.1.3.2	<i>Process</i>	69
4.1.3.3	<i>Technology</i>	70
4.1.4	Solusi Analisa <i>People, Process, dan Technology</i>	71
4.1.4.1	Solusi untuk Analisa <i>People</i>	71
4.1.4.2	Solusi untuk Analisa <i>Process</i>	71
4.1.4.3	Solusi untuk Analisa <i>Technology</i>	71
4.1.5	Validasi Solusi Analisa Komponen <i>Knowledge Management</i>	72
4.1.5.1	Karakteristik Responden	72
4.1.5.2	Proses Pelaksanaan Penyebaran Angket Kuesioner	74
4.1.5.3	Hasil Validasi Solusi Analisa Komponen KM.	76
4.1.6	Analisa <i>Knowledge Management</i>	78
4.1.7	Analisa Infrastruktur Saat Ini.....	81
4.1.8	Analisa Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional....	84
4.1.8.1	Analisa Kebutuhan Fungsional	84
4.1.8.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	88
4.1.8.3	Analisa Perilaku Sistem	89
4.2	Rancangan Sistem.....	100
4.2.1	Rancangan Tim <i>Knowledge Management</i>	100
4.2.2	Rancangan <i>Knowledge Management System</i>	100
4.2.3	Rancangan Basis Data.....	101
4.2.4	Transformasi ERD Ke <i>Logical Record Structure</i>	103
4.2.5	<i>Logical Record Structure</i>	104

4.2.6	Rancangan Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>)	105
4.2.6.1	Rancangan Layar Halaman <i>Login</i>	105
4.2.6.2	Rancangan Layar Halaman Berhasil <i>Login</i> ..	105
4.2.6.3	Rancangan Layar Halaman Utama Admin ...	106
4.2.6.4	Rancangan Layar Halaman Info	107
4.2.6.5	Rancangan Layar Halaman Tambah Info	107
4.2.6.6	Rancangan Layar Halaman <i>Edit</i> Info	108
4.2.6.7	Rancangan Layar Halaman Hapus Info	108
4.2.6.8	Rancangan Layar Halaman <i>User</i>	109
4.2.6.9	Rancangan Layar Halaman Tambah <i>User</i>	109
4.2.6.10	Rancangan Layar Halaman Hapus <i>User</i>	110
4.2.6.11	Rancangan Layar Halaman <i>Upload</i> Bahan Ajar	110
4.2.6.12	Rancangan Layar Halaman Pencarian Bahan Ajar dan <i>Download</i> Bahan Ajar	111
4.2.6.13	Rancangan Layar Halaman Utama <i>User</i>	111
4.2.6.14	Rancangan Layar Halaman <i>Profile User</i>	112
4.2.6.15	Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Forum Diskusi	112
4.2.6.16	Rancangan Layar Halaman Utama Forum Diskusi	113
4.2.6.17	Rancangan Layar Halaman Buat Forum Diskusi Baru.....	113
4.2.6.18	Rancangan Layar Halaman Percakapan Forum Diskusi	114
4.2.6.19	Rancangan Layar Halaman <i>Logout</i>	114
4.2.7	<i>Sequence Diagram</i>	115
4.2.7.1	<i>Sequence Diagram Login</i> Admin	115
4.2.7.2	<i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan <i>User</i>	116
4.2.7.3	<i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Bahan Ajar	117
4.2.7.4	<i>Sequence Diagram</i> Forum Diskusi.....	118
4.2.7.5	<i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Info	119

4.2.8	<i>Class Diagram</i>	120
4.3	Evaluasi dan Pengujian.....	121
4.3.1	Pengujian Validasi	121
4.3.1.1	Karakteristik Responden	121
4.3.1.2	Hasil Pengujian Validasi	122
4.3.1.3	Hasil Pengujian Validasi Fungsi Keseluruhan Sistem	123
4.3.2	Pengujian Kualitas	126
4.3.2.1	Pengujian dengan <i>BlackBox Testing</i>	126
4.3.2.2	Karakteristik Responden	128
4.3.2.3	Pengujian dengan Mengadopsi ISO 9126 ..	129
4.4	Implikasi Penelitian	134
4.4.1	Aspek Sistem	134
4.4.2	Aspek Manajerial	135
4.4.3	Aspek Penelitian Lanjutan	136
4.5	Rencana Implementasi	136
4.5.1	Tahapan Rancangan Implementasi Sistem	137
BAB V	PENUTUP.....	139
5.1	Kesimpulan	139
5.2	Saran	139
	DAFTAR PUSTAKA	140
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	145
	RIWAYAT HIDUP	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
II-1 PIRAMIDA <i>KNOWLEDGE</i>	9
II-2 SUMBER-SUMBER <i>KNOWLEDGE</i>	10
II-3 MODEL SECI	13
II-4 MODEL KONVERSI <i>KNOWLEDGE</i>	14
II-5 <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT PROCESSES</i>	16
II-6 <i>PROCESS, TECHNOLOGY, AND PEOPLE COMPONENT INTERACTION</i>	17
II-7 PERAN TI DALAM <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT</i>	19
II-8 METODOLOGI <i>PROTOTYPING</i>	23
II-9 MODEL <i>PROTOTYPING</i>	24
II-10 <i>USE CASE</i>	27
II-11 <i>ACTOR</i>	27
II-12 <i>ASSOCIATION ANTARA ACTOR DENGAN USE CASE</i>	28
II-13 <i>ASOCIATION ANTARA ACTOR DENGAN USE CASE INCLUDE</i>	29
II-14 <i>ASOCIATION ANTARA ACTOR DENGAN USE CASE EXTEND</i>	29
II-15 <i>GENERALIZATION ANTAR USE CASE</i>	29
II-16 <i>START POINT</i>	30
II-17 <i>END POINT</i>	30
II-18 <i>ACTIVITIES</i>	30
II-19 <i>BLACK HOLE ACTIVITIES</i>	30
II-20 <i>MIRACLE ACTIVITIES</i>	31
II-21 <i>DECISION POINTS</i>	31
II-22 <i>SWIMLANE</i>	31
II-23 <i>ACCEPT TIME EVENT</i>	31
II-24 <i>BOUNDARY CLASS</i>	32
II-25 <i>CONTROL CLASS</i>	32
II-26 <i>ENTITY CLASS</i>	32
II-27 <i>MESSAGE</i>	32
II-28 <i>MESSAGE TO SELF</i>	33
II-29 <i>CLASS DIAGRAM</i>	34
II-30 STRUKTUR ORGANISASI SMK MEDIA INFORMATIKA	47
II-31 SKEMA JARINGAN LABORATORIUM KOMPUTER	50
II-32 SKEMA JARINGAN RUANG GURU DAN RUANG KEPALA JURUSAN.....	51
II-33 KERANGKA KONSEP PENELITIAN.....	52
III-1 LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN.....	58
IV-1 USULAN MODEL SECI PADA SMK MEDIA INFORMATIKA	79
IV-2 SKEMA JARINGAN LABORATORIUM KOMPUTER.....	81

IV-3	SKEMA JARINGAN RUANG GURU DAN RUANG KEPALA JURUSAN	83
IV-4	USE CASE DIAGRAM USER	85
IV-5	USE CASE DIAGRAM ADMIN	87
IV-6	ACTIVITY DIAGRAM LOGIN	89
IV-7	ACTIVITY DIAGRAM UPLOAD	90
IV-8	ACTIVITY DIAGRAM PENCARIAN DAN DOWNLOAD BAHAN AJAR.....	91
IV-9	ACTIVITY DIAGRAM FORUM DISKUSI	92
IV-10	ACTIVITY DIAGRAM PENAMBAHAN USER	93
IV-11	ACTIVITY DIAGRAM EDIT USER	94
IV-12	ACTIVITY DIAGRAM PENGHAPUSAN USER	95
IV-13	ACTIVITY DIAGRAM PENAMBAHAN INFO	96
IV-14	ACTIVITY DIAGRAM EDIT INFO	97
IV-15	ACTIVITY DIAGRAM PENGHAPUSAN INFO.....	98
IV-16	RANCANGAN KNOWLEDGE MANAGEMENT	100
IV-17	ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM	102
IV-18	TRANSFORMASI ERD KE LOGICAL RECORD STRUCTURE	103
IV-19	LOGICAL RECORD STRUCTURE	104
IV-20	RANCANGAN LAYAR HALAMAN LOGIN	105
IV-21	RANCANGAN LAYAR HALAMAN BERHASIL LOGIN ADMIN	105
IV-22	RANCANGAN LAYAR HALAMAN BERHASIL LOGIN GURU	106
IV-23	RANCANGAN LAYAR HALAMAN UTAMA ADMIN.....	106
IV-24	RANCANGAN LAYAR HALAMAN UTAMA INFO.....	107
IV-25	RANCANGAN LAYAR HALAMAN TAMBAH INFO	107
IV-26	RANCANGAN LAYAR HALAMAN EDIT INFO	108
IV-27	RANCANGAN LAYAR HALAMAN HAPUS INFO.....	108
IV-28	RANCANGAN LAYAR HALAMAN USER.....	109
IV-29	RANCANGAN LAYAR HALAMAN TAMBAH USER	109
IV-30	RANCANGAN LAYAR HALAMAN HAPUS USER	110
IV-31	RANCANGAN LAYAR HALAMAN UPLOAD BAHAN AJAR	110
IV-32	RANCANGAN LAYAR HALAMAN PENCARIAN DAN DOWNLOAD BAHAN AJAR	111
IV-33	RANCANGAN LAYAR HALAMAN UTAMA USER.....	111
IV-34	RANCANGAN LAYAR HALAMAN PROFILE USER.....	112
IV-35	RANCANGAN LAYAR HALAMAN LOGIN FORUM DISKUSI	112
IV-36	RANCANGAN LAYAR HALAMAN UTAMA FORUM DISKUSI	113
IV-37	RANCANGAN LAYAR HALAMAN BUAT FORUM DISKUSI BARU.....	113
IV-38	RANCANGAN LAYAR HALAMAN PERCAKAPAN FORUM DISKUSI.....	114
IV-39	RANCANGAN LAYAR HALAMAN LOGOUT.....	114
IV-40	SEQUENCE DIAGRAM LOGIN ADMIN	115
IV-41	SEQUENCE DIAGRAM PENGELOLAAN USER	116

IV-42	SEQUENCE DIAGRAM PENGELOLAAN BAHAN AJAR.....	117
IV-43	SEQUENCE DIAGRAM FORUM DISKUSI.....	118
IV-44	SEQUENCE DIAGRAM PENGELOLAAN INFO.....	119
IV-45	CLASS DIAGRAM	120



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
II-1	SIMBOL <i>MULTIPLICITY</i>	34
II-2	PEMETAAN TINGKAT KEPUASAN	38
II-3	LEVEL KEPUASAN.....	40
II-4	PENGUJIAN KUALITAS	40
II-5	RINGKASAN TINJAUAN STUDI.....	44
II-6	SPESIFIKASI <i>HARDWARE</i> SMK MEDIA INFORMATIKA.....	47
II-7	TABEL <i>SOFTWARE</i> SMK MEDIA INFORMATIKA	49
III-1	JADWAL PENELITIAN	59
IV-1	DAFTAR DOKUMEN	61
IV-2	DATA HASIL WAWANCARA.....	62
IV-3	DATA HASIL OBSERVASI	63
IV-4	DATA HASIL STUDI PUSTAKA.....	64
IV-5	FITUR PADA APLIKASI <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM</i>	68
IV-6	KARAKTERISTIK RESPONDEN ANGKET KUESIONER UNTUK SOLUSI KM.....	72
IV-7	HASIL TANGGAPAN, SARAN, DAN MASUKKAN RESPONDEN	74
IV-8	HASIL VALIDASI ANGKET KUESIONER.....	76
IV-9	SOLUSI KOMPONEN KM YANG SUDAH TERVALIDASI	78
IV-10	AKTIFITAS PENYUSUNAN BAHAN AJAR GURU	78
IV-11	SPESIFIKASI <i>HARDWARE</i> SMK MEDIA INFORMATIKA.....	82
IV-12	SPESIFIKASI <i>SOFTWARE</i> SMK MEDIA INFORMATIKA.....	84
IV-13	KARAKTERISTIK <i>RESPONDEN ANGKET KUESIONER</i>	121
IV-14	HASIL PENGUJIAN VALIDASI FUNGSIONAL	122
IV-15	TANGGAPAN FUNGSI APLIKASI YANG MENYEDIAKAN PENGELOLAAN <i>KNOWLEDGE</i> YANG TERINTEGRASI SECARA BAIK DAN SISTEMATIS	123
IV-16	TANGGAPAN FUNGSI APLIKASI YANG BERFUNGSI MENINGKATKAN KECEPATAN PENCARIAN, PENYEBARAN, PENYERAPAN, DAN PENGEMBANGAN <i>KNOWLEDGE</i>	125
IV-17	PENGUJIAN <i>BLACKBOX TESTING</i>	126
IV-18	DESKRIPSI RESPONDEN PENGUJIAN ISO 9126	128
IV-19	KRITERIA PRESENTASE TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP SKOR IDEAL	129
IV-20	HASIL PENGUJIAN <i>FUNCTIONALITY</i> (FUNGSIONALITAS).....	130
IV-21	HASIL PENGUJIAN <i>RELIABILITY</i> (KEHANDALAN).....	131
IV-22	HASIL PENGUJIAN <i>UsABILITY</i> (KEBERGUNAAN)	132
IV-23	HASIL PENGUJIAN <i>EFFICIENCY</i> (EFISIENSI).....	133
IV-24	REKAPITULASI HASIL PENGUJIAN ISO 9126.....	134
IV-25	RENCANA IMPLEMENTASI SISTEM.....	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1	HASIL WAWANCARA 146
2	HASIL KUESIONER VALIDASI SOLUSI KOMPONEN <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT</i> TERHADAP BAHAN AJAR 147
3	HASIL KUESIONER VALIDASI SOLUSI KOMPONEN <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT</i> TERHADAP BAHAN AJAR 148
4	HASIL KUESIONER VALIDASI SOLUSI KOMPONEN <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT</i> TERHADAP BAHAN AJAR 149
5	HASIL KUESIONER VALIDASI SOLUSI KOMPONEN <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT</i> TERHADAP BAHAN AJAR 150
6	HASIL KUESIONER PENGUJIAN VALIDASI KEBUTUHAN FUNGSIONAL SISTEM 151
7	HASIL KUESIONER PENGUJIAN VALIDASI KEBUTUHAN FUNGSIONAL SISTEM 152
8	HASIL KUESIONER PENGUJIAN VALIDASI KEBUTUHAN FUNGSIONAL SISTEM 153
9	HASIL KUESIONER PENGUJIAN VALIDASI KEBUTUHAN FUNGSIONAL SISTEM 154
10	HASIL KUESIONER PENGUJIAN DAN EVALUASI HASIL 155
11	HASIL KUESIONER PENGUJIAN DAN EVALUASI HASIL 156
12	HASIL KUESIONER PENGUJIAN DAN EVALUASI HASIL 157
13	HASIL KUESIONER PENGUJIAN DAN EVALUASI HASIL 158
14	HASIL KUESIONER PENGUJIAN DAN EVALUASI HASIL 159
15	HASIL KUESIONER PENGUJIAN DAN EVALUASI HASIL 160
16	SURAT KETERANGAN PENELITIAN 155

DAFTAR PUSTAKA

- [Ackoff 1989] Ackoff, R.I.. *From Data to Wisdom*. Journal of Alilied System Analysis Vol. 16 P-39.
- [Abeyasinghe 2009] Abeyasinghe, Samisa. *PHP Team Development*. Birmingham : Packt Publishing,2009.
- [Aisyah 2014] Aisyah, Nyimas. *Pengembangan Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas. 2007.
- [Awad dan Ghaziri 2004] Awad, E.M., dan M.Ghaziri. *Knowledge Management*. International Edition. Pearson Education International. 2004.
- [Becerra dan Fernandez 2010] Becerra-Fernandez, I., Rajiv Sabherwal., *Knowledge Management : system and processes*, United States of America, 2010.
- [Bechina 2007] Bechina, Arntzen., A.A., et.al., *Success Factor in Implementing Knowledge Base System*, Electronic Jurnal of Knowledge Management, vol.7, 2005.
- [Bergeron 2003] Bergeron, Bryan. *Essentials of Knowledge Management*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2003.
- [Busch 2006] Busch, Steve. *Instructional Performance Management System Streamlining Instructional for Success*.Distance Learning. Greenwich, Vol. 3, 2006.