

**PENERAPAN *KNOWLADGE MANAGEMENT* MENGGUNAKAN
METODE TIWANA PADA SMA NEGERI 1 BATANGHARI**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di Program Studi
Sistem Informasi S1



Disusun Oleh :

Candra Kurniawan

09031381924146

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *KNOWLADGE MANAGEMENT*
MENGUNAKAN METODE TIWANA PADA SMA NEGERI 1
BATANGHARI**

Oleh :

Candra Kurniawan

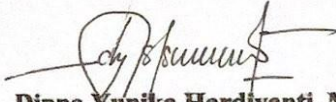
09031381924146

Palembang, 24 Juli 2023

Pembimbing,

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komputer**


Endang Lestari Ruskan. M.T
NIP. 197811172006042001


Dinna Yunika Hardiyanti, M.T
NIP.198806282019032013

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Candra Kurniawan
NIM : 09031381924146
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Penerapan Knowledge Management Menggunakan Metode

Tiwana Pada SMA Negeri 1 Batanghari

Hasil Pengecekan Software iTechnicate/Turnitin : 14%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya susai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 24 Juli 2023



Candra Kurniawan
NIM. 09031381924146

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

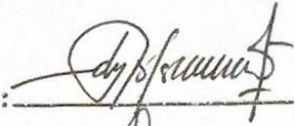
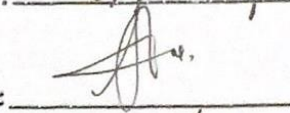

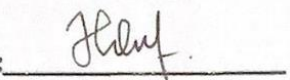
Tanggal : 28 Juli 2023

Nama : Candra Kurniawan

NIM : 09031381924146

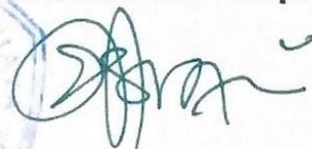
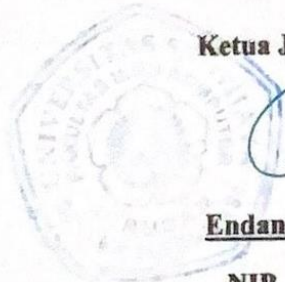
Judul : Penerapan Knowledge Management Menggunakan Metode
Tiwana Pada SMA Negeri 1 Batanghari

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Dinna Yenika Hardiyanti, M.T. : 
2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, M.Kom. : 
3. Penguji : Yadi Utama, S.Kom., M.Kom. : 
4. Sekretaris : Hardini Novianti, S.E., M.T. : 

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komputer



Endang Lestari Ruskan. M.T.

NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

رُّوحَ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْتِيَنَّ مِنْ رُّوحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمَ الْكَافِرُونَ

*“Yā baniyyaz-habū fa taḥassasū miy yūsufā wa akhīhi wa lā tai`asū mir
rauḥillāh, innahū lā yai`asu mir rauḥillāhi illal-qaumul-kāfirūn”*

”Q.S Surat Yusuf Ayat 87”

“Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir”.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ **Diri sendiri, Candra Kurniawan**
- ❖ **Kedua Orang Tua, Abang dan Seluruh Keluarga Besar**
- ❖ **Masa Depan**
- ❖ **Dosen Pembimbing Skripsi dan Dosen Pembimbing Akademik**
- ❖ **Dosen Jurusan Sistem Informasi**
- ❖ **Fakultas Ilmu Komputer**
- ❖ **Almamater, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya penulis dapat Menyusun dan mengajukan proposal guna memenuhi persyaratan Tugas Akhir dengan **judul “Penerapan *Knowledge Management* Menggunakan Metode Tiwana Pada SMA Negeri 1 Batanghari”**. Proposal tugas akhir ini meruakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S1) jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penyusunan dan penulisan proposal ini, penulis juga menyadari baik isi maupun penyajian proposal masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan dalam penulisannya, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan proposal ini di masa mendatang terutama bagi penulis sendiri. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat menambah pengetahuan serta dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis. dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberika doa, semangat, dan dukungan penuh kepada penulis untuk terus maju dan terus berkembang sampai kapanpun.

3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Dinna Yunika Hardiyanti M.T., selaku Dosen Pemimbing Skripsi yang telah sabar dalam memimbing penulis dan selalu memberikan saran serta arahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan juga selalu memimbing serta memberikan motivasi penulis dari awal penulisan skripsi hingga akhir.
6. Seluruh dosen penguji yang telah membantu penulis dalam menyempurnakan tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membimbing, mengajar, dan membagikan ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di perkuliahan.
8. Teman seperjuanganku, Egak dan Figo yang saling membantu dan men-support penulis selama perkuliahan.
9. Seluruh teman di kelas Sibil B yang dari awal semester hingga akhir semester tetap selalu solid.
10. Seluruh teman - teman jurusan Sistem Informasi angkatan 19 yang sama - sama berjuang menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian semua. Akhir kata, penulis menyadari bahwa pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam menyempurnakan laporan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada banyak orang.

Palembang, 24 Juli 2023

Penulis



Candra Kurniawan

NIM. 09031381924146

PENERAPAN *KNOWLEDGE MANAGEMENT* MENGGUNAKAN METODE TIWANA PADA SMA NEGERI 1 BATANGHARI

Oleh:

Candra Kurniawan

09031381924146

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan penerapan *Knowledge Management* (KM) dengan menggunakan metode TIWANA di SMA Negeri 1 Batanghari. Latar belakangnya adalah tantangan dalam mengelola dan memanfaatkan pengetahuan di sekolah. Tujuannya adalah meningkatkan efisiensi, kolaborasi, dan kualitas pendidikan. Metode TIWANA (Transfer, Improvement, Withdrawal, Addition, Navigation, and Archiving) digunakan untuk mengelola pengetahuan dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan KM berkontribusi pada perbaikan proses pengajaran, aksesibilitas informasi, dan pembelajaran kolaboratif di SMA. Selain itu, metode TIWANA membantu pengumpulan, penyimpanan, dan distribusi pengetahuan dengan efektif. Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi sekolah lain untuk mengadopsi penerapan KM dengan metode TIWANA guna meningkatkan kualitas pendidikan dan kolaborasi di era digital.

Kata Kunci: *Knowledge Managemen*, Tiwana, Efisiensi

IMPLEMENTATION OF THE KNOWLEDGE MANAGEMENT METHOD USING TIWANA AT SMA NEGERI 1 BATANGHARI

Oleh:

Candra Kurniawan

09031381924146

ABSTRACT

This study describes the application of Knowledge Management (KM) using the TIWANA method at SMA Negeri 1 Batanghari. The background is the challenge of managing and utilizing knowledge in schools. The goal is to increase efficiency, collaboration, and quality of education. The TIWANA (Transfer, Improvement, Withdrawal, Addition, Navigation, and Archiving) method is used to manage knowledge with a systematic and structured approach. The results of this study show that the application of KM contributes to improving the teaching process, information accessibility, and collaborative learning in SMA. In addition, the TIWANA method helps the collection, storage, and distribution of knowledge effectively. This research provides practical guidance for other schools to adopt the application of KM with the TIWANA method to improve the quality of education and collaboration in the digital era.

Keyword: *Knowledge Managemen*, Tiwana, Efisiensi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Aplikasi Berbasis Web.....	6
2.1.2 Hypertext Markup Language (HTML)	7
2.1.3 PHP: Hypertext Preprocessor.....	10
2.1.4 My Structured Query Language (MySQL)	13
2.1.5 XAMPP	15
2.1.6 Knowledge Management System (KMS)	16
2.2 Alat Desain <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	17
2.2.1 Use Case Diagram.....	18
2.2.2 Activity Diagram.....	20
2.2.3 Sequence Diagram	21
2.2.4 Class Diagram	22

2.3	Pengujian <i>Black Box</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Metode Pengembangan Sistem	25
3.2	Metode Dalam Pengumpulan Data	28
3.3	Alat dan Bahan Penelitian	29
3.4	Teknik Pengujian Sistem <i>Black Box</i>	29
3.5	Tahapan Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Evaluasi Infrastruktur	31
4.2	Analisis, Desain, dan Pengembangan KMS.....	33
4.2.1	Use Case Diagram.....	33
4.2.2	Sequence Diagram	34
4.2.3	Pembahasan Interface.....	43
4.2.3.1	Interface Admin & Guru	44
4.2.3.2	Interface Pada Expert	49
4.2.3.3	Interface Pada Users.....	51
4.3	Deployment	52
4.4	Metrik untuk Evaluasi Kinerja	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		62
5.1.	Kesimpulan	62
5.2.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	18
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	20
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram	21
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram	22
Tabel 4. 1 Pengujian Login	52
Tabel 4. 2 Pengujian Tambah Knowledge	53
Tabel 4. 3 Pengujian Edit Knowledge.....	54
Tabel 4. 4 Pengujian Hapus Knowledge	55
Tabel 4. 5 Pengujian Reset Peringkat	56
Tabel 4. 6 Pengujian Hapus Feedback	57
Tabel 4. 7 Pengujian Pencarian Knowledge	58
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Pengujian BlackBox.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	34
Gambar 4. 2 Login Admin	35
Gambar 4. 3 Tambah Knowledge Pada Admin	35
Gambar 4. 4 Edit Knowledge Pada Admin.....	36
Gambar 4. 5 Proses Hapus Knowledge Pada Admin.....	36
Gambar 4. 6 Reset Peringkat Knowledge Pada Admin	37
Gambar 4. 7 Proses Hapus Feedback Pada Admin	37
Gambar 4. 8 Tambah Pengguna Pada Admin	38
Gambar 4. 9 Halaman Edit Pengguna Pada Admin	38
Gambar 4. 10 Proses Hapus Pengguna Pada Admin	39
Gambar 4. 11 Login Pada Guru	39
Gambar 4. 12 Tambah Knowledge Pada Guru	40
Gambar 4. 13 Edit Knowledge Pada Guru.....	40
Gambar 4. 14 Hapus Knowledge Pada Guru	41
Gambar 4. 15 Reset Peringkat Knowledge Pada Guru	41
Gambar 4. 16 Hapus Feedback Knowledge Pada Guru.....	42
Gambar 4. 17 Login Expert.....	42
Gambar 4. 18 Proses Verifikasi Knowledge Pada Expert.....	43
Gambar 4. 19 Proses Pencarian Knowledge	43
Gambar 4. 20 Halaman Login (Admin, Guru, Expert)	44
Gambar 4. 21 Halaman Dashboard (Admin & Guru)	45
Gambar 4. 22 Halaman Kelola Knowledge (Admin, Guru)	45
Gambar 4. 23 Halaman Tambah Knowledge (Admin, Guru).....	46
Gambar 4. 24 Halaman Detail Knowledge (Admin, Guru)	46
Gambar 4. 25 Halaman Knowledge Populer (Admin, Guru).....	47
Gambar 4. 26 Halaman Feedback (Admin, Guru)	47
Gambar 4. 27 Halaman Kelola Pengguna (Admin)	48
Gambar 4. 28 Halaman Tambah Pengguna (Admin).....	48
Gambar 4. 29 Halaman Edit Pengguna (Admin)	49
Gambar 4. 30 Halaman Dashboard (Expert).....	49

Gambar 4. 31 Halaman Daftar Knowledge (Expert)	50
Gambar 4. 32 Halaman Verifikasi Knowledge (Expert).....	50
Gambar 4. 33 Halaman Home (Users).....	51
Gambar 4. 34 Halaman Hasil Pencarian (Users)	51
Gambar 4. 35 Halaman Tentang Kami	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	A-1
Lampiran 2 Form Wawancara.....	B-1
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	C-1
Lampiran 4 Pengecekan Similarity	D-1
Lampiran 5 Surat Rekomendasi Sidang	E-1
Lampiran 6 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	F-1
Lampiran 7 Dokumentasi	G-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Knowledge management merupakan proses pengelolaan pengetahuan yang dimiliki sebuah organisasi/institusi agar pengetahuan tersebut dapat digunakan sebaik mungkin oleh penggunanya dalam melakukan kegiatan. Metode pendidikan *E-Learning* mencakup aspek pengembangan tenaga pendidik, efektifitas evaluasi, efisiensi, komunikasi, dan perpaduan teknologi. Sistem ini menjadi pilihan karena adanya batasan dalam menjalin hubungan sosial, sehingga siswa diharuskan untuk tetap berusaha menjaga motivasi pribadi mereka. Desain *E-Learning* memungkinkan siswa untuk mengaksesnya melalui perangkat basis komputer atau perangkat mobile smartphone yang telah terhubung Internet.

Metode pembelajaran yang dipakai dan diterapkan oleh Guru SMA Negeri 1 Batanghari saat ini masih mengandalkan pendekatan tatap muka dengan gaya berceramah, menulis secara manual di papan tulis, dan menggunakan media lain. Akibatnya, peran guru lebih dominan dibandingkan dengan siswa yang belajar. Siswa sering mengalami masalah karena *knowledge* yang disampaikan terlalu banyak, sementara waktu pembelajaran di kelas terbatas, sehingga menyulitkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut sehingga *Knowledge Management* (KMS) diusulkan. KMS dapat membantu para guru juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Belajar mandiri adalah bermanfaat untuk menentukan tindakan dan

cara belajar yang lebih efektif, mampu mengerjakan tugas pembelajaran dengan bagus dan baik serta mampu untuk mengerjakan aktivitas belajar dengan mandiri.

Metode pengembangan sistem yaitu menggunakan Metode Tiwana. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Aslamiyah menjelaskan bahwa dalam konteks STMIK Widuri Student Unit, implementasi KMS dengan Metode Tiwana pada penelitian sebelumnya KMS digunakan untuk membantu mengurangi kesenjangan pengetahuan antara mahasiswa dan staf pengajar, serta membantu mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan dan kreativitas untuk jenjang karir di masa depan yang akan datang (Aslamiyah, 2019).

Pada penelitian lainnya pengembangan KMS menjelaskan pentingnya integrasi antara teknologi informasi, manajemen sumber daya manusia, dan strategi bisnis dalam pengembangan sistem manajemen pengetahuan yang efektif (Anisah, 2023). Dalam model ini, teknologi informasi digunakan untuk mengelola pengetahuan dan memfasilitasi sharing, sementara manajemen sumber daya manusia bertanggung jawab dalam mengembangkan keterampilan dan kompetensi karyawan. Sementara itu, strategi bisnis digunakan untuk memastikan bahwa pengetahuan yang dikelola sesuai dengan tujuan bisnis organisasi. Model Tiwana KMS, organisasi dapat meningkatkan efisiensi, inovasi, dan kualitas layanan mereka melalui pemanfaatan pengetahuan yang lebih baik. Namun, keberhasilan KMS tergantung pada dukungan dari manajemen organisasi dan karyawan yang aktif dalam memanfaatkan sistem tersebut.

Penelitian lainnya dengan KMS diterapkan dalam Aplikasi *E-Course* Mahasiswa Menghadapi Uji Kompetensi Ners. Setelah event tryout dilakukan

setelah intervensi, terdapat perubahan yang lebih banyak dengan peningkatan dengan tingkat kelulusan yang lebih tinggi, berbanding terbalik dengan sebelum intervensi dilakukan. Intervensi yang sedang dilaksanakan berupa kegiatan sosial penyebaran informasi dan berupa pelatihan penggunaan e-course memberikan dampak positif yang berarti dalam meningkatkan lulus dari mahasiswa (Winata, 2021).

Keunggulan lain dari penerapan KMS yaitu KMS yang diterapkan pada Modul *E-learning* menyediakan bahan dari ajaran serta petunjuk khusus dalam kegiatan belajar yang dapat digunakan online kapan saja dan dimana saja, juga tidak memerlukan ruangan yang besar seperti ruangan konvensional (Daruyani, 2022). Penggunaan sistem app mentimeter digunakan di kuis interaktif memberikan dampak yaitu siswa lebih menjadi termotivasi pada setiap proses kegiatan pembelajaran. Antar para siswa menunjukkan adanya persaingan yang ideal pada setiap kuis (Andrini, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan penelitian adalah:

1. Bagaimana menerapkan metode Tiwana pada pencarian *Knowledge Management*?
2. Bagaimana memberikan kemudahan akses *Knowledge* dalam proses belajar bagi Siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan aplikasi berbasis web dengan metode Tiwana yang dapat digunakan oleh guru untuk menampung *Knowledge* yang dapat diakses oleh siswa kapan saja.
2. Mengembangkan fitur pencarian materi menggunakan dalam memudahkan pencarian *knowledge* belajar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan menyediakan platform yang mudah diakses dan dapat diakses kapan saja.
2. Meningkatkan kualitas belajar dengan menyediakan fitur pencarian yang memudahkan siswa dalam mencari *Knowledge* yang diperlukan.
3. Meningkatkan efisiensi waktu dan usaha bagi guru dalam menyimpan dan mengatur *Knowledge*, karena dapat disimpan dan diakses dengan mudah melalui *platform* yang disediakan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat diberi batasan yaitu hanya digunakan oleh guru dan siswa yang terdaftar dalam sistem, dengan demikian, hanya mereka yang memiliki akses ke *platform*.

2. Aplikasi digunakan oleh 3 aktor yaitu Siswa, Guru, Expert dan Admin.
3. Aplikasi ini tidak melibatkan penggunaan teknologi dan metode pembandingan lainnya karena fokus utama adalah pada pembuatan *platform* yang mudah diakses dan mudah digunakan.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis web, dan tidak termasuk pengembangan aplikasi *mobile* atau *desktop*.
5. Data yang dipakai dan digunakan dalam web yaitu terbatas pada *knowledge* belajar dan informasi pengguna yang diambil proses pencarian.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2).
- Anisah, S. (2023). Implementation of Tiwana Method in a Knowledge Management System Prototype. *Journal of Information Systems and Technology Research*, 2(1), 38-45.
- Aslamiyah, S., Anisah, S., Yulianto, E., & Widyantoro, K. (2019). The *Knowledge Management System (KMS) to Reduce Knowledge Gap at STMIK Widuri Student Unit*. *International Journal of Advanced Studies in Computers, Science and Engineering*, 8(9), 1-9.
- Daruyani, S., Irawaty, I., Krestianti, R. A., Purbiyanti, O. D., & Hakim, R. R. (2022). Perancangan Pembuatan E-Learning Berbasis Website Pada SMK Ad-Da'wah Jakarta. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 169-177.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem informasi penjadwalan dokter berbasis web dengan menggunakan framework codeigniter (studi kasus: rumah sakit yukum medical centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30-37.
- Motosho, J. A. "Performance Evaluation of Searching Algorithms in Array Data Structure." *International Journal of Computer Science and Network Security (IJCSNS)*, Vol. 17, no. 6, pp. 80-85, Jun. 2017.

- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan MYSQL. *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 112-124.
- Rahmawati, S., & Shalahuddin, S. (2017). Proses Seleksi Karyawan Baru Bagian Sales Pada PT Mitra Sukses Karya Bersama Bekasi. *Jurnal Administrasi Kantor*, 5(1), 99-106.
- Rozanda, N. E., Wahyuningsih, R., & Saide, S. (2017). Penerapan *Knowledge Transfer* Pada E-learning. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri* (pp. 318-326).
- Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106-110.
- Winata, S. G., Sumara, R., & Rofiqi, E. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi E-Course di Masa Pandemi Terhadap Persiapan Mahasiswa Menghadapi Uji Kompetensi Ners Indonesia. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 6(3).