

**PENERAPAN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* DENGAN  
METODE *THE 10-STEP KM ROADMAP* DAN KONSEP *GAMIFICATION*  
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL (BNN) PROVINSI SUMATERA  
SELATAN**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Sarjana**



**Oleh**

**Gladys Dwi Mawarni**

**09031281823027**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**JULI 2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* DENGAN  
METODE *THE 10-STEP KM ROADMAP* DAN KONSEP *GAMIFICATION*  
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL (BNN) PROVINSI SUMATERA  
SELATAN**

**Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di  
Program Studi Sistem Informasi S1**

**Oleh**

**GLADYS DWI MAWARNI**

**09031281823027**

**Palembang, 28 Juli 2022**

**Pembimbing I,**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan, M.T.**  
**NIP 197811172006042001**

**Ken Ditha Tania, M.Kom.**  
**NIP 198507182012122003**

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gladys Dwi Mawarni  
NIM : 09031281823027  
Program Studi : Sistem Informasi Reguler (S1)  
Judul Skripsi : Penerapan *Knowledge Management System* Dengan Metode *The 10-Step KM Roadmap* Dan Konsep *Gamification* Pada Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Sumatera Selatan

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 10%

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

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



Palembang, 28 Juli 2022



Gladys Dwi Mawarni  
NIM 09031281823027

## HALAMAN PERSETUJUAN

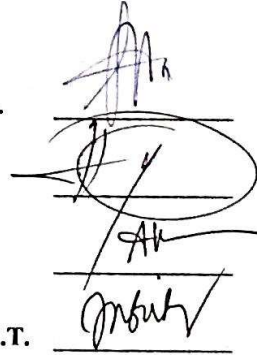
Telah diuji dan lulus pada :

**Hari** : Rabu  
**Tanggal** : 13 Juli 2022

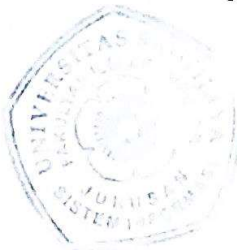
**Nama** : Gladys Dwi Mawarni  
**NIM** : 09031281823027  
**Judul** : Penerapan *Knowledge Management System* Dengan Metode *The 10-Step KM Roadmap* Dan Konsep *Gamification* Pada Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Sumatera Selatan

**Tim Penguji :**

1. Pembimbing : Ken Ditha Tania, M.Kom.
2. Ketua Penguji : Ali Ibrahim, M.T.
3. Penguji I : Allsela Meiriza, M.T.
4. Penguji II : Nabila Rizky Oktadini, M.T.



Mengetahui  
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



**Endang Lestari Ruskan, M.T.**  
NIP 197811172006042001

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

**“ALLAH TIDAK MEMBEBANI SESEORANG MELAINKAN SESUAI  
DENGAN KESANGGUPANNYA.”**

**(Q.S. Al-Baqarah: 286)**

**Skripsi ini dipersembahkan untuk:**

- ❖ **Diri Sendiri, Gladys Dwi Mawarni**
- ❖ **Mama dan Papa**
- ❖ **Kakak, Adik, dan Keluarga Besar**
- ❖ **Teman Seperjuangan Angkatan 2018**
- ❖ **Fasilkom, Universitas Sriwijaya**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat karunia dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “**Penerapan *Knowledge Management System* Dengan Metode *The 10-Step KM Roadmap* Dan Konsep *Gamification* Pada Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Sumatera Selatan**” dengan baik. Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S1) Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua, Kakak, dan Adikku serta keluarga besar yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan agar terus melakukan yang terbaik.
2. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Ken Ditha Tania, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan saran dan arahan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Bapak Ali Ibrahim, M.T. selaku Ketua Penguji Ujian Komprehensif serta Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi selama proses perkuliahan.
6. Ibu Allsela Meiriza, M.T. dan Ibu Nabila Rizky Oktadini, M.T. selaku Dosen Penguji yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan permasalahan dan memberikan saran serta pengarahan dalam penulisan skripsi.
7. Kak Angga selaku Administrasi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu proses pengurusan berkas dan informasi terkait perkuliahan.
8. Ibu Ika Wahyu Hindaryati, S.K.M., M.Si. selaku koordinator bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M) beserta seluruh pegawai bidang P2M BNNP SUMSEL yang telah memberikan izin dan ruang bagi penulis untuk melakukan penelitian tugas akhir.
9. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan membagikan ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Teman tersayang Dayati, Mahdiyah, Poppy, Dicha, Indri, Septi, Nanda, dan Devi yang telah menemani dan berjuang bersama dari awal hingga akhir perkuliahan.
11. Teman seperjuangan SINUS A (Sistem Informasi Reguler A 2018), HIMABL yang selalu memberikan keceriaan, dan terkhusus Hafizh, Thomas, Aqbil, Fandra, Nadya, dan Hani yang membantu dan memotivasi penulis dalam penelitian tugas akhir.

12. Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSI) yang telah memberikan pengalaman yang sangat berarti selama penulis mengikuti organisasi.
13. Seluruh teman-teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2018 yang sama-sama berjuang meraih gelar sarjana.
14. Kakak tingkat yang selalu memberikan bimbingan serta arahan agar penulis dapat memahami banyak hal dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, namun penulis yakin bahwa penelitian ini adalah salah satu kebanggaan penulis dan semoga dapat memberi manfaat bagi banyak orang.

Palembang, 28 Juli 2022

Gladys Dwi Mawarni  
NIM. 09031281823027



**PENERAPAN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* DENGAN  
METODE *THE 10-STEP KM ROADMAP* DAN KONSEP *GAMIFICATION*  
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL (BNN) PROVINSI SUMATERA  
SELATAN**

**Oleh**

**Gladys Dwi Mawarni**

**09031281823027**

**ABSTRAK**

Dalam melaksanakan tugas melakukan penyuluhan terkait bahaya narkoba, pegawai bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M) BNN Provinsi Sumatera Selatan memiliki pengetahuan dan pengalaman tersendiri dalam mengatasi permasalahan yang muncul, namun pengetahuan tersebut sulit untuk dicari dan tidak terdokumentasi dengan baik dikarenakan bidang P2M belum memiliki sistem yang secara khusus mengelola pengetahuan tersebut, sehingga diperlukan suatu sistem untuk membantu mengelola pengetahuan pegawai. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan *Knowledge Management System* pada Bidang P2M BNN Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *The 10-Step KM Roadmap* agar dapat terciptanya proses berbagi pengetahuan antar pegawai serta mengaplikasikan konsep *Gamification* menggunakan *Marczewski's Gamification Framework* untuk meningkatkan minat pegawai dalam berbagi pengetahuan. Hasil dari penelitian ini adalah *Knowledge Management System* P2M BNN Provinsi Sumatera Selatan yang telah diuji dengan 51 butir uji menggunakan metode *BlackBox Testing* yang menyatakan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan pegawai.

**Kata Kunci:** Berbagi Pengetahuan, *BlackBox Testing*, *Knowledge Management System*, *Marczewski's Gamification Framework*, *The 10-Step KM Roadmap*

***IMPLEMENTATION OF KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM USING  
THE 10-STEP KM ROADMAP METHOD AND GAMIFICATION CONCEPT  
AT THE NATIONAL NARCOTICS AGENCY OF SOUTH SUMATERA  
PROVINCE***

***By***

**GLADYS DWI MAWARNI**

**09031281823027**

**ABSTRACT**

*In carrying out the task of counseling the dangers of drugs, employees of Prevention and Community Empowerment (P2M) BNN South Sumatera Province have their own knowledge and experience in addressing problems that arise, but this knowledge is difficult to find and not well documented because the P2M field does not yet have a system that specifically manage this knowledge, so a system is needed to help manage employee knowledge. The purpose of this research is to apply a Knowledge Management System in the P2M field of BNN South Sumatra Province using The-10Step KM Roadmap method in order to create a knowledge sharing process between employees and apply the concept of Gamification using Marczewski's Gamification Framework to increase employee interest in knowledge sharing. The result of this research is the Knowledge Management System P2M BNN of South Sumatera Province that has been tested with 51 tests using BlackBox Testing method, states that the system is in accordance with the needs of employees.*

***Keywords:*** *BlackBox Testing, Knowledge Management System, The 10-Step KM Roadmap, Knowledge Sharing, Marczewski's Gamification Framework*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat .....	4
1.5 Batasan Masalah .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Profil BNN Provinsi Sumatera Selatan.....	6
2.1.1 Sejarah BNN Provinsi Sumatera Selatan.....	6
2.1.2 Visi dan Misi BNN Provinsi Sumatera Selatan.....	6
2.1.3 Struktur Organisasi .....	7
2.1.4 Tugas dan Fungsi BNN Provinsi Sumatera Selatan .....	8
2.2 <i>Knowledge</i> .....	8
2.3 <i>Knowledge Management</i> .....	9
2.4 <i>Knowledge Management System</i> .....	10
2.5 <i>Gamification</i> .....	12
2.6 <i>Marczewski's Gamification Framework</i> .....	13
2.7 <i>Data Flow Diagram</i> .....	14
2.8 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	15

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 <i>Flowchart</i> Penelitian .....	16
3.2 Objek Penelitian.....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	17
3.3.1 Jenis Data .....	17
3.3.2 Sumber Data .....	17
3.3.3 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.3.4 Deskripsi Data.....	18
3.3 Metode Pengembangan <i>Knowledge Management</i> .....	19
3.4 <i>Gamification</i> Pada <i>Knowledge Management System</i> .....	23
3.5 <i>Marczewski's Gamification Framework</i> .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
4.1 Persiapan dan Evaluasi Infrastruktur.....	25
4.1.1 Studi Literatur .....	25
4.1.2 Analisis Infrastruktur yang Ada.....	26
4.2 Analisis dan Desain Infrastruktur <i>Knowledge Management</i> .....	26
4.2.1 Desain Infrastruktur <i>Knowledge Management</i> .....	26
4.2.2 Audit Terhadap Aset Pengetahuan dan Sistem yang Ada .....	27
4.2.3 Rancang Tim <i>Knowledge Management</i> .....	30
4.2.4 Analisis <i>Knowledge Management</i> .....	31
4.2.5 Perancangan Konsep <i>Gamification</i> Pada KMS .....	34
4.2.6 Desain <i>Knowledge Management</i> .....	37
4.3 Pengembangan <i>Knowledge Management</i> .....	45
4.3.1 <i>Interface Knowledge Management</i> .....	45
4.3.2 Implementasi <i>Knowledge Management</i> .....	53
4.3.3 Pengujian <i>Knowledge Management</i> .....	61
4.4 Evaluasi Pengujian Sistem.....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BNNP Sumatera Selatan .....	7
Gambar 2.2 Proses Knowledge Management.....	10
Gambar 2.3 Marczewski's Gamification Framework .....	13
Gambar 3.1 Flowchart Penelitian.....	16
Gambar 3.2 The 10-Step KM Roadmap .....	19
Gambar 4.1 Desain Infrastruktur KM.....	26
Gambar 4.2 Flowchart Gameplay .....	36
Gambar 4.3 DFD Level 0.....	37
Gambar 4.4 DFD Level 1.....	39
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses Management Knowledge .....	42
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses Kelola Akun .....	43
Gambar 4.7 Entity Relationship Diagram .....	44
Gambar 4.8 Desain Interface Login .....	45
Gambar 4.9 Desain Interface Utama Admin .....	46
Gambar 4.10 Desain Interface Utama Pegawai .....	46
Gambar 4.11 Desain Interface Utama Sub-Koordinator .....	47
Gambar 4.12 Desain Interface Utama Koordinator .....	47
Gambar 4.13 Desain Interface Tambah Knowledge.....	48
Gambar 4.14 Desain Interface Tambah Tacit Knowledge.....	48
Gambar 4.15 Desain Interface Tambah Explicit Knowledge .....	49
Gambar 4.16 Desain Interface Detail Tacit Knowledge .....	49
Gambar 4.17 Desain Interface Detail Explicit Knowledge .....	50
Gambar 4.18 Desain Interface Kelola Akun Pegawai .....	50
Gambar 4.19 Desain Interface Ubah Password .....	51
Gambar 4.20 Desain Interface Leaderboard.....	51
Gambar 4.21 Desain Interface Request Knowledge .....	52
Gambar 4.22 Desain Interface My Knowledge .....	52
Gambar 4.23 Interface Login.....	53
Gambar 4.24 Interface Utama Admin .....	53
Gambar 4.25 Interface Utama Pegawai.....	54
Gambar 4.26 Interface Utama Koordinator.....	55

<b>Gambar 4.27 Interface Utama Sub Koordinator .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.28 Interface Kelola Akun User .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.29 Interface Tambah Knowledge .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.30 Interface Tambah Tacit Knowledge .....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.31 Interface Tambah Explicit Knowledge.....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.32 Interface Detail Tacit Knowledge.....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.33 Interface Detail Explicit Knowledge .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.34 Interface Request Knowledge.....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.35 Interface Ubah Password.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.36 Interface Leaderboard .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.37 Interface My Knowledge.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.38 Interface Tambah Kategori .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.2 Tugas dan Fungsi Bidang P2M BNNP Sumsel.....</b>	<b>8</b>
<b>Tabel 2.3 Simbol Data Flow Diagram .....</b>	<b>14</b>
<b>Tabel 2.4 Simbol Entity Relationship Diagram.....</b>	<b>15</b>
<b>Tabel 3.1 Tahapan Planning .....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 4.1 Studi Literatur .....</b>	<b>25</b>
<b>Tabel 4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 4.3 Quest.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4.4 Points .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4.5 Tingkatan Badges .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.6 Pengujian BlackBox .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 – Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....</b>	<b>A-1</b>
<b>Lampiran 2 – Form Wawancara .....</b>	<b>B-1</b>
<b>Lampiran 3 – Dokumentasi.....</b>	<b>C-1</b>
<b>Lampiran 4 – Kartu Konsultasi.....</b>	<b>D-1</b>
<b>Lampiran 5 – Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....</b>	<b>E-1</b>
<b>Lampiran 6 – Keterangan Pengecekan Similarity.....</b>	<b>F-1</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penekanan pentingnya kualitas sumber daya manusia dalam suatu organisasi adalah salah satu cara dalam menyikapi serta bertahan dari dampak globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi. (Adhari, 2021). Dalam meningkatkan kualitas organisasi, diperlukan pengelolaan pengetahuan yang melimpah mengenai sumber daya manusia dalam organisasi serta sistem pendukung seperti *knowledge management*.

*Knowledge management* merupakan proses menangkap, mengorganisasikan, menyimpan pengetahuan dan pengalaman dari individu serta membuat pengetahuan bagi individu lainnya di dalam sebuah organisasi. *Knowledge management system* adalah sistem aplikasi yang menggabungkan dan mengintegrasikan fungsi untuk manajemen kontekstual pengetahuan di organisasi atau bagian organisasi yang dipengaruhi oleh inisiatif manajemen pengetahuan (Hendrawan, 2019).

Badan Narkotika Nasional (BNN) merupakan Lembaga Pemerintah Non-Kementrian (LPNK) yang bergerak dan memiliki tugas di bidang pencegahan, pemberantasan, penyalahgunaan, dan peredaran gelap narkotika, psikotropika, prekursor, dan bahan adiktif lainnya kecuali bahan adiktif untuk tembakau dan alkohol serta bertanggung jawab kepada Presiden. BNNP SUMSEL memiliki beberapa bagian unit kerja, salah satunya bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M). Dalam melaksanakan tugasnya, pegawai P2M BNNP SUMSEL memiliki kompetensi, pengetahuan, serta pengalaman yang beragam. Namun hal

tersebut sulit untuk dibagikan ke sesama pegawai dikarenakan belum adanya wadah untuk menuangkan pengetahuan dan pengalaman para pegawai untuk saling berbagi pengetahuan sehingga pengetahuan yang ada hanya dimiliki oleh masing-masing pegawai saja. Oleh sebab itu KMS akan menjadi wadah bagi pengetahuan pegawai yang diharapkan dapat membantu dalam mengumpulkan, mengidentifikasi pengetahuan yang potensial, serta dapat saling memberikan informasi dan pengetahuan antar pegawai P2M di BNNP SUMSEL.

Penerapan *knowledge management system* pada bidang P2M BNNP SUMSEL ini menggunakan *The 10-Step KM Roadmap* yang disusun oleh Amrit Tiwana sebagai metode pengembangan KM yang memiliki 4 tahapan yang disusun untuk menciptakan penyusunan strategi, perancangan, pengembangan, dan penerapan *knowledge management*. Menurut (Swacha, 2015) salah satu penghambat berbagi pengetahuan yaitu dikarenakan kurangnya motivasi pegawai dalam berbagi pengetahuan maka dari itu *knowledge management system* dapat diaplikasikan dengan *gamification* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi pegawai dalam berbagi pengetahuan.

*Gamification* merupakan bidang penelitian yang terdiri dari pengembangan karakteristik *game* dalam konteks *non-game*. *Gamification* menggunakan elemen-elemen *game* yang mendorong *user* untuk terlibat dalam perilaku yang ditentukan sehingga teknologi menjadi lebih menarik dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal ini dapat memacu setiap pengguna dalam membagikan pengetahuan serta meningkatkan interaksi antar individu untuk membagikan pengetahuan yang dimiliki sebanyak-banyaknya (Pramana, 2015). Penerapan *gamification* ini didukung dengan *Marczewski's Gamification Framework* untuk

membantu merancang dan menerapkan *gamified system* didalam *knowledge management system*.

Berdasarkan uraian diatas untuk menghasilkan *knowledge management system* yang diharapkan dapat mendokumentasikan dan meningkatkan pengetahuan serta keinginan berbagi pengetahuan pegawai P2M BNNP SUMSEL, penulis tertarik melakukan penelitian untuk tugas akhir yang berjudul “PENERAPAN *KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM* DENGAN METODE *THE 10-STEP KM ROADMAP* DAN KONSEP *GAMIFICATION* PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL (BNN) PROVINSI SUMATERA SELATAN”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka disusun rumusan dari permasalahan yang muncul yaitu:

1. Bagaimana mendokumentasikan *knowledge* para pegawai P2M BNNP SUMSEL agar dapat terus dimanfaatkan?
2. Bagaimana menerapkan *knowledge management system* dengan metode *The 10-Step KM Roadmap* pada bidang P2M di BNNP SUMSEL?
3. Bagaimana mengaplikasikan konsep *gamification* menggunakan *Marczewski's framework* pada *knowledge management system* bidang P2M di BNNP SUMSEL?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan laporan tugas akhir ini yaitu:

1. Membangun *knowledge management system* sebagai wadah dokumentasi pengetahuan pegawai bidang P2M di BNNP SUMSEL.
2. Menerapkan metode *The 10-Step KM Roadmap* dalam mengembangkan *knowledge management system* pada bidang P2M di BNNP SUMSEL.
3. Mengaplikasikan konsep *gamification* yang berbasis *Marczewski's framework* dengan *knowledge management system* pada bidang P2M di BNNP SUMSEL.

## 1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat mendokumentasikan *knowledge* para pegawai agar dapat terus digunakan dan bermanfaat bagi pegawai P2M BNNP SUMSEL.

2. Menjadi wadah bagi pegawai P2M BNNP SUMSEL dalam proses *knowledge sharing*.
3. Dengan konsep *gamification* dapat meningkatkan motivasi pegawai P2M dalam berbagi pengetahuan.

### **1.5 Batasan Masalah**

Penulis memberi batasan agar pembahasan masalah dapat lebih terarah sebagai berikut:

1. Objek penelitian merupakan bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M) pada Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Sumatera Selatan.
2. Metode *The 10-Step Knowledge Management Roadmap* digunakan sebagai metode pengembangan KM.
3. Merancang dan membangun *knowledge management system* dengan *Marczewski's framework* dalam penerapan konsep *gamification*.
4. *Knowledge Management System* yang akan diterapkan berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data *MySQL*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhari, I. Z. (2021). OPTIMALISASI KINERJA KARYAWAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KNOWLEDGE MANAGEMENT & MOTIVASI KERJA. In *Qiara Media*. Qiara Media.
- Becerra-Fernandez, I., & Sabherwal, R. (n.d.). *Knowledge Management: Systems and Processes*. Unknown Publisher.  
<https://books.google.co.id/books?id=4QHLU-ELWsMC>
- Darudiato, S., & Setiawan, K. (2013). Knowledge management: konsep dan metodologi. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 4(1), 11–17.
- Davenport, T., & Prusak, L. (1998). Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know. In *Ubiquity* (Vol. 1).  
<https://doi.org/10.1145/348772.348775>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9–15.
- Erwanto, A. (2019). *Pemanfaatan Website Sebagai Aplikasi Latihan Soal Try Out Ujian Nasional*.  
[http://eprints.uty.ac.id/3559/%0Ahttp://eprints.uty.ac.id/3559/1/Naskah Publikasi-Ampriyudi Erwanto-3125111409.pdf](http://eprints.uty.ac.id/3559/%0Ahttp://eprints.uty.ac.id/3559/1/Naskah%20Publikasi-Ampriyudi%20Erwanto-3125111409.pdf)
- Hendrawan, M. R. (2019). *Manajemen Pengetahuan: Konsep dan Praktik Berpengetahuan pada Organisasi Pembelajar*. Universitas Brawijaya Press.
- Nonaka, I., Toyama, R., & Konno, N. (2000). SECI, Ba and Leadership: a Unified Model of Dynamic Knowledge Creation. *Long Range Planning*, 33(1), 5–34.

[https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0024-6301\(99\)00115-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0024-6301(99)00115-6)

- Novita, R. (2018). Pengembangan Kompetensi Profesional Dosen Berbasis Knowledge Management System. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri, November*, 129–136.
- Paul, P. V. (2016). Knowledge management using gamification. *vol, 3*, 35–39.
- Pramana, D. (2015). Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 10(1), 202–211.
- Saputra, N. E., Tania, K. D., & Heroza, R. I. (2016). Penerapan Knowledge Management System (KMS) Menggunakan Teknik Knowledge Data Discovery (KDD) Pada Pt Pln (Persero) Ws2jb Rayon Kayu Agung. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 8(2).
- Shane, M., Wisnudrajat, L., Wang, G., & Kaburuan, E. R. (2020). Implementing Gamification on a Web-Based Recruitment System using Marczewski's Gamification Framework: An Overview. *International Journal*, 9(3).
- Swacha, J. (2015). *GAMIFICATION IN KNOWLEDGE MANAGEMENT* : 12, 160.
- Tiwana, A. (1999). Knowledge Management Toolkit , The Amrit Tiwana Knowledge Management Toolkit , The. In *Knowledge Management Toolkit*. <https://doi.org/10.1227/01.neu.0000403833.47211.af>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. “ O'Reilly Media, Inc.”
- Zuhri, A. F., Ahmad, A., Parlina, I., & Dewi, R. (2020). Sistem Informasi Data Rehabilitasi Narkoba Pada Badan Narkotika Nasional Kota ( BNNK ) Pematangsiantar. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 255–260.