

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, M., & Suharta, D. (2024). Perancangan Sistem Informasi Dalam Pendataan Custemer Baru Berbasis Web Di Telkom Akses. *Jurnal Multidisiplin Sainstek*, 2(4), 80–89.
- Anggreini, I. S., Muhyi, M., & Ketut, I. (2023). Hakikat Ilmu Dan Pengetahuan Dalam Kajian Filsafat Ilmu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 396–402.
- Anwar, S., & Chistianti, M. (2019). Analisis dan Perancangan Aplikasi Logistik dan Penerapan Metode Operasional *Customer Relationship Management* (Studi Kasus:Natur Salon & Spa). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(1), 2443–2229.
- Apri, R., Manurung, Y., & Manuputty, A. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Lembaga Kemahasiswaan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal SITECH*, 3(1), 10–20.
- Azzumar, M. F., & Nurmiati, E. (2021). Perancangan *Knowledge Management System* Pada *E-Commerce XYZ* Berbasis *Mobile*. *Jurnal UMJ*, 11(3), 47–54.
- Chasanah, N., Abda’u, P. D., & Faiz, M. N. (2021). Implementasi Metode *Waterfall* dalam Sistem Informasi *Knowledge Management* untuk *Digital Marketing*. *Infotekmesin*, 12(1), 70–80.
- Debora, I. S., Mau, S. D. I., & Malo, M. W. (2023). Penerapan Aplikasi Pengelolaan Data Siswa SMP Tutim Delo Dengan Menggunakan Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(5), 3806–3810.
- Erlinda, L. P., Musadieq, A. M., & Ruhana, I. (2014). Pengaruh Penilaian Kinerja Terhadap Semangat Kerja (Studi pada Karyawan Tetap PT. Aggionmultimex). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 8(2), 1–10.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan *Design Prototype* UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Ilmiah Teknik (JUIT)*, 2(2), 132–146.

- Fitriasari, N. S., Azhari, D. R., Shafa, M. G., Rais, A., & Ahmad, T. E. (2020). Model *Knowledge Management System* di Program Studi Sistem Informasi Kelautan. *Jurnal Kemaritiman: Indonesian Journal of Maritime*, 1(2), 96–111.
- Gulo, S., Hutabarat, M. F. S., & Pangaribuan, M. (2024). Perancangan Sistem Keamanan Kendaraan Roda Dua Menggunakan RFID Diprogram. *Jurnal Sains Dan Teknologi ISTP*, 20(02), 211–220.
- Hidayat, A., & Faisal. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lahan Parkir Berbasis Web GIS. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 1(1), 1–9.
- Husna, M., Aminah, S., Amalia, F., Azhari, M., & Wisyanto. (2023). Peran Pendidikan Pesantren Dalam Pengembangan Kaderisasi Dakwah Islam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 11–19.
- Irfan, M., Siregar, H., & Handoko, J. T. (2023). Pengembangan Dan Integrasi Aplikasi Prediksi Jumlah Gagal Produksi PC Menggunakan Metode *Triple Exponential Smoothing* Pada Sistem Aplikasi Produksi Di PT Tera Data Indonusa, Tbk. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 80–96.
- Ishari, Q. A., Wibowo, A. T., & Milad, M. K. (2020). Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis *Knowledge Management System*. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 12(1), 15–21.
- Jaelani. (2023). Sejarah Sebagai Kajian Ilmu Dan Seni. *Jurnal Sambas*, 6(2), 115–128.
- Jamaluddin. (2015). Mengenal Elektronik Jurnal dan Manfaatnya Bagi Pengembangan Karier Pustakawan. *Jurnal Jupiter*, 14(2), 38–44.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Say.Co. *Jurnal Tantra Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 73–88.
- Johan, M., Budiadnyana, G. N., Asbari, M., & Novitasari, D. (2021). Kepemimpinan Karismatik dalam Perspektif Karyawan UMKM: dari Motivasi Intrinsik hingga *Tacit Knowledge Sharing*. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 598–613.
- Jureksi, J., Antoni, R., & Ekadiansyah, E. (2024). *Knowledge Management System* Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagian Produksi PT.VVF

- Indonesia *Web-Based Knowledge Management System in Improving the Competency of the Production Department of PT.VVF Indonesia*. *Jurnal JUREKSI (Jurnal Rekayasa Sistem)*, 2(3), 1250–1263.
- Kurnia, N., Lestari, D. R. J., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136.
- Martantoh, E., & Afriani, D. (2019). Perancangan *Knowledge Management System* Dengan SECI Model Pada Layanan Perbaikan AC Mobil di Bengkel Agung Motor Cintera Menggunakan VB.NET. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 4(1), 29–35.
- Masruroh, R., Fiki, A. I., & Sopiyan, P. (2023). Peran Manajemen Talenta dan Manajemen Pengetahuan Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai. *Indonesian Journal of Strategic Management*, 6(2), 134–145.
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi *Point Of Sale* Dengan *Framework Codeigniter* Pada CV Powershop. *JURNAL COMASIE*, 4(2), 50–59.
- Ningsih, W., & Nurfauziah, H. (2023). Perbandingan Model *Waterfall* Dan Metode *Prototype* Untuk Pengembangan Aplikasi Pada Sistem Informasi. *Jurnal Ilmiah Metadata*, 5(1), 83–95.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). *Unified Modelling Language (UML)* Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di SMK Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi*, 4(1), 17–23.
- Nurchahyo, R., & Sensuse, D. I. (2019). *Knowledge Managemnet System* Dengan SECI Model Sebagai Media *Knowledge Sharing* Pada Proses Pengembangan Perangkat Lunak di Pusat Kmputer Universitas Tarumanagara. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 5(2), 63–76.
- Octaviana, R. D., & Ramadhani, A. R. (2021). Hakikat Manusia: Pengetahuan (*Knowladge*), Ilmu Pengetahuan (*Sains*), Filsafat Dan Agama. *Jurnal Tawadhu*, 5(2), 143–159.

- Panuntun, D. F., & Paramita, E. (2020). Kaderisasi Pemimpin Melalui Pemuridan Kontekstual Sebagai Jawaban Dari Krisis Keteladanan Kepemimpinan. *Jurnal Kepemimpinan Kristen Dan Pemberdayaan Jemaat*, 1(1), 1–15.
- Praharsi, Y. (2016). Manajemen Pengetahuan dan Implementasinya Dalam Organisasi dan Perorangan. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 16(1), 77–90.
- Priyatna, A., Susanto, I., & Seviana, A. (2022). Perancangan *Knowledge Management System* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD) (Studi Kasus : PT. Citra Kreasi Makmur). *Jurnal Digit*, 12(2), 214–224.
- Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi *Waterfall* dan *Agile* dalam Perancangan *E-commerce* Alat Musik Berbasis *Website*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (JTik)*, 6(1), 57–62.
- Rani, I. H., & Mayasari, M. (2015). Pengaruh Penilaian Kinerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 3(2), 164–170.
- Ronal, Yunita, & Yuliana. (2022). Desain *Unified Modeling Language* (UML) Dalam Perancangan Aplikasi Hauling Trip Di Industri Tambang Batubara. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(4), 3038–3050.
- Said, M., Fatmawati, & Hakim, L. (2020). *Knowledge Management* dan Pengaruh dalam Pengambilan Keputusan Pada Badan Pembentukan Peraturan Dewan Perwakilan rakyat Daerah Kabupaten Takaran. *Journal of Public Policy and Management (JPPM)*, 2(2), 121–127.
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan *Framework Codeigniter*. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53.
- Saragih, S. T. (2017). Pengaruh *Knowledge Sharing Behavior* Dan Inovasi Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Karyawan Dikawasan Industri Bip. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 9(1), 2355–4614.
- Sartika, Trie. P., & Rosni, A. K. (2023). Implementasi *Knowledge Management* : Menguji Pengaruh Faktor-faktor Terhadap Kinerja Karyawan. *Journal Of Economic, Accounting and Management*, 1(1), 9–21.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2015). *System Analysis And Design In a Changing World* (Seventh). *Cengage Learning*.

- Setyorini, W., Khotimah, S., & Rafi'i, M. (2021). Pengaruh Pengetahuan Terhadap Kinerja Karyawan CV. Master Print Pangkalan Bun. *Magenta*, 9(2), 45–52.
- Sihotang, R., Saputro, H., & Novari, S. (2021). Sistem Informasi Penggajian LKP Englist Academy Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis *Client Server*. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 4(1), 28–36.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada PO. Handoyo Berbasis *Online*. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2), 12–25.
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2), 1–13.
- Suawa, P. J., Pioh, N. R., & Waworundeng, W. (2021). Manajemen Pengelolaan Dana Revitalisasi Danau Tondano Oleh Pemerintah Kabupaten Minahasa. *JURNAL GOVERNANCE*, 1(2), 1–10.
- Syafruddin, A. I., & Haryanti, T. (2021). Pengembangan *Entity Relationship Diagram Database* Toko Online Ira Surabaya. *Jurnal Ilmiah Computing Insight*, 3(2), 28–35.
- Vernanda, D. (2023). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Polsub Press.
- Willy, T., & Nataliani, Y. (2021). Analisis dan Penerapan *Knowledge Management System* (KMS) Berbasis Web (Studi Kasus Proses Bisnis PT. Bintang Selatan Agung). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(2), 253–267.
- Wulandari, R., & Widhyanty, W. (2019). Pengujian Kualitas *Knowledge Management System* untuk Unit Layanan Sertifikasi Algoritma. *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi*, 108–113.
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Purnomo Sidhi, T. A., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis *User Interface* (UI) Dan *User Experience* (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan *Metaverse Virtual Reality* Menggunakan *User Centered Design* (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137–146.