

A close-up photograph of a person's hand in a blue business shirt pointing at a colorful business chart on a table. The chart features various colored circles and lines. The background is blurred, showing another person's hand and a laptop.

MANAJEMEN PENGETAHUAN dan **STRATEGI BISNIS MODERN**



TEORI DAN **STUDI KASUS**

D. Dedy Prasetya Kristiadi, M.Kom | Rini Ratnaningsih, S.E. M.Ak
Alfredo Pasaribu, M.Kom | Muhaimin Hasanudin, M.Kom

Manajemen Pengetahuan & Strategi Bisnis Modern

Teori dan Studi Kasus

**D. Dedy Prasetya Kristiadi, M.Kom
Rini Ratnaningsih, S.E., M.Ak
Alfredo Pasaribu, M.Kom
Muhaimin Hasanudin, M.Kom**



Penerbit KBM Indonesia

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air indonesia, serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku

MANAJEMEN PENGETAHUAN DAN STRATEGI BISNIS MODERN

Teori dan Studi Kasus

Copyright @2026 by D. Dedy Prasetya Kristiadi, M.Kom, dkk

All rights reserved

PENERBIT KARYA BAKTI MAKMUR (KBM) INDONESIA

Anggota IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia) **NO. IKAPI 279/JTI/2021**

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor) **081357517526 (Tlpn/WA)**

Penulis

D. Dedy Prasetya Kristiadi, M.Kom

Rini Ratnaningsih, S.E., M.Ak

Alfredo Pasaribu, M.Kom

Muhaimin Hasanudin, M.Kom

Desain Sampul

Eca Art

Tata Letak

Lailatul Nur Ula

Editor Naskah

Dr. Lulu Setiawati, M.Bus., D.Th.

ISBN

978-634-278-218-7

15,5 x 23 cm, vi + 162 halaman

Cetakan ke-1, Maret 2026

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit

Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di

DJKI-Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau

Memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini

Tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Website

<https://penerbitkbm.com>

www.penerbitbukumurah.com

Instagram

@penerbit.kbmindonesia

@penerbitbukujogja

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- (i) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (ii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (iii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (iv) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

Teknologi yang terus berkembang di semua sektor memberikan beragam pilihan informasi yang dapat diikuti. Hal ini berdampak pada banyaknya informasi yang ditampilkan yang dapat memacu berkembangnya teknologi komunikasi agar tidak ketinggalan informasi. Sementara itu, informasi menjadi salah satu barometer keberhasilan sebuah organisasi yang dapat dibuktikan dengan ketercapaian target suatu organisasi dalam mencapai visi dan misinya. Knowledge management menawarkan transfer pengetahuan dari seseorang maupun kelompok untuk dapat dijadikan sumber ilmu yang bisa didokumentasikan dan dijadikan asset pengetahuan sebuah organisasi. Knowledge management juga dapat menjembatani ilmu dari seorang ahli yang sudah tidak aktif bekerja kepada tenaga yang lebih muda atau tenaga kerja baru. Selanjutnya, kegiatan *transfer knowledge*) harus menjadi siklus yang dibudayakan dalam sebuah organisasi agar mutu produksi tetap terjaga.

Buku Manajemen Knowledge Pendukung Keputusan dan Strategi Bisnis yang kami sajikan ini membahas tentang model pengelolaan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman menjadi informasi yang kemudian disebarkan untuk mendukung dan membantu pengguna informasi membuat sebuah keputusan sehingga menjadi pengetahuan yang baru bagi pengguna dalam menangani masalah-masalah tertentu yang bersifat strategis. Selain itu, buku ini juga menguraikan teori siklus pengelolaan pengetahuan menjadi informasi serta persebarannya sehingga memudahkan pembaca

untuk mengikuti bagaimana mengimplementasikan manajemen pengetahuan ke dalam sebuah sistem (*knowledge management system*) berdasarkan pengalaman seorang pakar atau ahli pada sebuah bidang (*lesson learned*).

Tangerang, Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
BAB 1	
KEBUTUHAN INFORMASI DAN KOMUNIKASI	1
1.1. Kehadiran Teknologi Informasi.....	1
BAB 2	
PERENCANAAN STRATEGIS	9
2.1. Pengertian Perencanaan	9
2.2. Proses Perencanaan Strategis.....	18
BAB 3	
MANAJEMEN PENGETAHUAN.....	29
3.1 Knowledge Management	31
3.2 Alat (<i>Tools</i>) Transformasi Pengetahuan	39
3.3 Manfaat Penerapan <i>Knowledge Management</i>	43
BAB 4	
MANAJEMEN BISNIS.....	47
4.1. Pengertian Manajemen Bisnis	47
BAB 5	
SISTEM MANAJEMEN PENGETAHUAN.....	55
5.1. Klasifikasi System KM.....	56
5.2. Arsitektur Utama KMS.....	76

BAB 6	
LESSON LEARNED SYSTEM	81
6.1. Model LLS.....	81
6.2. Tujuan Lesson Learned System.....	93
BAB 7	
LANGKAH-LANGKAH MENGGUNAKAN MANAJEMEN	
PENGETAHUAN	95
7.1. Rancangan KMS.....	95
7.2. <i>Use Case</i>	97
7.3. <i>Class Diagram</i>	98
7.4. Infrastruktur Jaringan.....	99
7.5. Rancangan Aplikasi.....	100
7.6. Struktur Menu Aplikasi	109
7.7. Antarmuka Aplikasi.....	110
BAB 8	
PENERAPAN SISTEM MANAJEMEN PENGETAHUAN (STUDI	
KASUS)	121
8.1. <i>Knowledge Management Service Kendaraan Berbasis Web</i>	
Pada Bengkel Motor Sekolah	121
BAB 9	
STUDI KASUS <i>KNOWLEDGE MANAGEMENT</i> PENGUATAN	
KARAKTER KERJA SISWA SMK PADA INDUSTRI BERBASIS	
WEB DAN ANDROID	137
9.1. Permasalahan	137
9.2. Uraian	138
9.3. Prototipe Tampilan <i>Knowledge Management</i>	145
9.4. Rancangan Tampilan	147
DAFTAR PUSTAKA	155
BIOGRAFI PENULIS.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Data, Informasi dan Pengetahuan_____	4
Gambar 1. 2	Hirarki Data-Information-Knowledge-Wisdom (DIKW)_____	4
Gambar 1. 3	Kategori Knowledge (Kalpic. 2006)_____	7
Gambar 1. 4	Pembentukan pengetahuan model SECI_____	8
Gambar 2. 1	Hubungan Antara Strategi Bisnis, Strategi SI dan Strategi TI_____	17
Gambar 2. 2	Critical Plan for Business (Cassidy:2006) _____	17
Gambar 3. 1	Knowledge Management Solutions dan Foundations 33	
Gambar 3. 2	Knowledge Management Process _____	36
Gambar 3. 3	Community of Practice _____	42
Gambar 4. 1	Sumberdaya Managemen bisnis _____	53
Gambar 6. 1	Proses Model Lesson Learned _____	82
Gambar 7. 1	Pengembangan Aplikasi _____	96
Gambar 7. 2	Use Case Diagram _____	98
Gambar 7. 3	Class Diagram _____	99
Gambar 7. 4	Arsitektur Jaringan _____	99
Gambar 7. 5	Tampilan Login _____	100
Gambar 7. 6	Tampilan Registrasi _____	101
Gambar 7. 7	Tampilan Lesson dan Pencarian _____	102
Gambar 7. 8	Tampilan Detail Lesson _____	103
Gambar 7. 9	Tampilan Form komentar _____	104
Gambar 7. 10	Tampilan Tambah Lesson _____	105
Gambar 7. 11	Tampilan Daftar User _____	106
Gambar 7. 12	Tampilan Tambah User _____	107
Gambar 7. 13	Tampilan Haous Lesson _____	108
Gambar 7. 14	Struktur Menu Aplikasi _____	109
Gambar 7. 15	Tampilan Halaman Login _____	111
Gambar 7. 16	Tampilan Halaman Registrasi_____	112

Gambar 7. 17	Tampilan. Halaman Daftar Lesson dan Pencarian _	112
Gambar 7. 18	Tampilan. Halaman Detail Lesson _____	113
Gambar 7. 19	Tampilan. Halaman Lihat Komentar _____	113
Gambar 7. 20	Tampilan. Halaman Tambah Komentar _____	114
Gambar 7. 21	Tampilan Halaman Tambah Lesson _____	115
Gambar 7. 22	Tampilan. Halaman Daftar User _____	116
Gambar 7. 23	Tampilan. Halaman Tambah User _____	116
Gambar 7. 24	Tampilan Halaman Verifikasi dan Hapus Lesson _	117
Gambar 7. 25	Tampilan. Halaman Daftar Komentar _____	118
Gambar 7. 26	Tampilan. Halaman Verifikasi dan Hapus Komentar _____	118
Gambar 7. 27	Tampilan. Halaman Daftar Kategori _____	119
Gambar 7. 28	Tampilan Halaman Tambah Kategori _____	119
Gambar 8. 1	Use Case Diagram _____	128
Gambar 8. 2	Activity Diagram _____	129
Gambar 8. 3	Rancangan Arsitektur Model KMS _____	131
Gambar 8. 4	Prototipe Tampilan navigasi User _____	132
Gambar 8. 5	Prototipe tampilan navigasi Admin _____	133
Gambar 8. 6	Menu Registrasi _____	133
Gambar 8. 7	Menu Login _____	134
Gambar 8. 8	Menu Materi _____	134
Gambar 8. 9	Menu Up Load Pertanyaan _____	135
Gambar 8. 10	Menu Jawaban dari Instruktur _____	136
Gambar 8. 11	Arsitektur jaringan _____	136
Gambar 9. 1	Use Case Diagram _____	142
Gambar 9. 2	Activity Diagram _____	143
Gambar 9. 3	Rancangan Arsitektur Model KMS _____	144
Gambar 9. 4	Prototipe Tampilan navigasi User _____	145
Gambar 9. 5	Prototipe tampilan navigasi Admin _____	147
Gambar 9. 6	Menu Registrasi _____	148
Gambar 9. 7	Menu Login _____	149
Gambar 9. 8	Menu Input Temuan _____	150
Gambar 9. 9	Menu download Temuan _____	151
Gambar 9. 10	Forum Diskusi _____	153



BAB 1

KEBUTUHAN INFORMASI DAN KOMUNIKASI

1.1 Kehadiran Teknologi Informasi

Dewasa ini, khususnya di abad 20, manusia berlomba-lomba mempelajari, menciptakan dan menguasai teknologi informasi. Teknologi informasi bukan hanya digunakan namun menjadi bahan penelitian untuk dapat digunakan dalam mencapai hasil semaksimal mungkin. Teknologi dibuat dan diciptakan untuk kemudahan dalam pengerjaan rutin dalam skala kecil maupun besar. Perguruan tinggi sebagai incubator desain dan pembuat alat berbasis teknologi modern terus melakukan penelitian pada perangkat-perangkat yang mendukung tujuan manusia tersebut. Peradaban manusia menjadi pendorong dalam tumbuhnya teknologi informasi tersebut. Mengapa? karena pada dasarnya manusia membutuhkan informasi.

Selanjutnya setelah memperoleh informasi maka manusia akan mengkomunikasikan apa yang diterima agar mendapat manfaat yang lebih besar. Kebutuhan pengolahan informasi tersebut mengarah kepada sebuah visi dalam mendapatkan pencapaian yang besar. Seiring dengan kebutuhan dalam bidang *Information, Teknologi dan informasi menjadi sarana bagi banyak orang dalam* memudahkan menggali dan mengolah informasi terkini yang berkaitan dengan perkembangan dan penemuan terbaru. Teknologi informasi memudahkan juga memudahkan siapapun dan dalam bidang apapun. Misalnya guru dalam mencari referensi mata pelajaran yang akan disampaikan dan kemudahan dalam menyampaikan matapelajaran karena telah tersedianya fasilitas yang baik. Pengadaan media Internet terintegrasi di sekolah akan semakin menambah daya belajar siswa yang tidak terbatas waktu, lokasi dan ruang. Selain itu, guru atau pendidik akan semakin terkikis habis ilmunya bila tidak belajar terus menerus. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memiliki kemampuan akademis lebih baik. Untuk mengatasi hal tersebut maka bagian pendidikan dalam organisasi melakukan Perencanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat mengacu pada teori pembelajaran yang bersifat prescript yang berkaitan dengan usaha mengawasi dan mengendalikan variabel yang dimanipulasi dalam teori belajar agar memudahkan manusia dalam belajar. Teori preskriptif diterapkan dalam upaya untuk menetapkan metode pembelajaran yang tepat untuk siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Terdapat lima implikasi dari teori belajar seperti behavioristik, kognitif, sibermetik, *neuroscience*, dan konstruktivistik yang banyak memberikan kontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran. Kelima teori tersebut memandang fenomena belajar dari sudut pandang yang berbeda sehingga implikasinya dalam pembelajaran juga berbeda. Teori behavioristik memandang belajar dari hubungan stimulus responnya, teori kognitif dengan tahapan perkembangan manusia, teori sibermetik dengan pemrosesan informasi, teori *neuroscience* yang menekankan pada fungsi otak manusia, sedangkan teori konstruktivistik dengan konstruksi pengetahuan.

Demikian halnya para karyawan yang bekerja di sebuah organisasi yang cukup maju dan besar. Karyawan akan membutuhkan sebuah pengetahuan yang banyak dan kompleks agar dapat menjamin kelangsungan hidup perusahaan dan karyawan itu sendiri. Kurangnya pengetahuan, lemahnya kewaspadaan, minimnya pengalaman, rendahnya kesadaran dalam menghadapi persaingan akan sangat berdampak bagi keberlangsungan hidup perusahaan ke depan. Dinamika perubahan sistem pada sebuah organisasi menjadi semakin jelas manakala terjadi ketimpangan pengetahuan yang disebabkan oleh informasi yang tidak tersampaikan yang mengakibatkan tidak tercapainya visi dan misi organisasi.

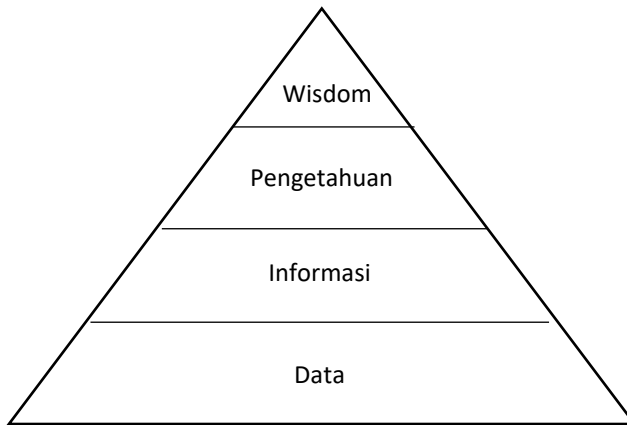
1.1.1 Pengetahuan (Knowledge)

Knowledge adalah *understanding of or information about a subject that you get by experience or study, either known by one person or by people generall (Cambridge Dictionary).*

Proses transformasi informasi menjadi *knowledge* melalui empat tahapan yang dimulai dengan huruf C, yaitu (Davenport and Prusak, 1998):

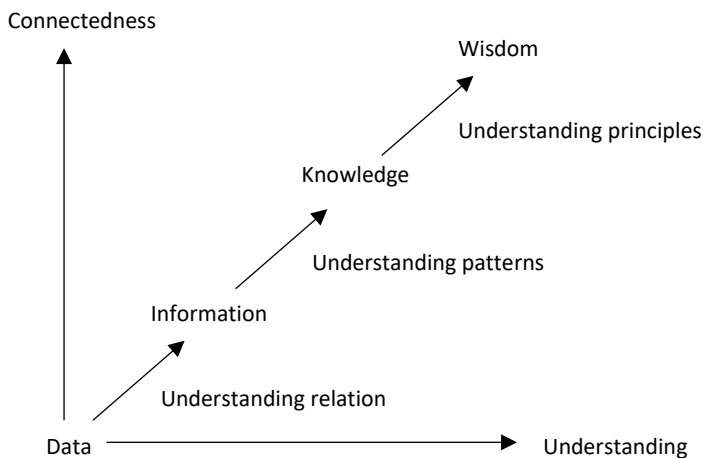
1. *Comparison* : membandingkan informasi pada situasi tertentu dengan situasi yang lain yang telah diketahui.
2. *Consequences* : menemukan implikasi-implikasi dari informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan dan tindakan.
3. *Connections* : menemukan hubungan-hubungan bagian dari informasi dengan hal-hal lainnya.
4. *Conversions* : membicarakan pandangan, pendapat serta tindakan orang lain terkait informasi tersebut.

Dari semua penjelasan tersebut, pengetahuan dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang yang menjustifikasi sebuah kejadian (fakta) berdasarkan pengalaman yang telah mereka alami.



*Gambar 1. 1 Data, Informasi dan Pengetahuan
(Ikujiro Nonaka & Hirotaka Takeuchi, 1995)*

Semakin banyak data yang diperoleh, semakin beragam informasi dan semakin luas pengetahuan dan wawasan seseorang, sehingga dimungkinkan untuk mengambil tindakan atau keputusan dengan bijaksana (*wisdom*). *Wisdom* merupakan pemanfaatan dari *knowledge* yang telah diakumulasi dalam jangka waktu tertentu.



*Gambar 1. 2 Hirarki Data-Information-Knowledge-Wisdom (DIKW)
(Tobing, Paul L. 2007)*

1.1.2 Jenis Pengetahuan

Beberapa jenis *knowledge*, yaitu (Becerra-Fernandez dkk, 2004:18):

1. *Procedural* atau *declarative knowledge*

Declarative knowledge (disebut juga *substantive knowledge*) berfokus pada keyakinan akan hubungan antar variable. *Declarative knowledge* dapat dinyatakan dalam bentuk proposisi, korelasi yang diharapkan, atau formula terkait konsep yang direpresentasikan sebagai variabel. Sebagai contoh, harga yang lebih besar yang dikenakan untuk sebuah produk akan menyebabkan pengurangan beberapa jumlah penjualan.

Procedural knowledge, sebaliknya, berfokus pada keyakinan yang berkaitan urutan langkah-langkah atau tindakan untuk hasil yang tidak diinginkan. Contohnya adalah sekumpulan keyakinan yang dibenarkan tentang prosedur yang harus diikuti dalam suatu organisasi pemerintahan dalam memutuskan siapa yang mendapat kontrak untuk wilayah tertentu (seperti, pengembangan sistem informasi).

2. *Tacit* atau *explicit knowledge*

Tacit knowledge meliputi wawasan, intuisi, dan firasat. *Knowledge* ini sulit untuk diungkapkan dan dirumuskan dan karena itu sulit untuk berbagi. *Tacit knowledge* lebih seperti pribadi dan berbasis pada pengalaman dan kegiatan individu. Misalnya, selama bertahun-tahun mengamati industri tertentu, analis pasar saham mungkin mendapatkan *knowledge* yang membantu mereka membuat rekomendasi kepada investor di pasar saham mengenai *trend* pasar untuk jangka pendek dan jangka panjang pada saham perusahaan dalam industri itu.

Sebaliknya, *Explicit knowledge* biasanya mengacu pada pengetahuan yang telah diungkapkan dalam kata-kata dan angka. *Knowledge* tersebut dapat dibagi secara formal dan sistematis dalam bentuk data, spesifikasi, manual, gambar, kaset audio dan video, program komputer, hak paten, dan sejenisnya. Misalnya, prinsip-prinsip dasar

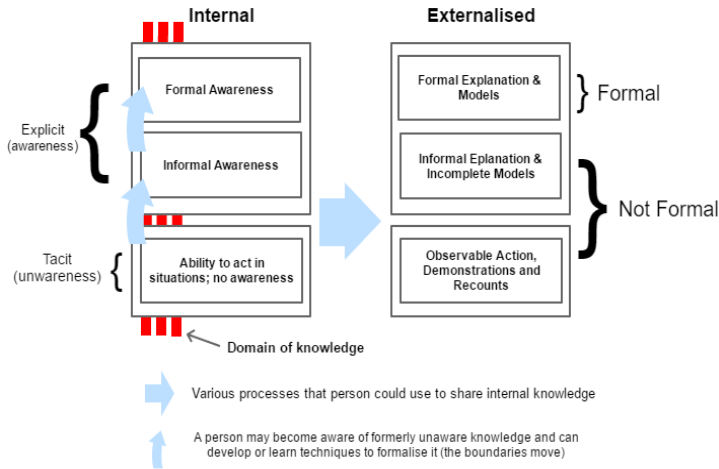
untuk analisis pasar saham yang terkandung dalam sebuah buku atau manual yang dianggap *explicit knowledge*.

3. General atau specific knowledge

General knowledge dimiliki oleh sejumlah besar individu dan dapat ditransfer dengan mudah antar individu. Misalnya, *knowledge* tentang aturan permainan sepak bola dapat dianggap *general* (umum), terutama di kalangan suporter di stadion sepakbola.

Specific knowledge atau "*idiosyncratic knowledge* (pengetahuan istimewa)", dimiliki oleh sejumlah individu yang sangat terbatas, dan mahal untuk ditransfer (Jensen and Meckling, 1990). Mempertimbangkan perbedaan antara pelatih profesional dan penggemar yang biasa menonton pertandingan sepakbola. Pelatih memiliki *knowledge* yang dibutuhkan untuk mengaudisi atlet yang pantas untuk menjadi pemain utama, menganalisa permainan yang sedang berjalan, mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mengevaluasi dan membantu pemain dengan memberi arahan, strategi bermain dan motivasi untuk menyerang atau bertahan agar memenangkan permainan.

Kalpik B mengategorikan *knowledge* berdasarkan *awareness*, *internalized* / *externalized* dan *formal* / *non-formal* (Kalpic B, 2006). *Awareness* berarti bahwa seseorang mengetahui bahwa ia memiliki *knowledge* dan dapat berbagi *knowledge* tersebut kepada orang lain dan juga dapat membuat konsep *knowledge* tersebut. *Internal knowledge* berarti bahwa *knowledge* tersebut belum didokumentasikan. Kategori formal dan *non-formal* berlaku hanya untuk *knowledge eksternal*, atau *knowledge* yang sudah didokumentasikan. Formal berarti bahwa *knowledge* tersebut memiliki model yang baku dan konsisten atau memiliki bentuk matematis / logika.



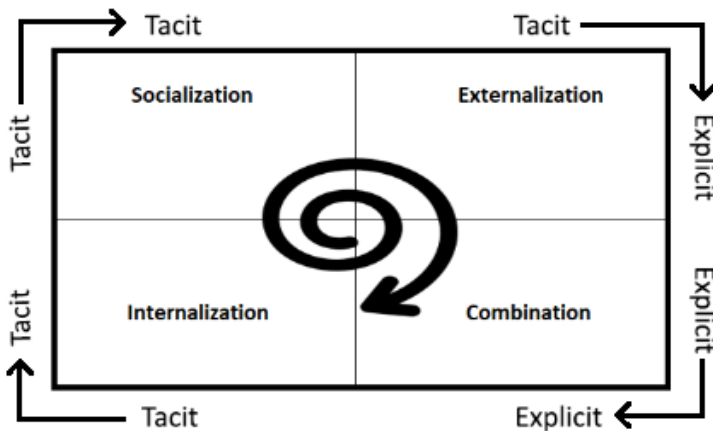
Gambar 1. 3 Kategori Knowledge (Kalpic. 2006)

1.1.3 Konversi Pengetahuan

Menurut Nonaka dan Takeuchi (1995) mengemukakan bahwa kesuksesan di perusahaan Jepang sangat dipengaruhi oleh kesuksesan perusahaan tersebut menerapkan manajemen pengetahuan di dalamnya. Dalam proses transformasinya, Nonaka dan Takeuchi (1995) membagi model konversi pengetahuan menjadi 4 cara, yaitu sebagai berikut:

1. *Tacit knowledge* ke *Tacit knowledge*, selanjutnya proses ini disebut *Sosialization*. Jenis konversi ini adalah yang paling mudah dilakukan karena pemilik pengetahuan bisa langsung *men-sharing*-kan pengetahuannya kepada orang lain.
2. *Tacit knowledge* ke *Explicit knowledge*, selanjutnya proses ini disebut *Externalization*. Contohnya prosedur, instruksi pekerjaan dituangkan dalam bentuk peraturan tertulis sehingga mudah *di-sharing*-kan kepada orang lain. Proses ini disebut juga kristalisasi pengetahuan.
3. *Explicit knowledge* ke *Explicit knowledge*, selanjutnya proses ini disebut *Combination*. Kombinasi adalah proses mengintegrasikan pengetahuan eksplisit dengan pengetahuan eksplisit lainnya sehingga membentuk suatu pengetahuan yang baru.

4. *Eksplisit knowledge* ke *Tacit knowledge*, selanjutnya proses ini disebut *Internalization*. Internalisasi adalah belajar dengan melakukan (*learning by doing*). Seseorang mempraktekan pengetahuan yang sudah terdokumentasi atau tertuang baik dalam bentuk angka, huruf, gambar, tabel, diagram, buku, video dan lain sebagainya. Kemudian pengetahuan tersebut dikembangkan lagi kemudian disimpan sebagai aset berharga dalam dirinya. Dan selanjutnya, jika pengetahuan tersebut di-*sharing*-kan lagi melalui sosialisasi maka pengetahuan tersebut akan menyebar kepada banyak orang atau organisasi.



Gambar 1. 4 Pembentukan pengetahuan model SECI
Adaptasi (Nonaka & Takeuchi. 1994)

DAFTAR PUSTAKA

- Almarabeh, T., Abuali, A., & Alsharrab, S. (2009, November). *Value Chain Model in Knowledge Management. International Journal of Recent Trends in Engineering*, 11(2), 196.
- Becerra-Fernandez, I., Gonzalez, A., Sabherwal, R (2004). *Knowledge Management Challenges, Solutions, dan Technologies*. Pearson Prentice Hall: New Jersey
- Becerra-Fernandez, I., Sabherwal, R (2010). *Knowledge Management Systems and Processes*. M. E. Sharpe Inc.: New York
- Bergeron, Bryan (2003). *Essentials of Knowledge Management*. John Wiley & Sons Inc.: New Jersey
- Blumentritt, R & Johnston, R 1999, 'Towards a strategy for knowledge management', *Technology Analysis & Strategic Management*, vol. 11, no. 3, p. 287-300.
- Chen, Z., Xu, X. (2010). *Study on Construction of Knowledge Management System Based on Enhancing Core Competence of Industrial Clusters. International Journal of Business and Management*, 5(3), 217-222.
- Dharma Kesuma, Capi Triatna, Johar Permana. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Davenport and Prusak (1998). *Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know*. Harvard Business School, Boston, Massachusetts p.6
- Davidson, Carl and Philip Voss. 2003. *Knowledge Management: An Introduction to Creating Competitive Advantage from Intellectual Capital*. New Delhi: Vision Book.
- Dewi, M. *Meningkatkan Keunggulan Kompetitif Perusahaan Dengan Penerapan Knowledge Management (Manajemen Pengetahuan)*. *Jurnal JIBEKA* Volume 8 No 1 Februari 2014.

- <http://lp3m.asia.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/Meva-Tri-Kumala-Dewi.pdf> diakses 11 Desember 2019
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Dhote, Prajakta C., and Chandrakant N. Dhote., "Application Of Knowledge Management in Education Industry", *International Journal of Information Technology and Knowledge Management*, January-June 2012, Volume 5, No. 1, pp. 37-39, 2012
- Duffy, J. 2000, 'Knowledge management: to be or not to be?' *Information Management Journal*, vol. 34, no. 1, p. 647.
- Forbes (2019). "The Real - Time Billionaires List". <https://www.forbes.com/real-time-billionaires/> diakses 11 Desember 2019
- Grant, R.M (1996). *Toward a Knowledge-based Theory of The Firm dalam Strategic Management Journal*, Vol.17, Hal.109
- Honeycutt, J. (2005). *Knowledge Management Strategies*. New Jersey: Prentice-Hall
- Jennex, M.E (2007). *Knowledge Management in Modern Organizations*. Idea Group Publishing: Hershey
- Jensen and Meckling, (1990). *Specific And General Knowledge, And Organizational Structure*. <https://www.semanticscholar.org/paper/> diakses 11 Desember 2019
- Kalpic, B. (2006). *Business process modelling through the knowledge management perspective. Journal of Knowledge Management*, 10 (3), 40-56.
- Kansal, Daisy, and Deepak Sengar, "Knowledge Management with Information Technology", *International Journal of Information Technology and Knowledge Management*, January-Jue 2011, Volume 4, No. 1, pp 201-204, 2011
- Kristanti, T dan Pamela. (2012). *Penerapan Knowledge Management System Berbasis Website CMS pada Divisi Produksi CV. Indotai Pratama Jaya*. <https://repository.maranatha.edu/435/> diakses 11 Desember 2019

- Masnur Muslich.2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Nonaka, I (1994). *A Dynamic Theory of Organizational Knowledge Creation dalam Organization Science*, Vol.5 (1), Hal.14
- Nonaka, I. dan Takeuchi, H (1995). *The Knowledge Creating Company: How Japanese Companies Create The Dynamics of Innovation*. Oxford University Press: New York
- Oracle Corporation. 2011. *Management in Customer Service: Five Key Benefit of Knowledge*. USA.
- O'Leary, D.E (1999). *Knowledge Management for Best Practices dalam Intelligence*, Vol.10(4), Hal.12
- O'Brien, J.A., Marakas, G.M. (2009). *Introduction to Information Systems*. New York: McGraw-Hill.
- Prabowo, Harjanto. 2015. *Knowledge @ University, Strategi Implementasi Manajemen Pengetahuan di Perguruan Tinggi*. Binus Media & Publishing. Jakarta
- Purnama, M., & Budihardjo, A. (2008). *Peran Budaya Pembelajaran Dan Knowledge Management terhadap Kinerja Perusahaan: Studi Kasus PT XYZ. Jurnal Manajemen Bisnis*, 1(03), 233-248.
- Sangkala, 2007, *Knowledge Management*, Jakarta: Rajawali Press.
- Secchi, P., Ciaschi, R., dan Spence, D (1999). *A Concept for An ESA Lessons Learned System dalam In Proceedings of Alerts and LL: An effective way to prevent failures and problems (Technical Report WPP-167), ed. P. Secchi. Noordwijk, The Netherlands: ESTEC*
- Thomas D. 2010. *Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know*. Boston: Harvard Business School Press
- Tobing, Paul L. (2007) *Knowledge Management Konsep, Arsitektur dan Implementasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Wahono Romi Satrio, *Knowledge Management dan Dunia Pendidikan*. <http://romisatriawahono.net> diakses 11 Desember 2019
- Walters, D, Halliday, M & Glaser, S 2002, 'Creating value in the "new economy". *Management Decision*, vol. 40, no. 7/8, p. 775-81.
- Winda dan Ken. 2014. *Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web Studi Kasus Bagian Teknisi dan Jaringan*

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 6, NO. 2, Oktober 2014

Widayanti, Riya. *Penerapan Knowledge Management Dalam Organisasi*. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/> diakses 11 Desember 2019

Weber, R., Aha, D.W., dan Becerra-Fernandez, I (2001). *Intelligent Lessons Learned Systems dalam International Journal of Expert Systems Research and Applications*, Vol.20 (1), Hal.17

BIOGRAFI PENULIS



D. Dedy Prasetya Kristiadi., Menyelesaikan pendidikan S₁ di Universitas Budi Luhur Jakarta dan S₂ di Universitas Nusa Mandiri. Saat ini menjadi ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat pada STMIK Kuwera dan menjadi managing Editor pada jurnal Sintek Kuwera (<https://www.sintek.stmikku.ac.id/index.php/home/editor>)

Kegiatan lainnya adalah sebagai dosen di kampus Kuwera dan menulis Jurnal Nasional maupun Internasional terindex scopus. Penelitian yang telah dilakukan saat ini meliputi Rekam medis elektronik (2018) dan Penerapan Pengolahan Citra untuk Menganalisis Respon Emosional dalam Video untuk Meningkatkan Efektivitas Iklan (2025). Selain itu, terdapat pula beberapa buku ajar dan buku referensi seperti yang telah ditulis dan di publish sebagai bentuk pelaksanaan tridharma perguruan tinggi. Semoga kehadiran buku ini dapat bermanfaat bagi banyak orang. *Email:* dedyprasetya.kuwera@gmail.com.



Rini Ratnaningsih, S.E., M.Ak., berprofesi sebagai dosen. Penulis menempuh pendidikan S1 Jurusan Akuntansi di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta, S2 Magister Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia (MAKSI FE UI). Penulis bekerja sebagai dosen tetap di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta sejak tahun 2000 sampai sekarang. Menjadi dosen tidak tetap di Vokasi IPB University Prodi Akuntansi sejak tahun 2006 sampai sekarang. Bidang Keahlian penulis adalah Akuntansi diantaranya: Sistem Pengendalian Manajemen, Audit dan Asurans, Manajemen Audit, Audit Sistem Informasi, Sistem Informasi Akuntansi dan Perpajakan. Pembaca dapat berkomunikasi dengan penulis melalui *Email: rini_ratnaningsih@stei.ac.id*.



Alfredo Pasaribu, M.Kom. lahir di Tangerang, 8 Januari 1991. Menyelesaikan Pendidikan di Universitas Budi Luhur dengan kepakaran di bidang Knowledge Managemen. Pak Edo pernah menjadi Kaprodi di beberapa perguruan tinggi di Tangerang. Saat ini beliau menjadi praktisi dan dosen di STMIK Kuwera. Jangan berhenti belajar, berpikir kritis, dan mengembangkan kemampuan agar mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Semoga buku ini dapat memberikan inspirasi kepada para pembaca memahami peran strategis Sistem Informasi dalam mendukung pengambilan keputusan. alfredopasaribu91@gmail.com



Muhaimin Hasanudin, S.T., M.KOM., Penulis lahir di Tangerang - Banten telah lulus Strata-1 pada program studi Teknik Informatika di Sekolah Sains dan Teknologi Bandung (St.Inten), menyelesaikan Strata-2 pada program studi Magister Ilmu Komputer di Universitas Budi Luhur Jakarta dan lanjut Studi Doktorat Ilmu Komputer UGM di Semester Genap 2023 By Research dengan konsentrasi Speech Recognition. Semenjak bulan september 2018, dosen menjadi pekerjaan Utama dimana sebelumnya bekerja sebagai praktisi konsultan komputer dengan jabatan terakhir sebagai Project Manager.

Saat ini menjadi Dosen di Prodi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana Jakarta. Selain mengajar di kampus, penulis juga melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat baik Internal kampus dan Eksternal Dikti. Beberapa hasil penelitian telah di publikasikan di jurnal dan seminar baik nasional dan internasional terindex scopus. Selain publikasi ilmiah penulis memuat artikel di media cetak baik online maupun offline dan buku monograf. Penulis dapat dihubungi di alamat email : muhamin.hasanudin@mercubuana.ac.id.

Buku Manajemen Knowledge Pendukung Keputusan dan Strategi Bisnis yang kami sajikan ini membahas tentang model pengelolaan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman menjadi informasi yang kemudian disebarkan untuk mendukung dan membantu pengguna informasi membuat sebuah keputusan sehingga menjadi pengetahuan yang baru bagi pengguna dalam menangani masalah-masalah tertentu yang bersifat strategis. Selain itu, buku ini juga menguraikan teori siklus pengelolaan pengetahuan menjadi informasi serta persebarannya sehingga memudahkan pembaca untuk mengikuti bagaimana mengimplementasikan manajemen pengetahuan ke dalam sebuah sistem (*knowledge management system*) berdasarkan pengalaman seorang pakar atau ahli pada sebuah bidang (*lesson learned*).

Knowledge Managemen menawarkan transfer pengetahuan dari seseorang maupun kelompok untuk dapat dijadikan sumber ilmu yang bisa didokumentasikan dan dijadikan asset pengetahuan sebuah organisasi. Hal ini juga dapat menjembatani ilmu dari seorang ahli yang sudah tidak aktif bekerja kepada tenaga yang lebih muda atau tenaga kerja baru. Selanjutnya, kegiatan *transfer knowledge*) harus menjadi siklus yang dibudayakan dalam sebuah organisasi agar mutu produksi tetap terjaga. Secara umum, tujuan knowledge ini adalah untuk membantu organisasi membudayakan pendokumentasian ilmu baik yang terapan maupun teori. Tujuan berikutnya adalah memberikan ilmu dan solusi yang selalu update bagi anggota organisasi yang baru bergabung ke organisasi sehingga kualitas hasil/produk organisasi tetap terjaga.

Dalam dunia Pendidikan khususnya vokasi akan sangat terbantu dengan adanya knowledge managemen karena materi pembelajaran berupa video praktek dan gambar dapat disajikan langsung dari tempat bekerja/praktek sehingga peserta belajar dapat melihat dan meniru serta memahami secara langsung masalah dan pemecahannya.