



## **Penerapan Model *Choo Sense Making* Untuk Meningkatkan *Sharing Knowledge* Pada Laboratorium Media Komunikasi**

**Devit Setiono**

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan, Indonesia

Email: [devit.setiono@budiluhur.ac.id](mailto:devit.setiono@budiluhur.ac.id)

Email Penulis Korespondensi: [devit.setiono@budiluhur.ac.id](mailto:devit.setiono@budiluhur.ac.id)

**Abstrak**—Laboratorium Media Komunikasi Universitas Budi Luhur memiliki tugas untuk menunjang pembelajaran mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM). Pada perkembangannya tidak lepas dari peran teknologi Informasi. Penerapan pengelolaan pengetahuan yang lamban dan statis membuat banyaknya *knowledge walkout*, ditambah lagi pergantian asisten setiap tahun membuat pengetahuan dan pengalaman yang belum didokumentasikan sehingga banyaknya *tacit knowledge* yang masih tersimpan pada masing-masing asisten sehingga menyebabkan adanya ketergantungan terhadap asisten senior dalam memecahkan suatu permasalahan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan model *Choo Sense Making* sesuai dan dapat diterapkan pada Laboratorium Media Komunikasi. Peneliti mengembangkan model *knowledge management system* yang sesuai dengan kondisi Laboratorium Media Komunikasi menggunakan kerangka kerja model Tiwana, model *choo sense making* untuk pembentukan *knowledge* dan dipadukan dengan model SECI pada tahap *knowledge creation*. Hasil penelitian ini adalah rancangan model *knowledge management system* dengan model *choo sense making* untuk berbagi pengetahuan melalui sebuah aplikasi melalui tiga proses pembentukan pengetahuan yaitu *Sense Making*, *Knowledge Creating*, dan *Decision Making*. Hasil pengujian sistem menggunakan pendekatan *path analysis* model *Technology Acceptance Model* dengan 5 variabel yaitu, Persepsi Kebermanfaatannya, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Penggunaan Sistem Secara Aktual, Persepsi Penggunaan, dan Persepsi Intensitas Prilaku Pengguna menunjukkan hasil di atas 71,90% yang artinya penerapan *knowledge management system* model *choo sense making* dapat diterapkan pada Laboratorium Media Komunikasi.

**Kata Kunci:** *Choo Sense Making*, *Knowledge Management System*, TAM, Laboratorium, *Sharing Knowledge*

**Abstract**—The Media Communication Laboratory of Budi Luhur University has an assignment to support the learning of students of the Faculty of Communication Sciences (FIKOM). In its development can not be separated from the role of Information technology. The slow and static application of knowledge management makes many *knowledge walkouts*, plus the change of assistants every year make *knowledge* and experience not yet documented so that *tacit knowledge* is still stored in each assistant, causing dependence on senior assistants to solve a problem. The purpose of this study was to determine whether the use of the *Choo Sense Making* model is appropriate and can be applied to the Media Communication Laboratory. Researchers develop a *knowledge management system* model that is in accordance with the conditions of the Communication Media Laboratory using the framework of the Tiwana model, the *choo sense making* model for *knowledge formation* and integrated with the SECI model at the *knowledge creation* stage. The results of this study are the design of a *knowledge management system* model with a *choo sense making* model to share *knowledge* through an application through three processes of *knowledge formation* namely *Sense Making*, *Knowledge Creating*, and *Decision Making*. The results of testing the system using the *path analysis* model of the *Technology Acceptance Model* with 5 variables, namely, Perception of Usability, Perceived Ease of Use, Actual Use of the System, Attitude Toward Using and Behavioral Intention to Use shows results above 71,90%, which means the application of *knowledge management system* model *choo sense making* can be applied to the Communication Media Laboratory.

**Keywords:** *Choo Sense Making*, *Knowledge Management System*, TAM, Laboratorium, *Sharing Knowledge*

### **1. PENDAHULUAN**

Laboratorium Media Komunikasi Universitas Budi Luhur memiliki tugas untuk menunjang pembelajaran mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM). Pada perkembangannya tidak lepas dari peran teknologi Informasi. Dalam memberikan layanan, asisten Laboratorium Media Komunikasi harus mematuhi standart operasional prosedur dalam menangani dan memecahkan sebuah permasalahan. Saat ini *knowledge* yang ada di Laboratorium Media Komunikasi cukup banyak namun belum merata dan cenderung statis sehingga dalam menangani suatu permasalahan biasanya bergantung pada satu asisten yang dirasa menguasai dalam permasalahan tersebut, selain itu pergantian asisten disetiap tahun menyebabkan *knowledge*, pengalaman dan keahlian yang dimiliki oleh seorang asisten yang hanya tersimpan pada diri masing-masing dan belum terdokumentasikan dengan baik. Selain itu, komunikasi asisten yang belum terjalin dengan baik, misalnya dalam penyampaian informasi yang berkaitan dengan teknis lapangan, *editing* ataupun setting perlengkapan siaran masih dilakukan secara lisan sehingga sering menimbulkan *miss understanding*, sehingga informasi yang diterima belum tersampaikan dengan baik dan menjadi kendala baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

*Knowledge management system* sudah banyak diterapkan pada beberapa organisasi baik swasta maupun pemerintahan. Organisasi merupakan organisasi publik, seharusnya dilakukan identifikasi pengetahuan *tacit* menjadi *explicit* ketika melakukan desain strategi dengan tujuan untuk memastikan *transfer knowledge* dilakukan dengan benar [1]. Saat ini, teknologi dan komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kebutuhan pribadi ataupun organisasi, tidak hanya sebagai pemenuhan dalam bidang komunikasi melainkan juga memiliki peran yang sangat penting dalam pemerataan pengetahuan [2]. Tidak adanya wadah dalam berbagi pengetahuan juga menjadi masalah tersendiri untuk generasi penerus, hal ini diakibatkan



pengetahuan masih tersimpan pada masing-masing indiviru [3] [4].

Pada lembaga pendidikan juga sudah diterapkan proses *sharing knowledge (file sharing)* hal ini akan memudahkan pegawai dalam menemukan file yang dibutuhkan[5]. Pada Laboratorium ICT *knowledge management* diterapkan guna mendukung kegiatan keseharian asisten [6]. *Model choo sense making* juga diterapkan pada pusat teknologi informasi (INTRAC) dengan pendekatan aktifitas sehari-hari [7]. Pada Universitas Suryakencana juga diterapkan *knowledge management system* menggunakan model KM Tool berbasis web menggunakan UML [8]. Pada lembaga kearsipan juga menerapkan *model choo sense making* yang dimasukan ke dalam *confluence* yang aman dapat memudahkan dalam penyimpanan file [9].

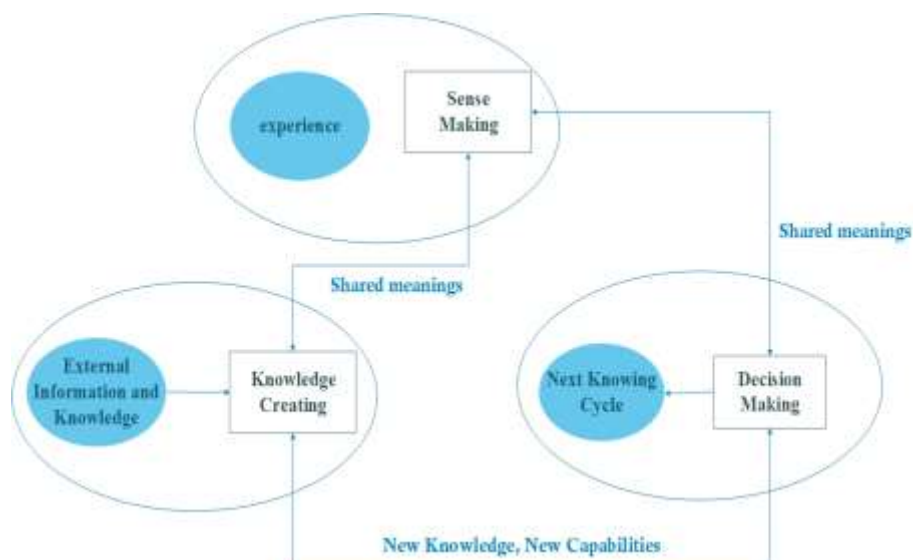
*Knowledge management system* dengan model SECI dan MVC juga telah diterapkan di STIMIK Cikarang sebagai media penunjang dalam kegiatan belajar mengajar [10]. Penerapan *knowledge management system* pada aplikasi *book review* dengan tujuan agar terjadi interkasi, berdiskusi, dan *sharing knowledge* lebih optimal sudah diterpkan pada Universitas Bina Nusantara [11]. Penelitian *knowledge management system* berbasis *cloud* yang dipadukan dengan sistem konseling, penelitian ini bertujuan agar mahasiswa dapat melakukan konseling melalui sebuah aplikasi yang sudah berbasis *cloud* [12].

Pada penelitian sebelumnya peneliti telah melakukan penelitian terkait *knowledge management pada Laboratorium Information and Communication Technology* dengan menggunakan model SECI. Adapun perbedaan pada penelitian peneliti sebelumnya adalah pada penelitian sebelumnya hanya menerapkan model SECI, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan kerangka kerja model Tiwana, model *choo sense making* untuk pembentukan *knowledge* dan dipadukan dengan model SECI pada tahap *knowledge creation*.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Penelitian

Pada penelitian metode yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif melalui studi kasus yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam dan lengkap dari obyek yang akan diteliti yakni Laboratorium Media Komunikasi Universitas Budi Luhur. Peneliti mengembangkan model *knowledge management system* yang sesuai dengan kondisi Laboratorium Media Komunikasi menggunakan kerangka kerja model Tiwana, *model choo sense making* untuk pembentukan *knowledge* dan dipadukan dengan model SECI pada tahap *knowledge creation*. Pengembangan *model choo sense making* berfokus pada tiga proses yaitu: *sense making*, *knowledge creation* dan *decision making*[13]. Pada tahap *sense making* adalah memahami informasi dari lingkungan sekitar, dilanjutkan pada tahap *knowledge creation* adalah menciptakan pengetahuan baik *tacit* maupun *explicit* melalui kegiatan diskusi, dan pada tahap terakhir ini organisasi dituntut untuk mengambil keputusan terhadap informasi yang dikumpulkan melalui identifikasi dan evaluasi, tahap ini dikenal dengan *decision making*. Gambaran proses ini dapat dilihat seperti pada gambar 1, yaitu *choo sesnse making model*.



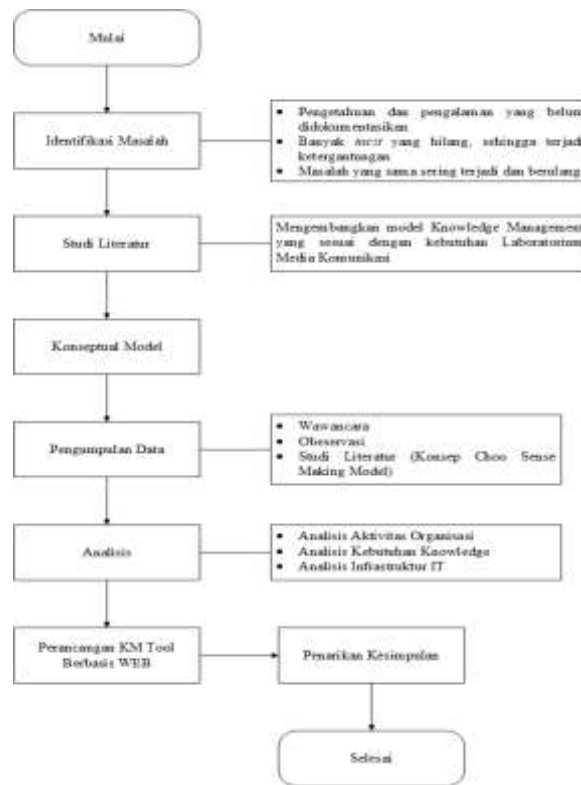
Gambar 1. Choo Sense Making Model

### 2.2 Metode Pengumpulan Data

Data dan informasi pada penelitian ini adalah primer dan data sekunder. Untuk mendapatkan data primer, peneliti melakukan wawancara dan observasi langsung pada objek penelitian yakni, Laboratorium Media Komunikasi sedangkan untuk data sekunder didapatkan dari studi literatur tentang *knowledge management*, dan tinjauan studi yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.



**2.3 Tahapan Penelitian**



**Gambar 2.** Langkah-langkah Penelitian

1. Penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah yang dihadapi terkait dengan belum terdokumentasi dengan baik pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh asisten pada Laboratorium Media Komunikasi Universitas Budi Luhur terkait permasalahan pada lingkungan Laboratorium Universitas Budi Luhur, adanya kesalahpahaman dalam komunikasi antar asisten dan staf dalam penyelesaian suatu masalah.
2. Pada tahap wawancara pemilihan sampling peneliti menggunakan metode *purposive sampling*, dimana responden yang diambil oleh peneliti merupakan responden yang memenuhi kualifikasi dalam proses penelitian ini. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa responden tersebut benar-benar terlibat dan kompeten dalam penyebaran *knowledge* pada Laboratorium Media Komunikasi. Dan juga studi literatur yang sesuai dengan penelitian ini.
3. Pada tahap observasi peneliti mempelajari dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini misalnya, SOP yang berlaku, wewenang dan tanggung jawab serta studi pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini untuk menunjang pengumpulan data.
4. Pada tahap analisa dilakukan proses analisa terhadap kebutuhan *knowledge*, analisa terhadap aktivitas organisasi dan analisa terhadap infrastruktur teknologi informasi yang ada pada Laboratorium Media Komunikasi yang dapat mendukung dalam pengembangan *knowledge management system*. Berdasarkan hasil Analisa tersebut, maka disusunlah rancangan pengembangan aplikasi *knowledge management* dengan model *Choo Sense Making* yang sesuai dengan kebutuhan Laboratorium Media Komunikasi.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Analisa Kebutuhan Knowledge**

Untuk mengetahui kebutuhan *knowledge* yang ada di Laboratorium Media Komunikasi Universitas Budi Luhur, maka yang harus dilakukan adalah mengetahui kebutuhan data, informasi, dan *knowledge* yang ada pada masing-masing bagian kerja. Adapun kebutuhan data, informasi, dan *knowledge* dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepala Laboratorium Media Komunikasi

Adapun kebutuhan data, informasi, dan *knowledge* dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Kebutuhan Data, Informasi, dan *Knowledge* Kepala Laboratorium

No.	Data	Informasi	Knowledge
1	Data dokumentasi lapangan	Informasi tentang asisten yang bertugas terjun ke lapangan	Knowledge untuk mengelola data tim dokumentasi yang terjun kelapangan



No.	Data	Informasi	Knowledge
2	Data kegiatan lapangan	Informasi tentang nama kegiatan, waktu dan lokasi kegiatan serta hasil dokumentasi untuk di-publish	Knowledge untuk mengelola data kegiatan lapangan yang telah didokumentasikan

2. Kordinator dokumentasi

Adapun kebutuhan data, informasi, dan *knowledge* dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Kebutuhan Data, Informasi, dan Knowledge Kordinator Dokumentasi

No.	Data	Informasi	Knowledge
1	Data Staf dan Asisten Lab. Media Komunikasi	Informasi tentang jumlah staf dan sisten beserta jawabatan	Knowledge untuk mengelola data staf dan asisten Lab. Media Komunikasi
2	Data kegiatan Lab. Media Komunikasi	Informasi tentang jadwal kegiatan dan rapat kerja	Knowledge untuk mengelola kegiatan
3	Data laporan insentif bulanan asisten Lab. Media komunikasi	Informasi tentang insentif yang diterima asisten setiap bulanya	Knowledge untuk mengelola insentif asisten
4	Data kebijakan dan SOP yang berlaku di Lab. Media Komunikasi	Informasi tentang aturan yang berlaku di Lab. Media Komunikasi	Knowledge untuk mengelola kebijakan dan SOP di Lab. Media Kmonukasi

3. Kordinator Teknis

Adapun kebutuhan data, informasi, dan *knowledge* dapat dilihat pada tabel IV.3.

**Tabel 3.** Kebutuhan Data, Informasi, dan Knowledge Kordinator Teknis

No.	Data	Informasi	Knowledge
1	Data alat produksi dan prasarana pendukung	Informasi tentang jumlah aset yang ada di lingkungan Lab. Media Komunikasi	Knowledge untuk mengelola alat produksi dan prasarana pendung di lingkungan Lab. Media Komunikasi
2	Data inovasi asisten Lab. Media Komunikasi	Informasi tentang alat untuk kebutuhan produksi dan kegiatan akademik	Knowledge untuk mengelola inovasi asisten di lingkungan Lab. Media Komunikasi

4. Asisten Laboratorium Media Komunikasi

Adapun kebutuhan data, informasi, dan *knowledge* dapat dilihat pada tabel IV.4.

**Tabel 4.** Kebutuhan Data, Informasi, dan Knowledge Asisten

No.	Data	Informasi	Knowledge
1	Data asisten aktif beserta jadwal asisteni	Informasi untuk mengelola jadwal asistensi setiap asisten	Knowledge untuk mengelola data asisten dan jadwal asistensi
2	Data alat dan prasarana perkuliahan	Informasi untuk mengelola alat dan prasarana yang digunakan dalam perkuliahan	Knowledge untuk mengelola alat dan prasarana perkuliahan

**3.1 Usecase Diagram**

Sistem *Knowledge Management System* pada Laboratorium Media Komunikasi menggunakan *unified modelling language*. Pada tahap ini akan dijelaskan kebutuhan fungsional *knowledge management system* menggunakan *use case diagram*. Pada *use case diagram* berikut dapat dilihat bahwa aplikasi *knowledge management* ini memiliki 4 aktor yang memiliki kewenangan masing-masing dalam pengoperasian aplikasi seperti terlihat pada gambar 3.





**Gambar 3.** Use Case Diagram Knowledge Management System

Seperti terlihat dalam use case diagram aplikasi knowledge management terdapat 4 (empat) aktor yang memiliki hubungan dengan sistem, yaitu:

1. Asisten

Pada ada use case diagram memiliki kewenangan untuk menunggah pengetahuan, menyimpan pengetahuan dan memberikan komentar pengetahuan lain yang ada pada sistem knowledge management berdasarkan pengalaman maupun pengetahuan yang mereka miliki.

2. Administrator

Administrator pada use case diagram memiliki kewenangan untuk mengelola user pengguna termasuk hak akses dan master data yang ada dalam sistem knowledge management.

3. Knowledge Management Team

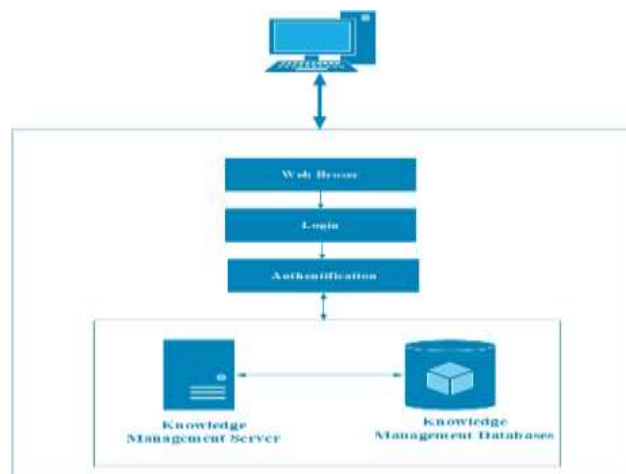
Knowledge Management Team dipegang oleh beberapa orang yang tergabung dalam sebuah tim yang bertugas membantu kepala lab dalam mengelola pengetahuan yang ada dalam Laboratorium Media Komunikasi. Kewenangan yang dimiliki oleh Knowledge Management Team yaitu: mengkategorikan pengetahuan, mem-publish pengetahuan yang telah disetujui oleh decision maker dan memberi saran kepada decision maker terkait pengetahuan yang akan di publish.

4. Decision Maker

Aktor decision maker dipegang oleh kepala Laboratorium Media Komunikasi. Hak akses atau tugas yang diberikan untuk aktor decision maker hanya publish decision yaitu memberikan keputusan terkait di-publish atau tidaknya suatu pengetahuan ke dalam sistem dengan mempertimbangkan saran yang telah diberikan oleh pengguna lainnya.

**3.2 Infrastruktur Knowledge Management System**

Secara infrastruktur Laboratorium Media Komunikasi Universitas Budi Luhur sudah terintegrasi dengan internet dan server. Teknologi yang terdapat di Laboratorium Media Komunikasi sudah mendukung dalam mengembangkan prototipe Knowledge Management System untuk dapat saling berbagi knowledge. Dimana hal ini sangat mendukung untuk implementasi sistem nantinya. Berdasarkan analisa infrastruktur, peneliti mencoba untuk membangun infrastruktur pada Knowledge Management System seperti pada gambar 4.

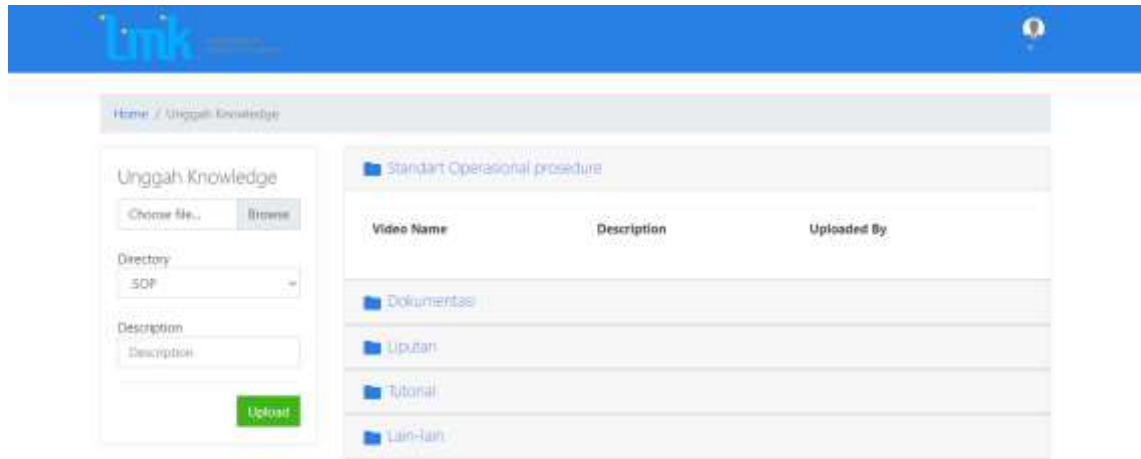


**Gambar 4.** Infrastruktur Knowledge Management System



**3.3 Rancangan Layar**

Untuk menyimpan atau mendokumentasikan pengetahuan yang dimiliki oleh asisten dapat diunggah melalui menu *knowledge* untuk mengunggah dokumen yang akan didokumentasikan. Tampilan form *unggah* dokumen dapat dilihat pada gambar 5. Selain itu asisten juga dapat melihat daftar pengetahuan yang telah diunggah berdasarkan *folder knowledge*.



**Gambar 5.** Tampilan *Unggah Knowledge*

**3.4 Hasil Pengujian**

Pengujian sistem dilakukan untuk menguji tingkat kualitas perangkat lunak dengan metode *Technology Acceptance Mode* dengan 5 variable atau aspek yaitu: Persepsi Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*), Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*), dan Penggunaan Sistem Secara Aktual (*Actual System Use*), Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) dan Intensitas Prilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*) [1]. Pengujian ini dilakukan pada sisi pengguna terhadap penggunaan sistem dan tidak mencakup pada sisi *server*. Pemilihan karakteristik responden sebagai sampel penelitian untuk pengujian kualitas aplikasi *knowledge management* ini berdasarkan tingkat kebutuhan pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Responden tersebut ialah kepala laboratorium, kordinator dokumentasi, kordinator teknis dan asisten Laboratorium Media Komunikasi. Adapun profil peserta dapat dilihat pada table 5.

**Tabel 5.** Profil Peserta FGD

No.	Nama	Jabatan
1	Ricky W. Putra	Kepala Laboratorium
2	Sangga Arta W.	Koordinator Dokumentasi
3	Putro Nugroho	Kordinator Teknis
4	Teguh	Asisten

Hasil perhitungan secara keseluruhan pengolahan kuesioner dari 3 variable dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Perhitungan Keseluruhan

Aspek (variable)	Nilai Presentase (%)	Rata-rata (%)	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i>	346,66%	86,66%	Sangat Setuju
<i>Perceived Ease Of Use</i>	253,33%	84,44%	Sangat Setuju
<i>Actual Use</i>	143,80%	71,90%	Setuju
<i>Attitude Toward Using</i>	231,42%	77,14%	Setuju
<i>Behavioral Intention to Use</i>	168,57%	84,28%	Sangat Setuju

Berdasarkan pada tabel 6, didapat hasil perhitungan keseluruhan pengujian perangkat lunak terhadap *knowledge management system* sebagai berikut:

1. Didapatkan nilai rata-rata 86,66% dan masuk dalam kriteria sangat setuju pada aspek *Perceived Usefulness*, hal ini menunjukkan bahwa responden beranggapan bahwa persepsi kebermanfaat terhadap aplikasi *knowledge management system* ini dirasa sangat baik dan membantu dalam pendistribusian pengetahuan.



2. Kemudian didapatkan nilai rata-rata 84,44%, masuk dalam kriteria sangat setuju pada aspek *Perceived Ease of Use*, hal ini berarti responden beranggapan bahwa persepsi kemudahan penggunaan terhadap *knowledge management system* ini dirasa sangat baik dan dapat diterima di lingkungan Laboratorium Media Komunikasi.
3. Nilai rata-rata 71,90% dan masuk dalam kriteria setuju pada aspek untuk aspek *Actual System Use*, berarti responden secara faktual intensitas akan menggunakan aplikasi *knowledge management system* untuk memaksimalkan pendistribusian *knowledge*.
4. Nilai rata-rata 77,14% pada aspek *Attitude toward Using*, masuk dalam kriteria setuju yang menandakan bahwa responden menerima sikap penggunaan terhadap *aplikasi knowledge management system*.
5. Dan untuk aspek *Behavioral Intention to Use* masuk dalam kriteria sangat setuju dengan nilai rata-rata 84,28% yang artinya responden akan menggunakan aplikasi *knowledge management* secara berkelanjutan dalam proses berbagi pengetahuan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Laboratorium Media Komunikasi dapat diambil kesimpulan bahwa *Knowledge management system model choo sense making* dapat diterapkan pada laboratorium Media Komunikasi sehingga memudahkan asisten dan staf dalam kegiatan berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*). Dari hasil pengujian sistem didapatkan hasil rata-rata diatas 71, 90% yang artinya responden menyetujui diterapkannya *knowledge management system* untuk berbagi pengetahuan. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *knowledge management system* dalam bentuk mobile apps sehingga dapat diakses melalui handphone masing-masing yang mana akan semakin memudahkan dalam pencarian *knowledge*. Membuat kebijakan terkait penggunaan aplikasi *knowledge management* di lingkungan Laboratorium Media Komunikasi.

#### REFERENCES

- [1] R. J. Vallerand, P. Deshaies, J. P. Cuerrier, L. G. Pelletier, and C. Mongeau, "Ajzen and Fishbein's Theory of Reasoned Action as Applied to Moral Behavior: A Confirmatory Analysis," *J. Pers. Soc. Psychol.*, vol. 62, no. 1, pp. 98–109, 1992, doi: 10.1037/0022-3514.62.1.98.
- [2] U. Henz *et al.*, "Knowledge Management Sebagai Upaya Learning Organization Di Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta" *Demogr. Res.*, vol. 24, no. 1, pp. 455–470, 2019, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [3] O. Octaria, E. Ermatita, and S. Sukemi, "Penerapan Knowledge Management System Menggunakan Algoritma Levenshtein," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 2, pp. 233–242, 2019, doi: 10.29207/resti.v3i2.1045.
- [4] F. Choirunsyah, "Perancangan Knowledge Management System Pada Tenaga Kependidikan Di Perguruan Tinggi," *Infomatek*, vol. 21, no. 1, pp. 01–14, 2019, doi: 10.23969/infomatek.v21i1.1609.
- [5] R. Habibi and I. Setiawan, "Penerapan Knowledge Management System Menggunakan Boisot And I-Space Model (Studi Kasus: Politeknik Pos Indonesia)," *Competitive*, vol. 14, no. 2, p. 104, 2020, doi: 10.36618/competitive.v14i2.624.
- [6] D. Setiono and D. Mahdiana, "Penerapan Model Socialization , Externalization , Combination and Internalization untuk Pengembangan Knowledge Management System," pp. 102–107.
- [7] A. R. Handoko and D. R. Utari, "Perancangan Knowledge Management System Model Choo Sense Making pada Pusat Teknologi Informasi."
- [8] M. K. Legiawan, "Penerapan Model Choo-Sense Making Pada Rancangan Knowledge Management System ( KMS ) Untuk Meningkatkan Mutu Kinerja Karyawan Di Universitas Suryakencana," *Media J. Inform.*, vol. 7, no. 2477–2542, pp. 1–8, 2015, [Online]. Available: <https://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika/article/view/136/75>.
- [9] E. N. Hermansyah, D. Manongga, and A. Iriani, "Perancangan Aplikasi Knowledge Management di Instansi Kearsipan Berbasis Model Choo-Sense Making," p. 2451, 2020.
- [10] E. W. Lestari, "Prototipe Knowledge Management System Sebagai Media Pembelajaran Distance Learning Dengan Pendekatan SECI Dan MVC," *J. Komput. Dan Informatika*, vol. XX, no. 2, pp. 9–18, 2018, doi: 10.31294/p.v20i2.3624.
- [11] K. Iskandar, "Perancangan Knowledge Management System menggunakan Tools 'Book Review': Studi Kasus pada Universitas Bina Nusantara," *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 5, no. 2, p. 1144, 2014, doi: 10.21512/comtech.v5i2.2432.
- [12] H. A. H. Arribathi, D. Supriyanti, and L. Sunarya, "Model Knowledge Management System Konseling Mahasiswa Berbasis Cloud Computing," *CCIT J.*, vol. 12, no. 2, pp. 138–148, 2019, doi: 10.33050/ccit.v12i2.680.
- [13] Dalkir, K. (2011). *Knowledge Management in Theory and Practice*. USA : The MIR Press