

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Profil Tempat Penelitian

Smks Al Qudsy Kab Garut merupakan pendidikan dan pembelajaran tingkat SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang mempersiapkan peserta didik agar agamis, Cerdas, Kreatif, dan Tangguh dalam berkompetisi serta menjadi generasi yang tangguh dalam berusaha dan bekerja. Jika suatu bangsa menginginkan kemajuan di bidang pendidikan, maka harus ada upaya untuk mengembangkan potensi dan bakat dari peserta didik. Untuk mengembangkan potensi dan bakat peserta didik dan dilakukan melalui proses pembelajaran. Berikut adalah profil SMKS AL QUDSY CIBATU

Nama Sekolah: SMKS AL-QUDSY CIBATU

Alamat : Kha Badru Zaman no 224 Kecamatan Cibatu Kab Garut
Provinsi Jawa Barat

Akreditasi : B

Telepon : (022)

Email : smkalqudsy2011@gmail.com

1.2 Sejarah CV Anugerah Abadi

Smks Al-Qudsy Cibatu berdiri pada tahun 2014 yang dirintis oleh Bapak Deden dan Bapak Ir. Mohamad Faridudin selaku Kepala sekolah dan juga Ketua Yayasan Pendidikan Islam Al Khaeriyah Cibatu di kecamatan Cibatu

1.3 Logo Sekolah

Logo merupakan symbol, tanda gambar, atau merek yang berfungsi sebagai lambang identitas diri dan tanda pengenal yang merupakan ciri khas sekolah. Berikut adalah logo dari



Gambar 2.1 Logo

1. Visi dan Misi

Visi adalah sebuah pandangan jauh tentang sekolah, tujuan – tujuan sekolah dan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut pada masa yang akan datang. Sedangkan misi adalah pernyataan tentang apa yang harus dikerjakan oleh sekolah dalam usahanya untuk mewujudkan misi tersebut. Adapun visi dan misi dari Smks Al-Qudsy Cibatu Sebagai Berikut

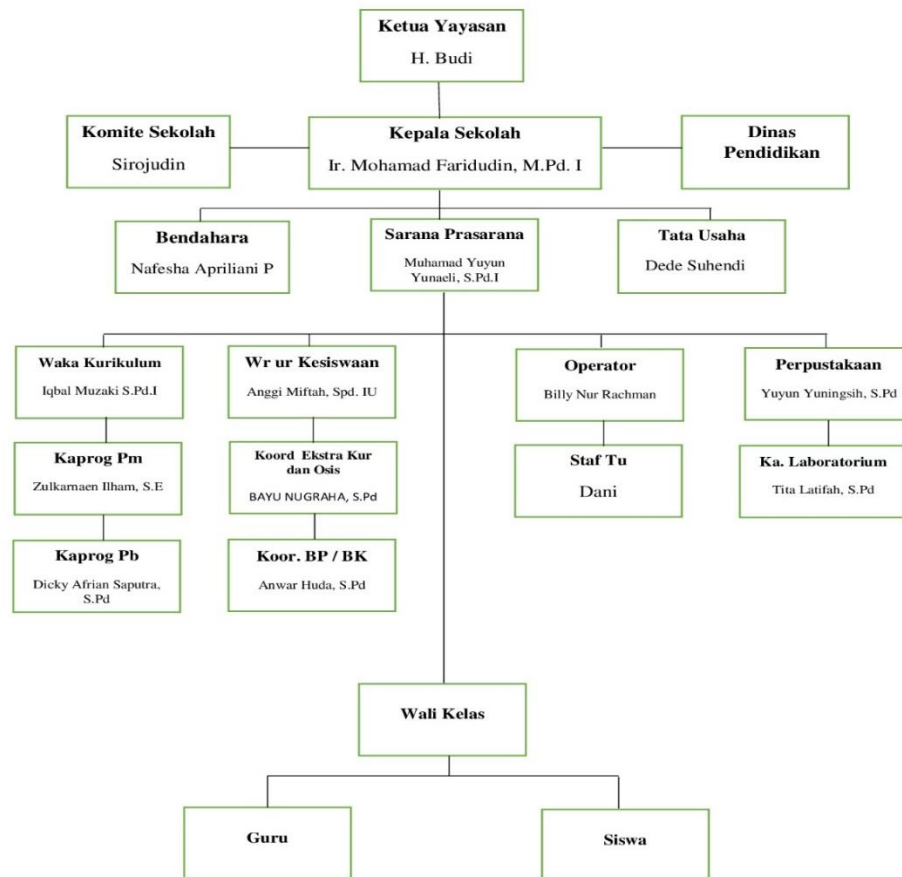
2. Visi Smk Al Qudsy Cibatu

Menjadi sekolah yang islami dan unggul dengan menghasilkan lulusan yang **CeKATan (Cerdas, Kreatif, Agamis dan Tangguh)**

3. Misi Smk Al Qudsy

1. Menyelenggarakan pendidikan yang didukung oleh sarana prasarana dan sumber daya manusia profesional
2. Memberikan pelayanan yang baik kepada warga sekolah dan masyarakat
3. Membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lulusan yang Agamis, Cerdas, Kreatif, dan Profesional dalam bidangnya, serta tangguh dalam berusaha dan bekerja.
4. Mengembangkan bakat dan minat serta menanamkan jiwa kewirausahaan siswa untuk menyongsong masa depan

4. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

1. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas dan tanggung jawab digunakan untuk mengetahui tugas, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing bagian. Adapun deskripsi tugas yang ada pada Smks Al-Qudsy adalah sebagai berikut:

- **Ketua Yayasan**

Tugas ketua Yayasan di SMKS Al-Qudsy yaitu mengatur pengelolaan, pemeliharaan dan inventarisasi barang-barang milik Yayasan. Bertanggung jawab atas terselenggaranya kegiatan operasional harian Yayasan. Berhak dan mempunyai wewenang mendokumentasikan serta mengarsipkan semua surat-surat masuk maupun keluar.

- Kepala Sekolah
 1. Mengelola unsur – unsur pokok manajemen yang meliputi: Man, Material dan Money
 2. Menyusun Rencana Strategi (RENSTRA) Sekolah
 3. Merencanakan dan menyusun program sekolah (Mingguan, bulanan, Semester dan Tahunan)
 4. Membuat Rencana Anggaran Pendapatan dan Belanja Sekolah (RAPBS)
 5. Mengkoordinir perencanaan dan pelaksanaan Rencana Induk Pengembangan Sekolah
 6. Mengkoordinir penyelenggaraan penerimaan peserta didik baru
 7. Mengkoordinir pengembangan kurikulum
 8. Mengkoordinir dan mengawasi pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) termasuk pembagian tugas, jadwal pelajaran dan evaluasi.
 9. Mengkoordinir penyelenggaraan penjurusan
 10. Mengkoordinir kegiatan kerjasama dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DU/DI)
 11. Mengkoordinir pelaksanaan pemasaran dan penyaluran tamatan.
 12. Mengkoordinir penyelenggaraan administrasi sekolah (keuangan, Ketenagaan, Kesiswaan dan perangkat kurikulum)
 13. Merencanakan serta membina penyelenggaraan profesi dan karier guru dan karyawan
 14. Merencanakan pengembangan dan pendayagunaan serta memelihara sarana dan prasarana
 15. Melaksanakan Supervisi, Evaluasi dan monitoring terhadap pelaksanaan program sekolah
 16. Mengkoordinir kegiatan evaluasi proses belajar mengajar Mid Semester, Semester, ujian praktek, Ujian Nasional, Ujian Akhir Sekolah dan uji profesi

17. Membina Unit Produksi dan Koperasi Sekolah

- Wks Kurikulum

1. Menganalisa kurikulum bersama Waka.Ketenagaan dan Pengembangan dan kepala program keahlian
2. Mensosialisasikan analisa dan pengembangan kurikulum bersama Waka.Ketenagaan dan pengembangan dan Kepala program keahlian
3. Menyusun program pembelajaran (Mingguan, Bulanan, Semester dan Tahunan) serta mengkoordinir pelaksanaannya
4. Menganalisa pencapaian target kurikulum
5. Menganalisa kebutuhan tenaga kependidikan bersama waka. Ketenagaan dan pengembangan
6. Memantau kegiatan belajar mengajar termasuk pembagian tugas guru, jadwal pelajaran dan evaluasi belajar
7. Mengarahkan penyusunan KKM, Silabus dan RPP
8. Merencanakan dan melaksanakan program tutorial mata pelajaran Ujian Nasional
9. Mengkoordinir pelaksanaan evaluasi proses belajar mengajar (mid semester, semester, ujian sekolah, ujian nasional dan uji profesi)
10. Menyusun kriteria kenaikan kelas dan kelulusan
11. Megkoordinasikan pengisian buku laporan hasil belajar (Rapor) dan leger
12. Menggali materi-materi untuk penyesuaian antara kurikulum dan program praktek
13. Menyusun laporan kepada kepala sekolah secara berkala dan insedentil

- Kesiswaan

1. Menyusun program kerja pembinaan siswa (bulanan, semester dan tahunan) dan mengkoordinir pelaksanaannya.
2. Menyusun dan melaksanakan kegiatan promosi sekolah

3. Mengkoordinir penyelenggaraan penerimaan peserta didik baru, MPWA dan KBO
 4. Menyusun program 7 K (keamanan, kebersihan, kerapian, ketertiban, keindahan, kekeluargaan dan kenyamanan) dan mengkoordinir pelaksanaannya
 5. Mengkordinasikan dan menegakkan pelaksanaan disiplin siswa dan tata tertib bersama STP2K dan di bantu BK
 6. Mengkoordinir pelaksanaan pemilihan pengurus OSIS dan Dewan Ambalan Pramuka
 7. Membimbing dan mengawasi kegiatan OSIS dan Pramuka
 8. Membina kepengurusan OSIS dan Dewan Ambalan Pramuka
 9. Melaksanakan kegiatan Harlah Sekolah dan Wisuda Kelas XI
 10. Mengkoordinir perencanaan dan pelaksanaan kegiatan luar sekolah dibantu oleh seksi ekstra kurikuler
 11. Mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan pembinaan, pembimbingan pengembangan kepribadian siswa dibantu oleh Guru BK/BP
 12. Merencanakan dan melaksanakan program bhakti social dan penyuluhan sosial
 13. Mengkoordinir kegiatan upacara sekolah dan diluar sekolah
 14. Mengkoordinir penerima beasiswa berprestasi / beasiswa siswa kurang mampu
 15. Mengelola administrasi kegiatan siswa
 16. Membuat laporan kepada kepala sekolah secara berkala dan insedentil
- Wks Sarana Prasarana
 1. Merencanakan program pengadaan peralatan dan pembangunan fasilitas fisik.
 2. Merencanakan dan melaksanakan program perawatan dan perbaikan gedung, meubeler dan peralatan sekolah.
 3. Menyusun pengadaan sarana prasarana sekolah.

4. Melaksanakan inventarisasi sarana prasarana sekolah secara periodik.
 5. Mengelola administrasi sarana prasarana sekolah.
 6. Merencanakan dan mengadakan peralatan dan bahan pembelajaran praktek serta alat tulis kantor.
 7. Merencanakan dan mengelola penggunaan ruang kelas teori dan praktek.
 8. Mengadakan data dan administrasi kantor.
 9. Mengkoordinir dan mengadakan sarana kelengkapan ruang kelas.
 10. Mengkoordinasikan penataan ruang perpustakaan dan ruang laboratorium.
 11. Mengkoordinasikan penggunaan dan pemeliharaan ICT.
 12. Menyusun program pemberdayaan dan pengembangan SDM.
 13. Mengembangkan program peningkatan kompetensi guru dan karyawan.
 14. Menganalisa kebutuhan edukasi dan karyawan.
 15. Mengelola administrasi ketenagaan/kepegawaian.
 16. Mengadakan evaluasi dan laporan penilaian kinerja guru dan karyawan.
 17. Mengkoordinasikan dan mengorganisir kehadiran guru dan karyawan.
- **KEPALA PROGRAM KEAHLIAN (KETUA KOMPETENSI KEAHLIAN)**
 1. Menyusun program pembinaan dan pengembangan program keahlian (Bulanan, semesteran dan tahunan)
 2. Melakukan pembinaan dan bimbingan secara individu / kelompok untuk meningkatkan prestasi belajar melalui guru terkait.
 3. Mengkoordinasikan kebutuhan peralatan dan bahan praktek tiap-tiap standar kompetensi.
 4. Bersama dengan waka. Sarpras merencanakan dan mengadakan peralatan dan bahan praktek.

5. Menginventarisasikan mesin, peralatan praktek dan bahan yang dimiliki di kompetensi keahlian.
 6. Mengkoordinasikan pemakaian bahan dan alat praktek dalam program keahlian terkait
 7. Membantu melaksanakan dan memelihara hubungan dengan dunia kerja secara langsung
 8. Menjalin hubungan kerjasama dengan rekan kerja
 9. Mengkoordinasikan guru – guru di kompetensi keahlian
 10. Merencanakan dan membuat jadwal penggunaan ruang praktek
 11. Merencanakan dan melaksanakan program perawatan dan perbaikan (M & R)
 12. Menyusun dan melaksanakan Tata tertib bengkel
 13. Melaksanakan semua administrasi kompetensi keahlian
 14. Mengembangkan Unit Produksi (UP) kompetensi keahlian
 15. Merencanakan dan melaksanakan program diklat guru kompetensi keahlian
 16. Melaksanakan program PRAKERIN institusi pasangan, serta mempromosikan lulusan pada dunia kerja
 17. Merencanakan, membina dan melaksanakan kegiatan lomba ketrampilan siswa (LKS), pameran produk unggulan dan gebyar SMK
 18. Mengkoordinasikan penyusunan Silabus, RPP, Job Sheet, modul dan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran di kompetensi keahlian
 19. Mengkoordinasikan dan melaksanakan ketertiban dan kebersihan ruang praktek
 20. Membuat laporan dana pengadaan peralatan dan bahan praktek kepada kepala sekolah
- Wali Kelas
 1. Mengatur tempat duduk siswa di kelas dan membuat layout kelas

2. Memahami siswa dan karakter mereka dari kelas yang diasuhnya
 3. Menjalin hubungan dengan orang tua siswa
 4. Menghubungi orang tua / wali murid bila perlu
 5. Membantu bendahara dalam pengumpulan pembayaran SOP/sumbangan lain
 6. Mengumpulkan nilai dari para guru dan memasukkan ke buku leger serta buku raport
 7. Mengisi dan membagikan raport
 8. Membantu guru BP/BK menangani kasus siswa
 9. Membina budi pekerti siswa
 10. Membantu siswa dalam menyelesaikan masalah
 11. Memotivasi siswa dalam melaksanakan 7 K
 12. Membuat laporan berkala dan insidental
- Kesiswaan
 1. Menyusun program BK untuk satu tahun (untuk calon siswa-siswa selama pendidikan dan pelayanan tamatan untuk mencaai kerja) dan melaksanakannya
 2. Memberikan penjelasan pada calon siswa tentang macam-macam program keahlian, kompetensi keahlian kemampuan yang di kuasai dan prospek dilapangan kerja
 3. Memberikan bimbingan dan penyuluhan kepada siswa secara individu berkaitan dan hambatan belajar latar belakang keluarga dan social pergaulan, cara belajar, bahaya narkoba dan lain sebagainya
 4. Mengembangkan potensi siswa sesuai bakat dan minat

5. Membimbing siswa dalam pengenalan lingkungan dan dunia kerja
 6. Memberi arah karier kejuruan
 7. Bekerja sama dengan Waka.Kesiswaan menangani pelanggaran disiplin dan kenakaln sisiwa
 8. Mengadakan kunjungan kepada kepada orang tua murid (*home visit*) bagi siswa yyang mempunyai masalah
 9. Ikut menyalurkan tamatan ke dunia kerja dan menelusuri tamatan
 10. Mengkoordinir seleksi penerimaan siswa baru
 11. Mengumpulkan data dan menganalisa absen siswa
 12. Membantu siswa untuk mencari pekerjaan
 13. Membuat peta industri kerja sama dengan kepala program keahlian
 14. Membuat peta ruangan kelas
 15. Mengadakan konferensi kasus siswa dan solusi
 16. memantau siswa datang dan pulang
 17. Melaksanakan seluruh adminnistrasi BK/BP
 18. Membuat laporan berkala.
- Guru
 1. Menyiapkan perangkat pembelajaran antara lain: program semester, program tahunan, silabus, RPP lengkap dengan kisi – kisi dan norma penilaian , agenda mengajar , program remediasi serta tindak lanjut penyelaesaian dll
 2. Melaksanakan administrasi meliputi daftar hadir, daftar nilai dan daftar kemajuan siswa
 3. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar

4. Guru teori dan guru umum
 - a. mempersiapkan bahan ajar dan alat bantu / media pembelajaran
 - b. memasuki misi kemajuan pada mata pelajaran umum bagi guru umum
 - c. menerapkan kompetensi keahlian
 - d. Mengisi buku agenda kelas
- Tata Usaha
 1. Menyusun dan melaksanakan program kerja Tata Usaha Sekolah
 2. Mengurus kebutuhan fasilitas tata usaha sekolah
 3. Mengkoordinir pengelolaan keuangan sekolah
 4. Mengatur pengurusan kepegawaian
 5. Membina dan mengembangkan karier tenaga tata usaha sekolah
 6. Menyiapkan dan menyajikan data statistik sekolah
 7. Mengatur pelaksanaan kesekretariatan dan kerumah tanggaan
 8. Mengatur administrasi hasil proses kegiatan belajar mengajar
 9. Membantu kepala sekolah pelaksanaan pengembangan sistem informasi sekolah
 10. Mengatur administrasi inventaris sekolah (alat, perabot dan ATK)
 11. Mengatur administrasi inventaris kesiswaan dan bea siswa
 12. Memantau pelaksanaan program 7 K
 13. Membantu kepala sekolah dalam penyusunan RAPBS dan RIPS
 14. Menyusun laporan.
- Bendahara
 1. Menyusun rencana anggaran belanja sekolah, gaji guru dan karyawan, biaya operasional, biaya listrik, telepon, serta biaya perawatannya
 2. Memproses permintaan uang yang harus dipertanggungjawabkan
 3. Membantu kepala sekolah dalam mengelola keuangan sekolah (menerima, membukukan, menyimpan, mengeluarkan dan mempertanggungjawabkan)

4. Mengurus keuangan bea siswa
5. Menyusun laporan

1.4 Landasan Teori

Landasan teori pada penulisan tugas akhir ini akan menerangkan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan Pengelolaan Pengetahuan di SMKS Al Qudsy dengan permasalahan tentang monitoring dan evaluasi internal di SMKS Al Qudsy

2.4.1 Pengertian Sistem Informasi

Menjelaskan tentang pengertian sistem, informasi dan sistem informasi menurut dari beberapa tokoh.

1. Sistem

Sistem adalah kelompok dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berhubungan yang berfungsi dengan tujuan yang sama. Adapun pengertian sistem dan menghasilkan informasi sebagaimana yang dikeukakan oleh The American National Standards Committee dalam Midjan dan Susanto (2004) adalah sistem dalam pengolahan data, suatu kumpulan dari manusia, mesin dan metode yang terorganisir untuk memenuhi seperangkat fungsi. Selain itu menurut L. Ackof, Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian – bagian dalam keadaan saling tergantung sama lainnya [2].

2. Informasi

Informasi adalah data yang sudah mengalami pemrosesan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan oleh penggunanya dalam membuat keputusan. informasi adalah data, sedangkan data itu sendiri adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian, sedangkan kejadian itu merupakan suatu peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu dalam hal ini informasi dan data saling berkaitan. Dengan adanya sistem yang baik diharapkan dapat menghasilkan suatu informasi yang berkualitas tinggi [3].

3. Sistem Informasi

Menurut Hall, Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai[4].

Menurut Walkinson adalah Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan[4].

Sedangkan menurut Laudon sistem informasi adalah komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, pengendalian, koordinasi, dan untuk memberikan gambaran aktivitas didalam perusahaan[4].”

Menurut Mulyanto sistem informasi adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai tujuan perusahaan[4].

2.4.1.1 Komponen Sistem Informasi

Dimensi sistem informasi dibagi menjadi empat bagian, yaitu aktifitas manajemen, kualitas informasi, struktur keputusan dan aplikasi sistem informasi. Keempat dimensi tersebut memiliki beberapa defisini serta klasifikasi masing-masing, berikut definisi serta klasifikasi dari setiap dimensi [4].

1. Aktifitas Manajemen

Sistem informasi terkadang diklasifikasikan berdasarkan aktifitas yang didukungnya. Berdasarkan hal ini, terdapat pengelompokan pada level manajemen. Menurut Ebert dan Griffin dalam Kadir (131), pengelompokannya mencakup sistem informasi pengetahuan, sistem informasi operasional, sistem informasi taktis, sistem informasi strategis.

2. Kualitas Informasi

Istilah kualitas informasi (*quality of information*) terkadang juga dipakai untuk menyatukan informasi yang baik. Menurut Burch dan Grudnitski

dalam Kadir (2003), kualitas informasi dapat diartikan sebagai pilar-pilar dalam bangunan dan menentukan baik tidaknya pengambilan keputusan. Kualitas informasi dapat dilihat berdasarkan relevansi, ketepatan waktu, dan keakurasian.

3. Struktur Keputusan

Menurut Simon dalam Susanto (2009:250) bahwa suatu keputusan merupakan bagian dari suatu rangkaian proses pengambilan keputusan. Ada keputusan terstruktur dan ada yang tidak terstruktur. Keputusan terstruktur berasal dari permasalahan dan kejadian-kejadian yang terstruktur. Permasalahan atau keputusan bisa distrukturisasi karena sifatnya rutin sehingga bisa ditentukan sebelumnya. Keputusan tidak terstruktur berasal dari permasalahan yang sifatnya tidak bisa di prediksi karena tidak jelas rutinitasnya, sehingga seolah-olah baru atau mungkin memang benar baru atau bisa juga karena begitu pentingnya sehingga memerlukan perlakuan yang sangat khusus beda dari umumnya. Menurut Gorry dan Scott Morton Susanto (2009) Konsep struktur keputusan berdasarkan dari struktur masalahnya, dari masalah terstruktur, tidak terstruktur dan semi struktur.

4. Aplikasi Sistem Informasi

Menurut Alter dalam Kadir (2003: 109) Aplikasi sistem informasi adalah sistem pakar yang pada dasarnya juga merupakan sistem yang cerdas, meskipun dalam lingkup yang lebih khusus serta mengelompokan sistem informasi menjadi beberapa bagian.

5. Karakteristik Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto dalam Ariansyah (2013), karakteristik sistem informasi adalah suatu sifat-sifat atau karakteristik tertentu yang mempunyai komponen-komponen, batasan, lingkungan luar sistem informasi, penghubung, masukan, keluaran, pengolahan dan sasaran atau tujuan [4].

1. **Komponen Sistem Informasi** Suatu sistem informasi terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.

2. Batasan merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Keluaran adalah hasil dari pemrosesan dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
3. Lingkungan Luar Sistem Informasi adalah batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem informasi. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem informasi tersebut.
4. Penghubung merupakan median penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Penghubung ini merupakan sumber-sumber daya yang mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.
5. Masukan adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk di proses. Masukan dapat berupa hal-hal berwujud maupun tidak berwujud. Pengolahan merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna.
6. Sasaran / Tujuan suatu sistem informasi pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Sasaran dari sistem informasi sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.5 Pengertian Knowledge management

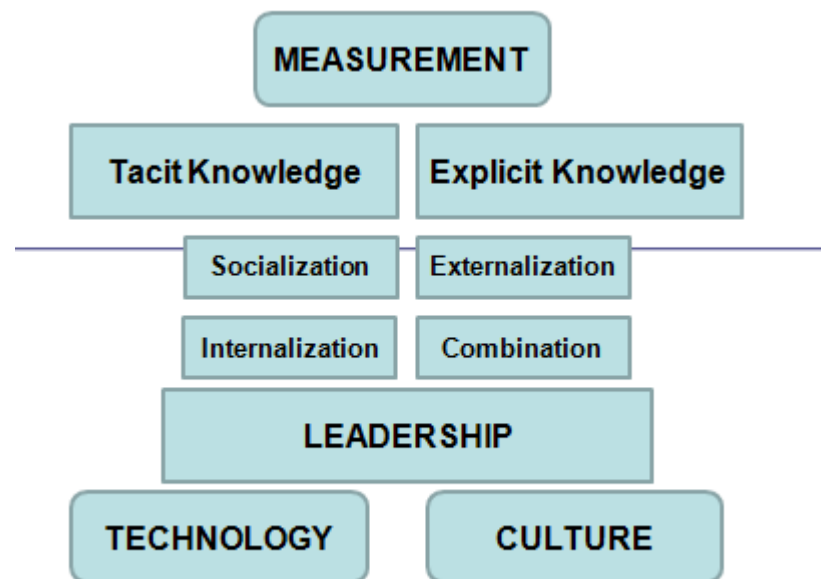
Knowledge management atau manajemen pengetahuan adalah suatu sistem dan proses yang terformat dan terarah yang dikembangkan dalam suatu organisasi untuk menciptakan, mencari, mengumpulkan, memilih, mengorganisir, mendokumentasikan, menyimpan, memelihara dan menyebarkan informasi dan pengetahuan dalam rangka mendukung kebutuhan masing-masing individu di dalam perusahaan sehingga dapat digunakan dalam pengambilan keputusan yang baik untuk mendukung strategi bisnis.

2.6 Model Seci

Model SECI yang diusulkan Nonaka-Takeuchi ini juga dapat dianggap sebagai siklus transformasi bentuk pengetahuan yang ada di organisasi.

2.7 Inukshuk

Inukshuk KM Model adalah kerangka kerja yang disempurnakan dari model SECI dengan penambahan komponen seperti, *Leadership*, *Culture* dan *Technology*. Kaitannya dengan KM yaitu dapat memberikan informasi mengenai tacit dan *explicit knowledge* di dalam organisasi. Adapun akan dibahas secara terperinci per tahapan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Inukshuk KM Model

1. Pengukuran

Pada tahapan ini dilakukan pengukuran sampai tahap mana model ini akan dibuat dalam suatu penelitian. Apakah hanya dalam tahap permodelan atau sampai dengan tahap implementasi

2. SECI Model

Pada tahapan ini seperti yang sudah di jelaskan dalam tinjauan pustaka, bahwa akan dilewati tahapan-tahapan yang dilakukan oleh SECI Model. Mulai dari socialization, externalization, combination dan internalization.

3. Leadership

Pada proses ini diperlukan sebuah explicit knowledge sehingga keputusan - keputusan serta gaya kepemimpinan dari top manager dapat

dibagikan kepada karyawan yang lainnya melalui wadah Knowledge Management. Pemimpin juga harus mampu memberikan memotivasi kepada karyawan dalam penerapan Knowledge Management. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberi bukti nyata keterlibatan dalam penggunaan Knowledge Management

4. Culture

Untuk menciptakan budaya sharing antar karyawan, pihak management perusahaan dapat memberikan intensif atau sistem reward. Sistem reward disini dapat berupa penghargaan untuk memotivasi agar karyawan mau melakukan sharing knowledge dengan karyawan lain, atau bisa menggunakan sistem punishment bagi karyawan yang tidak mau melakukan sharing

5. Technology

Pada tahapan ini adapak penjelasan teknologi komputasi apa yang digunakan. Dapat dibahas melalui software maupun hardware yang digunakan

2.8 Object – oriented Programing (OOP)

OOP (*Object Oriented Programming*) adalah sebuah istilah yang diberikan kepada bahasa pemrograman yang menggunakan tehnik berorientasi atau berbasis pada sebuah obyek dalam pembangunan program aplikasi, maksudnya bahwa orientasi pembuatan program tidak lagi menggunakan orientasi linear melainkan berorientasi pada objek-objek yang terpisah-pisah. Suatu perintah dalam bahasa ini diwakili oleh sebuah Obyek yang didalamnya berisi beberapa perintah-perintah standar sederhana. Obyek ini dikumpulkan dalam Modul form atau *Report* atau modul lain dan disusun didalam sebuah *project* [7].

2.9 Website

Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (webpage) yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain atau subdomain di WWW di internet. Website juga bersifat statis maupun dinamis yang membentuk 1 rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan

dengan jaringan (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi tetap, jarang berubah dan informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah. Situs website yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya[8].

2.10 Javascript

Javascript adalah Bahasa script populer yang dipakai untuk menciptakan halaman web yang dapat berinteraksi dengan pengguna dan dapat merespon event yang terjadi pada halaman. Javascript merupakan perekat yang menyatukan halaman – halaman web. Akan sangat susah menjumpai halaman web yang tidak memuat kode Javascript. Javascript, awal mula dikenal sebagai LiveScript, dikembangkan oleh Brendan Eich di Netscape pada tahun 1996 yang menjadi bagian terintegrasi di dalam Netscape Navigator 2.0[9].

2.11 HTML

Pengertian HTML HTML (Hyper Text Mark-up Language) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML dirancang untuk digunakan tanpa tergantung pada suatu platform tertentu platform independent). (Sutarman, 2007) [10].

2.12 PHP

PHP merupakan singkatan dari PHP (Hypertext Preprocessor). Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya yang dikirim ke klien, tempat pemakai menggunakan browser. Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. Skripskrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut “Personal Home Page”. Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. (Abdul Kadir, 2002) [10].

2.13 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) adalah salah satu bahasa untuk mengatur tampilan dalam web yang berfungsi memisahkan antara desain dengan content. CSS dapat ditulis untuk mendefinisikan ulang tag-tag HTML ataupun dengan menambah atribut id dan class pada tag HTML (Team, 2010) [9].

2.14 Database

Basis data atau database adalah kumpulan terintegrasi dari elemen data yang secara logika saling berhubungan. Basis data mencatat dan mengonsolidasikan berbagai catatan yang dahulu disimpan dalam file-file terpisah kedalam satu gabungan umum elemen data yang menyediakan data yang menyediakan data untuk banyak aplikasi. Jadi, basis data berisi berbagai elemen data yang mendiskripsikan berbagai entitas dan hubungan antar entitas. (Deborah Kurniawati & Edy Prayitno, 2009) [8].

2.15 MySQL

MySQL (My Structure Query Language) adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola database atau manajemen data. Untuk menyimpan segala informasi kekomputer menggunakan data. MYSQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada database, selain itu MYSQL dikenal sebagai sistem yang efisien dan reliable, proses query cepat dan mudah, sehingga cocok digunakan untuk aplikasi berbasis web. (Wahyu Gunawan, 2012) [10].

2.16 Bootstrap

Menurut Husein (2015:1) Bootstrap adalah tools untuk membuat aplikasi web ataupun website yang bersifat responsive secara cepat, mudah dan gratis. Kata responsive disini berarti bahwa tampilan web (lebar dan susunan isinya dapat berubah secara otomatis sesuai dengan lebar layar yang menampilkannya) [11].

2.17 Object Oriented Design

Analisis berorientasi objek atau *Object Oriented Analysis (OOA)* adalah tahapan untuk menganalisis spesifikasi atau kebutuhan akan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek. Sedangkan desain berorientasi atau *Object Oriented Design (OOD)* adalah tahapan perantara untuk memetakan

spesifikasi atau kebutuhan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek ke desain pemodelan agar lebih mudah diimplementasikan dengan pemrograman berorientasi objek.

Kedua tahapan tersebut menurut Rosa dan Shalahuddin sering memiliki batasan yang samar, sehingga kedua tahapan ini sering juga disebut *OOAD (Object Oriented Analysis and Design)* atau dalam bahasa Indonesia berarti Analisis dan Desain Berorientasi Objek.

Pemodelan berorientasi objek biasanya dituangkan dalam dokumentasi perangkat lunak dengan menggunakan perangkat pemodelan berorientasi objek, di antaranya adalah *UML (Unified Modeling Language)*.

2.18 Use Case Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem disebut *scenario* Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Menurut Munawar tujuan dari *activity diagram* adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

2.19 Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek

2.20 State Machine diagram

State machine diagram atau state chart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin status atau sering juga disebut diagram status digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem atau objek. (Rosa dan Shalahuddin, 2018:163) [9].

2.21 Xampp

XAMPP adalah salah satu paket instalasi apache, PHP, dan MySQL secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut [13].

2.22 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian adalah suatu proses pengekseskusion program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan (Berard, 1994: p5) [11]. Pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil memperbaiki kesalahan tersebut. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya. Sebuah perangkat lunak dinyatakan gagal, jika perangkat lunak tersebut tidak memenuhi spesifikasi (Fournier, Cs, 2009: p10) [12].

Pendekatan pengujirhan Black-Box adalah metode pengujian di mana data tes berasal dari persyaratan fungsional yang ditentukan tanpa memperhatikan struktur program akhir (Perry, 1990:100). Pengujian Black-Box berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya: fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan performa, kesalahan inisialisasi dan terminasi (B. B. Agarwad, 2010: p1) [13].

2.23 State Of The Art

State of the art dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 *State Of The Art*

No	Judul Jurnal dan Peneliti	Tahun dan Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
1	<i>Sistem Informasi Pengelolaan Pengetahuan perguruan Tinggi Keagamaan Islam Berbasis CMS Wordpress</i>	2019, UIN SGD Bandung	kualitatif	Perguruan Tinggi	Hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan peneliti yang menunjukkan bagaimana membangun sistem informasi Pengelolaan Pengetahuan pada Smks Al Qudsy
2.	<i>Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Kurikulum 2013</i>	2017, SMA Negeri 4 Kota Tangerang	kualitatif	Sekolah	menjelaskan bahwa sistem informasi akademik adalah sistem informasi yang memberikan layanan informasi yang berupa data. Data yang berkaitan dengan akademik yaitu registrasi siswa baru dan siswa lama, input data siswa dan input data guru ke dalam database, jadwal mengajar untuk guru, jadwal pelajaran untuk siswa, pembagian kelas, dan nilai akhir dari guru. Tujuan dari sistem ini adalah mendukung penyelenggaraan pendidikan,

					sehingga perguruan tinggi mampu menyediakan layanan informasi yang lebih baik dan efektif pada komunitasnya, baik dalam maupun luar sekolah tersebut melalui internet. Penelitian ini menjawab beberapa pertanyaan terkait sistem informasi akademik sekolah yang berjalan saat ini pada SMA Negeri 4 Kota Tangerang, kendala-kendala yang sering terjadi dalam pengolahan data akademik di SMA Negeri 4 Kota Tangerang, kesesuaian data raport siswa yang dihasilkan dengan nilai tugas, UTS, UAS dan quis, serta bagaimana merancang sistem informasi akademik yang dapat mempermudah bagian admin sekolah, guru, wali kelas, siswa dan kepala sekolah untuk mengetahui informasi akademik khususnya dalam pengolahan nilai.
3	<i>MANAJEMEN PENINGKATAN MUTU SEKOLAH DI SMP NEGERI 8 YOGYAKARTA</i>	2018, Smp NEGERI 8 YOGYA KARTA	kualitatif	Sekolah	Dalam penelitian sebelumnya, pelaksanaan program peningkatan mutu di SMP N 8 Yogyakarta mencakup 8 standar nasional pendidikan dan memiliki tahapan perencanaan yaitu monitoring dan evaluasi. Program monitoring dan evaluasi dilakukan dengan tujuan

					untuk mengetahui kesuksesan atau kegagalan program kemudian hasil evaluasi dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan rencana program peningkatan mutu sekolah
4	<i>Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Administrasi Perangkat Pembelajaran dan Supervisi Guru pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)</i>	2019, SMK Negeri 5 Malang	Kualitatif	Sekolah	Dalam penelitian sebelumnya, pengembangan dari sistem administrasi guru terdapat dokumen yang terkait proses administrasi perangkat pembelajaran serta supervise guru.
5	<i>Rancang Bangun Sistem Informasi Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Web dengan SDLC Waterfall</i>	2013, Madiun	Kualitatif		Penelitian sebelumnya hasil penelitian ini hanya meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, dan integrasi dan pengujian sistem. Tahapan terakhir dari metode waterfall, yaitu tahap operasional dan perawatan