

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Profil SMA Mekar Arum**

SMA Mekar Arum adalah sekolah berjenjang SMA dengan akreditasi “A”. SMA Mekar Arum sendiri beralamat di Jl. Raya Tagog Cinunuk No. 82, Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40393.

##### **2.1.1 Sejarah Berdirinya SMA Mekar Arum**

Sekolah ini didirikan berawal dari pendirian Yayasan Pendidikan dan Kebudayaan Mekar Arum (YAPENMA) pada tanggal 27 Juni 1985. Cikal bakal pendirian dari Yayasan Pendidikan dan Kebudayaan Mekar Arum ini adalah dari sebuah organisasi seni dengan nama Lingkung Seni Mekar Arum (LISMA) yang mempunyai markas di Jl. Cigending No. 685 Kelurahan Pasirwangi, Kecamatan Ujung Berung, Kota Bandung, Jawa Barat 40611.

Sebagai realisasi dari maksud dan tujuan dari Program Kerja Yayasan Pendidikan dan Kebudayaan Mekar Arum didirikan sebuah sekolah SMA Mekar Arum yang berlokasi di Jl. Raya Tagog Cinunuk No. 82, Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40393. SMA Mekar Arum didirikan pada tahun 1991 berdasarkan Keputusan Ka-Kanwil Depdikbud Prop. Jawa Barat Nomor: 276/I02/Kep/E.1992.



**Gambar 2.1 Logo Yayasan dan SMA Mekar Arum**

### 2.1.2 Identitas SMA Mekar Arum

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1. Nama Sekolah              | : SMA Mekar Arum   |
| 2. Alamat                    | : Jl. Raya Cinunuk No. 82 KM 15,20                               |
| Desa                         | : Cinunuk  |
| Kecamatan                    | : Cileunyi   |
| Kabupaten                    | : Bandung  |
| Propinsi                     | : Jawa Barat ( Kode Pos : 40393 )                                |
| 3. No. Telp                  | : ( 022 ) 7801990  |
| 4. Nama Yayasan (**)         | : Yayasan Pendidikan dan Kebudayaan<br>Mekar Arum ( YAPENMA )    |
| 5. Alamat Yayasan<br>Cinunuk | : Jl. Raya Cinunuk No. 82 KM 15,20<br><br>Cileunyi, Kab. bandung |
| 6. NSS ( 12 digit )          | : 30.2.02.08.35.061  |
| 7. NPSN                      | : 20227858   |
| 8. Jenjang Akreditasi        | : Terakreditasi ” A ”  |
| 9. Tahun didirikan           | : 1991   |
| 10. Tahun beroperasi         | : 1992   |
| 11. Status Tanah             | : Sertifikat Milik Sendiri                                       |
| a. Luas Tanah                | : 3296 m <sup>2</sup>  |
| 12. Status Bangunan          | : Milik Sendiri  |
| a. Luas bangunan             | : 651 m <sup>2</sup>   |
| 13. Kepala Sekolah           | : Rd. Dasep Nana Permana,S.Pd.                                   |

### 2.1.3 Visi, Misi dan Strategi SMA Mekar Arum

#### Visi

*SEKOLAH KHAS*

*Kreatif dalam pembaharuan*

*Hidup mandiri dan berwawasan*

*Akhlaqul Karimah*

*Seni sebagai keterampilan dan landasan pengembangan diri*

#### Misi

1. Terwujudnya pengadaan sarana dan prasarana yang mendorong pelaksanaan pendidikan, pembelajaran dan pelatihan yang optimal
2. Membuat lingkungan sekolah yang aman, nyaman, bersih dan asri

3. Mengembangkan sikap keteladanan dan etos kerja tinggi serta kerjasama yang harmonis dan dinamis dengan dilandasi oleh semangat gotong – royong
4. Menanamkan rasa kebangsaan, disiplin tinggi, dan penampilan diri yang prima
5. Mendidik para siswa untuk ber Akhlaqul Karimah
6. Membelajarkan peserta didik untuk kreatif, inovatif, mandiri dan memiliki wawasan masa depan yang gemilang
7. Melatih para siswa untuk memiliki keterampilan seni yang handal

### **Strategi**

1. Memberdayakan seluruh aparatur sekolah ( Kepala Sekolah, Wakasek / PKS, Wali Kelas, BK, Guru, Tata Laksana, dll. ) sebagai petugas pelayanan pendidikan, pembelajaran dan pelatihan.
2. Mengoptimalkan hari – hari efektif belajar dengan penanaman disiplin tinggi dan penampilan diri
3. Tertib dan obyektif dalam sistem evaluasi belajar dengan target ketercapaian peningkatan mutu pendidikan sesuai dengan tahapannya.
4. Mengoptimalkan fungsi perpustakaan untuk memberikan daya dukung dalam proses pembelajaran
5. Menyelenggarakan dan mengoptimalkan pendidikan / pelajaran keterampilan khusus ( kerajinan , PKL, dll ) sebagai upaya membekali siswa memiliki keterampilan untuk hidup ( kebergunaan hasil belajar )
6. Mengembangkan sistem pendidikan agama secara terpadu dengan mengintensifkan program pembelajaran secara klasikal, kelompok dan individu melalui metode ceramah, diskusi, mentoring, modul dan praktek ibadah
7. Mengintegrasikan program pelajaran IMTAQ pada setiap mata pelajaran guna tercapainya Akhlaqul Karimah bagi seluruh siswa.

8. Mensosialisasikan program – program sekolah dan hasil – hasilnya kepada masyarakat secara berkala.
9. Meningkatkan kemampuan guru dan petugas lainnya melalui penataran, diklat, seminar, diskusi dan sejenisnya.
10. Mengoptimalkan pendidikan dan latihan kesenian sebagai materi wajib bagi peserta didik, guna tercapainya bidang kesenian sebagai ciri khas sekolah.

#### **2.1.4 Tujuan Sekolah SMA Mekar Arum**

SMA Mekar Arum dikembangkan dengan tujuan:

1. Menyelenggarakan proses pembelajaran, pelatihan dan pendidikan secara efektif dan efisien
2. Membina dan mengembangkan kecerdasan, kreatifitas, kemandirian dan Akhlaqulkarimah
3. Menghasilkan lulusan yang prospektif (optimalisasi out come masuk dunia kerja / melanjutkan ke Perguruan Tinggi )
4. Memberikan pelayanan secara optimal kepada peserta didik.
5. Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif , edukatif, akomodatif dan rekreatif ( menyenangkan )

#### **Bernuansa Religius**

1. Terwujudnya sikap dan perilaku islami dalam diri setiap warga sekolah
2. Menunjukkan peningkatan kegiatan memakmurkan mesjid.
3. Terbentuknya kelas-kelas teladan untuk setiap tingkat yang dilandasi semangat, sikap dan perilaku islami.
4. Sekolah memiliki standar moral yang berlandaskan kepada nilai-nilai islami.

5. Setiap kelas terbiasa melaksanakan Apel Persiapan Belajar ( APB ) setiap hari pada awal jam pelajaran pertama yang diikuti dengan pengajian/doa bersama untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan

#### **Mutu Akademis dan Non Akademis Siswa Meningkat**

1. Menunjukkan hasil karya dan jasa siswa yang dapat dijual kepada masyarakat
2. Menunjukkan prestasi akademis (kualitas proses dan hasil belajar ) siswa minimal sampai tingkat Kabupaten
3. Menunjukkan prestasi olahraga cabang sepakbola ditingkat Kabupaten
4. Sekolah menjadi pusat pengembangan seni dan budaya daerah.
5. Menunjukkan peningkatan lulusan yang masuk Perguruan Tinggi melalui program UMPTN atau PMDK

#### **Berdisiplin dan Beretos Kerja Tinggi**

1. Menunjukkan ketepatan waktu dalam pelaksanaan Proses pembelajaran
2. Tersedianya tata tertib pegawai,dan siswa yang dilaksanakan secara konsekuen.
3. Warga sekolah melaksanakan tugas pokoknya secara tepat dan dengan penuh rasa tanggung jawab
4. Sekolah terbebas dari pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengganggu Proses Pendidikan

#### **Inovatif dan Kreatif dalam Pembaharuan Pendidikan**

1. Sekolah menjadi pelopor pembaruan pendidikan bagi perannya dimasa depan yang berorientasi kepada sistem karir baik pada siswa maupun pada personil sekolah
2. Sekolah mampu mengaplikasikan hasil pembaharuan pendidikan guna meningkatkan kualitas proses dan produk pendidikan.

**Pemacu Semangat Kerja Sama dan Keteladanan**

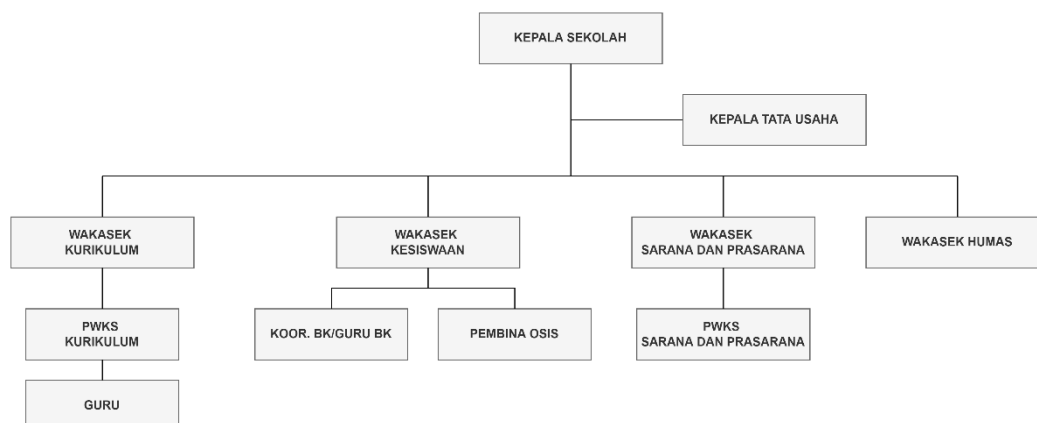
1. Sekolah mengupayakan usaha-usaha kewirausahaan untuk meningkatkan kesejahteraan personal sekolah dan pengembangan pendidikan karir siswa.
2. Terjalannya kemitraan yang harmonis dari semua unsur masyarakat dalam pengembangan sekolah
3. Sekolah memiliki standar moral dengan berlandaskan kepada nilai-nilai agama islam yang ditunjukkan oleh sikap keteladanan perilaku personil

**Profesional dalam Pelayanan**

1. Terinventarisasinya data-data base sekolah
2. Tersedianya pembagian tugas yang jelas dan tegas bagi setiap komponen organisasi di tingkat sekolah
3. Guru menggunakan perangkat pembelajaran dalam melaksanakan tugas pokoknya.
4. Guru melaksanakan analisis hasil belajar siswa dan menindaklanjuti hasil analisisnya
5. Optimalisasi pelayanan Bimbingan Konseling, perpustakaan, laboratorium, dan sumber - sumber belajar lainnya.

**2.1.5 Struktur Organisasi SMA Mekar Arum**

Adapun Struktur Organisasi SMA Mekar Arum adalah seperti pada gambar 2.2.



**Gambar 2.2 Struktur Organisasi SMA Mekar Arum**

Berikut ini adalah deskripsi pekerjaan dari setiap bidang yang ada dalam struktur organisasi di SMA Mekar Arum:

**a. Kepala Sekolah**

Kepala Sekolah adalah pemegang wewenang utama di sekolah. Kepala Sekolah bertugas sebagai educator yang melaksanakan bimbingan kepada guru dalam menyusun dan melaksanakan program pengajaran. Kepala Sekolah juga sebagai pemegang wewenang utama yang memiliki integritas dan bertanggung jawab atas lingkungan sekolah.

**b. Kepala Tata Usaha**

Kepala Tata Usaha merupakan bagian yang melakukan pengolahan seluruh data administrasi sekolah yang bekerja sama dengan kepala sekolah dalam membantu untuk mengurus dan mengawasi seluruh bagian administrasi. Pekerjaan lain yang dilakukan kepala tata usaha antara lain:

1. Membantu proses belajar mengajar
2. Membantu urusan kesiswaan, kepegawaian, sarana dan prasarana, pembuatan surat-surat, arsip sekolah, keuangan serta infrastruktur sekolah.
3. Melakukan komunikasi baik antar sekolah maupun departemen pendidikan terkait.

**c. Wakasek Kurikulum**

Wakil kepala sekolah bidang kurikulum, bertanggung jawab terhadap kelancaran proses belajar mengajar di sekolah. Adapun tugas dari wakil kepala sekolah bidang kurikulum antara lain adalah:

1. Menyusun program pengajaran.
2. Menyusun pembagian tugas guru.
3. Merupakan kalender pendidikan dan jadwal kalender kegiatan.
4. Menyusun jadwal pelajaran
5. Memonitor jalannya kegiatan belajar mengajar.
6. Mengkoordinasikan dan mengarahkan dalam penyusunan materi pembelajaran
7. Mengadakan supervisi kelas.
8. Menyusun laporan pelaksanaan pelajaran target kurikulum.

**d. Wakasek Kesiswaan**

Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan bertanggung jawab terhadap kegiatan yang berkaitan dengan kesiswaan. Adapun tugas dari wakil kepala sekolah bidang kesiswaan antara lain adalah:

1. Menyusun program pembinaan OSIS
2. Melaksanakan bimbingan pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah.
3. Membina dan melaksanakan koordinasi keamanan, kebersihan, ketertiban, keindahan, dan kekeluargaan.
4. Memberikan pengarahan dalam pemilihan pembina dan pengurus OSIS.
5. Melaksanakan bimbingan pembina dan pengurus OSIS
6. Menyusun program dalam pembinaan siswa secara berkala.
7. Mengkoordinasikan pemilihan calon siswa teladan dan calon siswa penerima beasiswa.
8. Mengadakan pemilihan siswa sebagai perwakilan sekolah dalam kegiatan di luar sekolah.



**e. Wakasek Sarana dan Prasarana**

Wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana bertanggung jawab terhadap ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah dan bahan ajar yang mendukung keterlaksanaanya kegiatan belajar mengajar. Adapun tugas wakasek sarana dan prasarana antara lain adalah:

1. Mengkoordinasikan penggunaan sarana dan prasarana sekolah.
2. Mengkoordinasikan kegiatan perencanaan dan pengadaan sarana dan prasarana.
3. Mengelola perbaikan dan perawatan sarana prasarana.

**f. Wakasek Humas**

Wakil kepala sekolah bidang humas bertanggung jawab terhadap kegiatan yang terkait dengan kerjasama dunia usaha dunia industri, masyarakat, dan penelusuran alumni. Tugas wakasek humas, diantaranya:

1. Menyusun Program yang terkait dengan kegiatan kehumasan.
2. Mengadakan MOU dengan dunia usaha / dunia industry
3. Mengkoordinir pelaksanaan praktek industri.
4. Mengkoordinir pelaksanaan penelusuran tamatan.
5. Mengkoordinir pelaksanaan kegiatan unit produksi.
6. Mengkoordinir pelaksanaan magang di indsutri bagi guru.
7. Melakukan koordinasi dengan komite sekolah
8. Mengkoordinir pelaksanaan kegiatan pemasaran tamatan
9. Mengkoordinir pelaksanaan kegiatan promosi sekolah

**g. Guru BK/BP**

Adapun tugas yang dilakukan oleh guru BK adalah sebagai berikut:

1. Membantu kepala sekolah dalam program bimbingan dan konseling.
2. Menyusun dan melaksanakan program bimbingan dan konseling
3. Memberikan saran dan pertimbangan kepada siswa dalam memperoleh gambaran tentang lanjutan pendidikan atau lapangan pekerjaan.

4. Memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa.
5. Membantu siswa dalam mengatasi atau menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

#### **h. Guru**

Adapun tugas yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Bertanggung jawab kepada kepala sekolah dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan program pengajaran dari wakasek kesiswaan.
3. Membuat dan mengisi daftar hadir siswa.
4. Melaksanakan ujian harian.
5. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar dan ujian.
6. Melaksanakan analisis hasil ujian harian.
7. Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan.
8. Mengisi daftar nilai atau rapor siswa.

#### **i. Pembina OSIS**

Adapun tugas yang dilakukan pembina OSIS adalah sebagai berikut:

1. Mengesahkan keanggotaan perwakilan kelas
2. Mengesahkan dan melantik pengurus OSIS
3. Bertanggung jawab dalam pengelolaan, pembinaan dan pengembangan OSIS.
4. Mengadakan evaluasi pelaksanaan tugas OSIS.
5. Membantu dan membimbing penyusunan anggaran dan program kerja OSIS.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi dibentuk dari dua kata yaitu sistem dan informasi. Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan

aturan sistematis yang terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sedangkan informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

Sistem informasi adalah kombinasi dari orang-orang, *software*, *hardware* dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu perusahaan atau organisasi [3].

### 2.2.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali.

#### 1. Blok Masukan (*input block*)

*Input* mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

#### 2. Blok Model (*model block*)

Blok model terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

#### 3. Blok Keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tindakan manajemen serta semua pemakai sistem.

#### 4. Blok Teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

#### 5. Blok Basis Data (*database block*)

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

#### 6. Blok Kendali (*control block*)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan dan kegagalan sistem itu sendiri. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi [4].

### **2.2.3 Knowledge Management System**

Menurut [5] *Knowledge Management* (KM) secara sederhana dapat didefinisikan sebagai melakukan apa yang diperlukan agar mendapatkan hasil maksimal dari sumber pengetahuan. *Knowledge Management* dipandang sebagai disiplin yang sangat penting yang mempromosikan penciptaan, berbagi dan memanfaatkan pengetahuan suatu perusahaan atau organisasi.

*Knowledge Management* adalah proses yang dilakukan oleh sebuah organisasi dan menghasilkan manfaat dari pengetahuan atau modal intelektual berdasarkan pengetahuan dan aset intelektual. Proses ini melibatkan karyawan,

tim divisi dan bahkan dengan perusahaan atau organisasi lain dalam menghasilkan praktik terbaik [6]. *Knowledge Management* dapat diterapkan hampir di semua bidang seperti pendidikan, organisasi, dan pelayanan keperawatan di rumah sakit dimana pengalaman antar perawat dapat digunakan oleh kepala pelayanan perawat dalam memantau kesesuaian SOP dengan tindakan yang dilakukan perawat dalam pekerjaannya [7]. Pada bidang bimbingan dan konseling juga dapat diterapkan dimana solusi dari beberapa masalah yang dihadapi siswa dapat dijadikan sumber pengetahuan yang dapat dibagikan kepada guru BK lain jika guru BK lain memiliki kasus yang sama dan membutuhkan referensi dalam proses tindak lanjut permasalahan yang ada [1].

*Knowledge Management* atau manajemen pengetahuan adalah suatu rangkaian kegiatan yang digunakan oleh suatu organisasi untuk mengidentifikasi, menciptakan, menjelaskan dan mendistribusikan pengetahuan untuk digunakan kembali, diketahui dan dipelajari di dalam organisasi. Kegiatan tersebut biasanya terkait dengan sasaran organisasi dan ditujukan untuk mencapai suatu hasil tertentu, seperti berpengetahuan bersama, peningkatan kinerja, keunggulan kompetitif, atau menciptakan inovasi [8]

*Knowledge Management* adalah sebuah koordinasi yang sistematis dari orang-orang, teknologi, proses dan struktur organisasi di dalam sebuah organisasi untuk menambah nilai melalui inovasi. Koordinasi ini tercapai melalui proses penciptaan (*Creating*), berbagi (*Sharing*), dan menerapkan pengetahuan (*Applying Knowledge*) serta memberikan pelajaran berharga dan praktek terbaik ke dalam memori perusahaan untuk mendorong pembelajaran organisasi yang berkelanjutan [9].

#### **2.2.4 Komponen Knowledge Management**

Manajemen pengetahuan atau *Knowledge Management* terdiri dari tiga komponen yaitu, orang (*people*), proses (*process*), dan teknologi (*technology*) [8] .

##### **1. Orang (*People*)**

Pengetahuan berada di dalam orang dan akan dibagikan ke orang juga, jadi orang adalah faktor utama dalam penerapan keberhasilan *Knowledge Management*. Pengetahuan dan keahlian yang dimiliki orang akan menjadi nilai bagi organisasi atau perusahaan, tanpa adanya orang, tidak akan adanya *Knowledge Management*.

## **2. Proses (*Process*)**

Proses merupakan pengaturan dari deretan strategi, prinsip, nilai serta praktik untuk memastikan bahwa manajemen pengetahuan dapat berjalan baik ketika diimplementasikan. Proses juga membantu untuk mengeksternalisasi pengetahuan (mengubah pengetahuan tacit menjadi pengetahuan eksplisit) yang berhubungan dengan organisasi atau perusahaan.

## **3. Teknologi (*Technology*)**

Teknologi disini berperan sebagai alat pendukung dalam *Knowledge Management System*, dimana dibutuhkan orang yang kompeten dan terpercaya ketika menggunakannya [8]. Menurut [9] menyatakan teknologi dapat memfasilitasi terutama dalam hal komunikasi, kolaborasi dan manajemen konten yang bertujuan untuk menciptakan, mengorganisasi, melestarikan hingga mengaplikasikan pengetahuan.

### **2.2.5 Tipe *Knowledge Management***

Tipe *Knowledge Management* terbagi menjadi dua tipe utama yaitu *Tacit Knowledge* dan *Explicit Knowledge*.

#### **1. *Tacit Knowledge***

*Tacit Knowledge* cenderung bersifat personal atau pribadi dan berdasarkan atas pengalaman dan aktivitas individu. *Tacit Knowledge* mencakup wawasan, intuisi, firasat seseorang yang sulit untuk diartikulasikan atau

diformulasikan sehingga sulit untuk dibagikan kepada orang. *Tacit Knowledge* juga dapat mencakup keahlian yang sangat spesifik sehingga mungkin terlalu mahal untuk dibuat menjadi *Explicit Knowledge* [5]. Menurut Polanyi (1966) semua pengetahuan adalah tacit atau berakar dari *Tacit Knowledge*. *Tacit Knowledge* dijabarkan oleh Polanyi (1966) sebagai berikut ini:

- a. Tidak mudah dieskpresikan dengan cara yang formal
- b. Sulit untuk dikomunikasikan atau diucapkan
- c. Bersifat personal atau pengetahuan individu
- d. Biasanya dibagikan melalui sebuah percakapan
- e. Berasal dari pengalaman atau suatu kejadian seseorang [9]

## 2. *Explicit Knowledge*

*Explicit Knowledge* adalah pengetahuan yang sudah dapat diekspresikan atau dinyatakan ke dalam kalimat atau angka. Artinya, *Explicit Knowledge* adalah pengetahuan yang sudah dapat dibagikan secara formal dan sistematis baik dalam bentuk data, gambar, suara, komputer, tulisan, video dan lainnya. Pengetahuan ini dapat dijadikan dasar untuk membuat atau membantu dalam pengambilan keputusan [5]. *Explicit Knowledge* dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut ini:

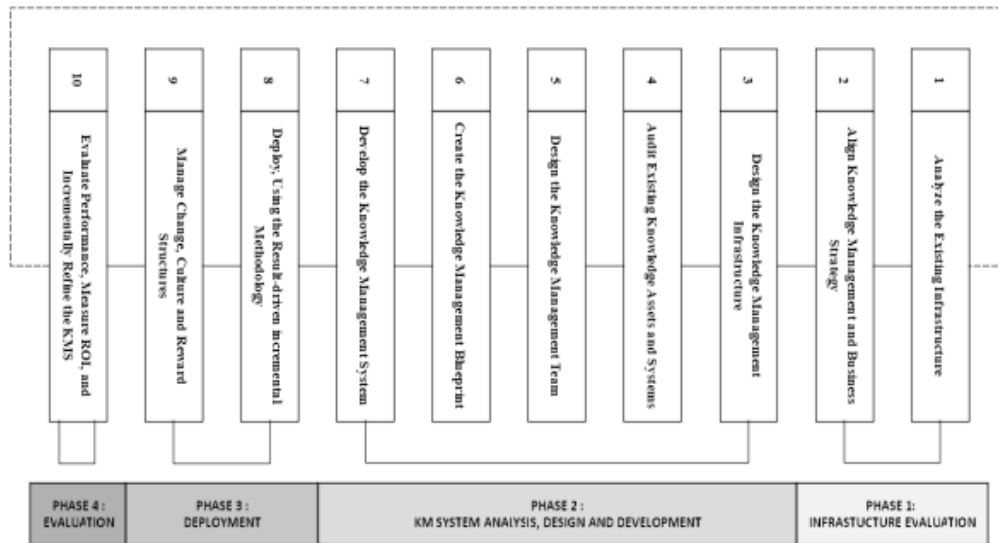
- a. Dapat diungkapkan atau diekspresikan dalam cara formal dan linguistik
- b. Mudah ditransmisikan dan disimpan atau disusun, dibagikan, didokumentasikan dan dipindahkan.
- c. Dapat diungkapkan ke dalam kalimat dan algoritma [9].

### 2.2.6 *Knowledge Management Roadmap*

*Knowledge Management Roadmap* bertujuan untuk memberikan panduan proses keseluruhan dalam pembuatan strategi manajemen pengetahuan yang berdasarkan pada bisnis, perancangan, pengembangan dan penerapan KMS dan

dapat mempengaruhi perubahan kecil yang diperlukan agar dapat bekerja sesuai dengan kebutuhan perusahaan [6].

Terdapat 10 langkah dan 4 fase di dalam *Knowledge Management Roadmap* seperti pada Gambar 2.3.



**Gambar 2.3 Knowledge Management Roadmap [6]**

### 1. Fase 1: Evaluasi Infrastruktur

Pada fase 1 ini terdapat dua langkah yaitu analisis keberadaan infrastruktur dan menyelaraskan manajemen pengetahuan dan strategi bisnis perusahaan.

#### a. Analisis Keberadaan Infrastruktur

Pada langkah pertama ini, berisi untuk pemahaman tentang berbagai komponen yang membentuk strategi manajemen pengetahuan dan teknologi. Dengan melakukan analisis untuk apa yang sudah ada di perusahaan, maka akan bisa mengidentifikasi kesenjangan dan apa saja yang ada pada perusahaan terkait dengan masalah infrastruktur.

#### c. Menyelaraskan manajemen pengetahuan dan strategi bisnis perusahaan.



Pengetahuan mendorong strategi dan strategi mendorong manajemen pengetahuan. Tanpa hubungan jelas antara pengetahuan dan strategi bisnis maka sistem manajemen pengetahuan tidak akan menghasilkan apa-apa. Tujuan dari langkah ini adalah agar sistem yang dibuat dapat berjalan dengan tujuan dan strategi bisnis perusahaan.

## **2. Fase 2: Analisis, Desain dan Pengembangan Sistem Manajemen Pengetahuan**

Fase kedua adalah mengenai analisis, desain dan pengembangan sistem manajemen pengetahuan. Terdapat lima langkah yang ada fase ini, diantaranya adalah:

### **a. Arsitektur dan Desain Manajemen Pengetahuan**

Langkah ini adalah langkah pemilihan komponen infrastruktur yang akan membentuk arsitektur sistem manajemen pengetahuan. Sistem manajemen pengetahuan menggunakan arsitektur tujuh lapis dan teknologinya diperlukan untuk membangun setiap lapisan yang sudah tersedia.

### **b. Audit dan Analisis Pengetahuan**

Audit dilakukan untuk melakukan penilaian awal mengenai pengetahuan dalam perusahaan dan untuk mengidentifikasi aset-aset yang penting dan terlemah.

### **c. Merancang Tim Manajemen Pengetahuan**

Pada langkah ini, tim untuk manajemen pengetahuan dirancang. Tim ini yang akan merancang, membangun dan mengimplementasikan sistem manajemen pengetahuan. Tim yang dibangun memiliki sumber keahlian yang diperlukan agar berhasil merancang, membangun dan menerapkan sistem.

### **d. Membuat Cetak Biru atau *Blueprint* Sistem Manajemen Pengetahuan**

Pada tahap ini, akan dibuat sebuah *blueprint* atau cetak biru dari sistem manajemen pengetahuan yang akan dibuat. Cetak biru bertujuan untuk menyediakan rencana untuk membangun dan meningkatkan dengan bertahap sistem manajemen pengetahuan yang dibangun.

**e. Mengembangkan Sistem Manajemen Pengetahuan**

Setelah membuat *blueprint* atau cetak biru dari sistem yang akan dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun, membuat atau mengembangkan sistem manajemen pengetahuan.

**3. Fase 3: *Deployment***

Fase ketiga adalah *deployment*. Pada fase ini terdapat 2 langkah yaitu:

- a. **Uji Coba dan Penerapan Menggunakan Metode RDI**
- b. **CKO, Struktur Penghargaan, Teknologi dan Manajemen Perubahan**

**4. Fase 4: Evaluasi**

Fase terakhir melibatkan hanya satu langkah yaitu evaluasi.

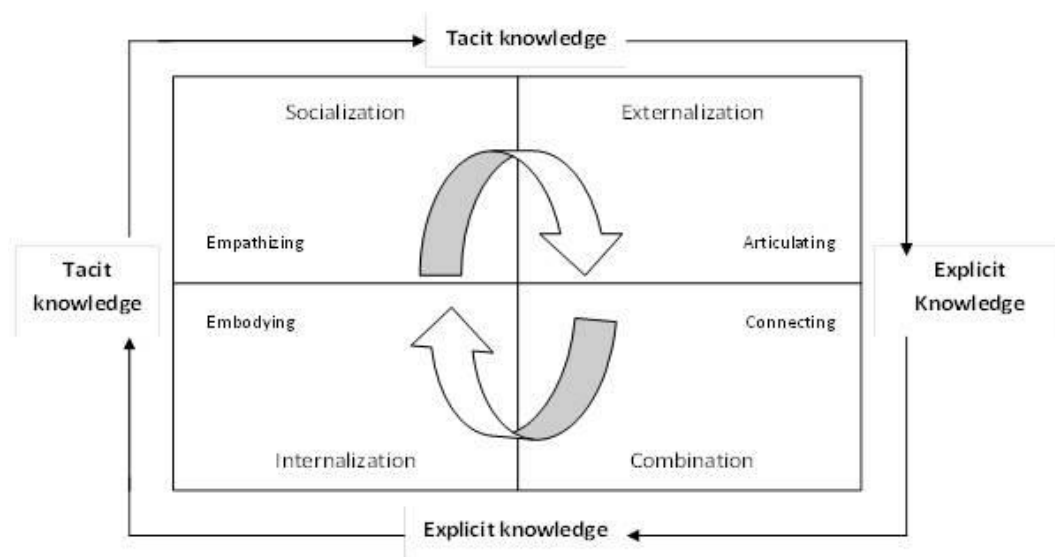
**a. Metrik untuk Pekerjaan Pengetahuan**

Langkah terakhir adalah untuk mengukur laba atas investasi pengetahuan (RoKI), dimana harus memperhitungkan keduanya dampak dari keuangan dan kompetitif dari manajemen pengetahuan di dalam bisnis [10].

**2.2.7 Model SECI**

Model SECI (*Socialization, Externalization, Combination, Internalization*) adalah model yang pertama kali diperkenalkan tahun 1991 oleh Ikujiro Nonaka dan dikemudian dikembangkan tahun 1995 oleh Hirotaka Takeuchi dan Ikujiro Nonaka melalui buku *The Knowledge Creating Company* [11]. Nonaka dan Takeuchi berpendapat bahwa pengetahuan diciptakan oleh proses yang kreatif antara pengetahuan tacit dan pengetahuan eksplisit yang mengarah ke aliran

yang dinamis dari sebuah kegiatan yang memfasilitasi penciptaan, pembagian dan penerapan pengetahuan. Kegiatan tersebut adalah sosialisasi (*Socialization*) pengetahuan dari tacit ke tacit; eksternalisasi (*Externalization*) pengetahuan dari tacit ke eksplisit; kombinasi (*Combination*) pengetahuan dari pengetahuan eksplisit ke peningkatan eksplisit dari pengetahuan yang ada; dan internalisasi (*Internalization*) pengetahuan dari eksplisit ke tacit untuk dijadikan pembelajaran dari pengetahuan eksplisit yang ada untuk diingat dan diterapkan pada pembelajaran yang baru [12].



**Gambar 2.4 Model SECI**

1. ***Socialization (tacit to tacit)*** adalah proses pembagian, transfer pengetahuan, atau penciptaan *tacit knowledge* melalui pengalaman langsung atau interaksi. Bentuk dari sosialisasi adalah seperti berbagi pengalaman atau diskusi.
2. ***Externalization (tacit to explicit)*** adalah proses perubahan atau penerjemahan *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge*. Melalui kegiatan *externalization* atau eksternalisasi tacit knowledge yang ada dalam seorang individu dituangkan atau diartikulasikan ke dalam media

lain yang mudah dipelajari dan dimengerti oleh orang lain. Bentuk dari eksternalisasi adalah berupa gambar, video, suara atau tulisan.

3. **Combination (*explicit to explicit*)** adalah proses konversi *explicit knowledge* menjadi *explicit knowledge* yang baru. *Explicit knowledge* yang sudah ada dikembangkan lagi dan dibagikan melalui media yang lebih sistematis, seperti dokumen atau melalui proses pendidikan. Pengetahuan dapat dikembangkan atau dikombinasikan dari berbagai pengetahuan yang telah ada sehingga menghasilkan suatu pengetahuan yang baru.
4. **Internalization (*explicit to tacit*)** adalah proses pembelajaran suatu pengetahuan yang dilakukan oleh anggota dalam organisasi pada *explicit knowledge*. Hasil dari pembelajaran tersebut akan menghasilkan dan menambah pengetahuan baru dalam diri individu untuk nantinya disebarkan di dalam organisasi melalui pengalaman pribadi sehingga menjadi *tacit knowlede* anggota di dalam organisasi.

#### **2.2.8 Metode Case-Based Reasoning (CBR)**

Metode *Case-Based Reasoning* (CBR) adalah metode untuk penyelesaian masalah dengan memanfaatkan solusi permasalahan yang sudah terselesaikan sebelumnya [13]. Metode *Case-Based Reasoning* menggunakan satu atau beberapa kasus lama yang mirip atau sama yang sudah ditemukan solusinya untuk digunakan untuk mencari solusi untuk kasus yang baru [14]. Metode ini dapat melakukan penalaran walaupun terdapat data yang tidak lengkap. *Case-Based Reasoning* juga merupakan suatu pendekatan ke arah *incremental* yaitu pembelajaran terus menerus.



**Gambar 2.5 Tahapan Case-Based Reasoning**

Metode *Case-based Reasoning* terdiri dari 4 siklus dalam pemecahan masalah seperti *retrieve*, *reuse*, *revise* dan *retain* yang ditunjukkan pada Gambar 2.4.

### 1. *Retrieve*

Mendapat kembali kasus yang menyerupai atau sama (similar) dengan kasus yang baru. Tahap ini dimulai dengan menggambarkan masalah hingga diakhiri dengan ditemukannya kecocokan dengan nilai paling tinggi dengan kasus sebelumnya. Tahapan ini dilakukan proses indentifikasi, pencocokan awal, pencarian, pemilihan dan eksekusi.

### 2. *Reuse*

Tahapan ini adalah penggunaan informasi dan pengetahuan berdasarkan bobot kemiripan yang paling relevan dengan kasus lama. Diperlukan adanya adaptasi atas solusi yang diberikan untuk masalah baru tersebut.

### 3. *Revise*

Tahapan ini adalah proses peninjauan kembali solusi yang didapat atau diusulkan, kemudian dilakukan pengujian dengan kasus baru atau evaluasi

ataupun perbaikan agar solusi yang diberikan cocok dengan masalah yang baru.

#### 4. *Retain*

Pada tahapan terakhir ini, kasus baru yang sudah berhasil ditemukan atau didapatkan solusinya disimpan ke dalam sistem untuk digunakan kembali oleh kasus-kasus selanjutnya yang mirip atau sama. dengan kasus tersebut. Tetapi, jika solusi tidak ditemukan atau tidak berhasil, maka dijelaskan kegagalannya, lalu memperbaiki dan mengujinya kembali [15].

Kemiripan (*similarity*) adalah langkah yang digunakan untuk mengenali kesamaan antara kasus baru dengan kasus-kasus lama yang tersimpan. Kasus dengan nilai kemiripan atau kesamaan paling besar diangkap sebagai kasus paling mirip. Nilai dari *similarity* adalah antara 0 sampai 1 [16].

Adapun rumus untuk mencari nilai kemiripan atau kesamaan (*similarity*) [16] yaitu:

$$Similarity (T,S) = \sum_{i=1}^n f(T_i, S_i) \times W_i$$

$$Similarity (T,S) = \frac{S_1 \times W_1 + S_2 \times W_2 + \dots + S_n \times W_n}{W_1 + W_2 + \dots + W_n}$$

Keterangan:

T = Kasus Target

S = Kasus asal

n = Jumlah atribut dalam setiap kasus

i = Atribut individu dari 1 ke n

f = Fungsi *similarity* untuk atribut I dalam kasus T&S

w = pembobotan atribut i

### 2.2.9 Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan Konseling terdiri dari dua kalimat yaitu bimbingan dan konseling. Pengertian bimbingan sendiri adalah program atau kegiatan dan layanan yang ada dalam lembaga pendidikan yang diarahkan untuk membantu individu agar dapat menyusun dan melaksanakan serta melakukan penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut [17] konseling adalah salah satu teknik yang digunakan dalam proses bimbingan. Teknik ini memiliki sifat yang lentur atau fleksibel dan juga komprehensif. Proses konseling dapat memberikan perubahan yang mendasar, yaitu mengubah sikap. Sikap mendasari perbuatan, pemikiran, pandangan dan perasaan dan lain-lain.

Terdapat 5 karakteristik yang sekaligus sebagai prinsip-prinsip dalam konseling. Kelima karakteristik tersebut adalah:

1. Konseling tidak sama dengan pemberian nasehat, sebab di dalam pemberian nasihat proses berpikir ada dan diberikan oleh penasihat, sedangkan dalam konseling proses berpikir dan pemecahan ditemukan dan dilakukan oleh siswa sendiri.
2. Konseling mengusahakan perubahan-perubahan yang bersifat fundamental yang berkenaan dengan pola-pola hidup.
3. Konseling lebih menyangkut sikap daripada perbuatan atau tindakan.
4. Konseling lebih berkenaan dengan penghayatan emosional daripada pemecahan intelektual .
5. Konseling menyangkut juga hubungan siswa dengan orang lain [17].

Jadi, Bimbingan dan Konseling adalah program atau pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara individual ataupun kelompok dengan tujuan agar siswa dapat mampu berkembang secara optimal dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari baik kehidupan sosial, karir, kehidupan pribadi dan kemampuan belajar melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung dengan berdasar pada norma-norma yang berlaku.

### 2.3 Literatur Review

**Tabel 2.1 Literatur Review 1**

Judul Artikel	Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Bimbingan Konseling dengan Menerapkan <i>Metode Case Based Reasoning</i> berbasis <i>Website</i> [18]
Penulis	Moch. Ibnu Abbas Al Munyawi, Sentot Achmadi, Yosep Agus Pranoto
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI) Vol. 5 No. 2 Hal. 510 - 516
Tahun Penerbitan	2021
Masalah Utama yang diangkat	Guru BK kesulitan dalam memantau ketertiban siswa karena tidak adanya sistem yang mampu melaporkan dan mencatat tindakang pelanggaran ketertiban siswa secara online dan secara langsung melaporkan kepada wali siswa, selain itu karena konseling masih menggunakan pencatatan manual banyak terjadi kesalahan ketika input laporan.
Kontribusi Penulis	Peneliti berhasil membuat sistem pelayanan bimbingan konseling berbasis website yang mampu menghasilkan sistem yang dapat menghasilkan informasi mengenai perhitungan persamaan kasus sebelumnya dengan kasus permasalahan baru.
Ikhtisar Artikel	Proses bimbingan kosenling dilakukan dengan car pencatatan manual. Selain itu tidak adanya metode yang tepat dalam proses perhitungan kemiripan terhadap kasus yang sama, sehingga dibutuhkan sebuah sistem untuk pelayanan bimbingan konseling agar proses konseling dapat dilakukan secara efektif dan efisien.



Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil penelitian : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat aplikasi pelayanan bimbingan konseling dengan menggunakan metode CBR berbasis website.</li> </ul> </li> <li>- Kesimpulan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi yang dibangun dapat menghasilkan perhitungan metode CBR.</li> <li>• Aplikasi yang dibangun juga dapat berjalan dengan baik pada browser berdasarkan pengujian.</li> <li>• Tidak ada selisih perhitungan antara perhitungan manual dengan perhitungan sistem, disimpulkan bahwa sistem berjalan dengan baik 100%.</li> </ul> </li> </ul>
Persamaan dan perbedaan dengan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persamaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membangun metode CBR untuk menghitung kesamaan kasus lama dengan kasus baru.</li> </ul> </li> <li>- Perbedaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem tidak mengandung pengelolaan pengetahuan mengenai proses bimbingan konseling.</li> </ul> </li> </ul>
Komentar	Jurnal ini hanya membahas mengenai proses penghitungan kesamaan antara kasus lama dengan kasus baru, tetapi tidak ada unsur pengelolaan pengetahuan di dalamnya.

**Tabel 2.2 Literatur Review 2**

Judul Artikel	Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Bimbingan Konseling pada Sekolah Menengah Kejuruan [19]
Penulis	Purwa Hasan Putra, Muhamad Syahputra Novelan
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Teknovasi Vol. 07 Nomor 01 Hal. 1 – 7
Tahun Penerbitan	2020
Masalah Utama yang diangkat	Pelayanan Bimbingan dan Kosenling di sekolah dibutuhkan untuk meningkatkan efisien, efektifitas kerja dan kualitas pelayanan, oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem pendukung dalam membantu memudahkan kinerja bimbingan konseling. Selain itu, kurangnya aktivitas didalam

	<p>proses bimbingan konseling mengakibatkan pembuatan laporan masih berupa dokumen cetak, dengan begitu pihak guru BK mengalami kesulitan untuk memberi apapun mendapatkan laporan secara cepat dan akurat.</p>
Kontribusi Penulis	<p>Peneliti berhasil membangun sistem informasi bimbingan konseling pada sekolah menengah kejuruan yang mampu memudahkan siswa untuk menyampaikan permasalahannya dan mendapatkan bimbingan dari guru wali atau guru bk kapanpun dan dimanapun.</p>
Ikhtisar Artikel	<p>Proses cetak laporan masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan media cetak, hal tersebut membuat guru BK kesulitan dalam pembuatan laporan oleh karena itu dibuat sebuah sistem informasi mengenai bimbingan konseling dimana di dalamnya siswa dapat melakukan konseling atau menyampaikan permasalahannya dimanapun dan kapanpun. Selain itu, sistem juga dapat memberikan informasi berupa perilaku anak, prestasi dan lainnya.</p>
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil penelitian : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sistem informasi bimbingan konseling berbasis website yang dapat digunakan siswa untuk melakukan konseling dimanapun dan kapanpun.</li> </ul> </li> <li>- Kesimpulan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem informasi manajemen aset yang dibangun memudahkan siswa untuk menyampaikan permasalahannya dan mendapat bimbingan dari guru wali atau guru BK.</li> <li>• Sistem informasi dapat memberikan informasi berupa perilaku anak, prestasi anak dan lainnya.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem informasi mempermudah guru dan orang tua dalam memantau perilaku siswa, setiap prosesnya akan dicatata dan disimpan ke dalam database untuk diolah menjadi informasi bermanfaat.</li> </ul>
Persamaan dan perbedaan dengan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persamaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem yang dibangun berbasis website.</li> </ul> </li> <li>- Perbedaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak terdapat proses untuk perhitungan kemiripan untuk tindaklanjut antara permasalahan yang lama dengan permasalahan yang baru.</li> <li>• Sistem hanya dibangun untuk sistem informasi, tidak ada proses atau metode yang digunakan didalamnya.</li> </ul> </li> </ul>
Komentar	Jurnal ini hanya menjelaskan mengenai proses pembangunan sistem bukan pada penggunaan metode dan sistem yang dibangun juga bersifat operasional.

**Tabel 2.3 Literatur Review 3**

Judul Artikel	Management Counseling System for Junior High School Students With a Knowledge Management System Approach [1]
Penulis	Agnes Novita Ida dan M. Isnin Faried
Judul Jurnal/Proceeding	International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)
Tahun Penerbitan	2017
Masalah Utama yang diangkat	Banyak masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru BK harus menangani permasalahan tersebut. Proses konseling yang masih menggunakan pencatatan manual membutuhkan upaya lebih bagi guru Bk ketika mereka membutuhkan untuk melihat data permasalahan siswa sebelumnya, proses kemajuan bimbingan konseling seorang siswa dan memberikan solusi untuk kasus permasalahan setiap

	siswa.
Kontribusi Penulis	Peneliti membuat sebuah model mengenai sistem untuk Pelayanan Bimbingan Konseling dengan menggunakan pendekatan <i>Knowledge Management System</i> .
Ikhtisar Artikel	Proses pencatatan bimbingan yang masih menggunakan cara manual, menyulitkan guru BK ketika ingin melihat data permasalahan sebelumnya, dengan menggunakan sistem diharapkan dapat memudahkan untuk proses bimbingan konseling selain itu dengan menerapkan Knowledge Management, guru BK dapat saling menyebarkan atau saling membagikan terkait solusi yang pernah diberikan terhadap permasalahan siswa, sehingga diharapkan kedepannya ketika ada permasalahan baru akan diselesaikan dengan lebih cepat.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil penelitian : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat model mengenai sistem pelayanan bimbingan konseling yang diharapkan dapat membantu guru BK</li> </ul> </li> <li>- Kesimpulan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem pelayanan bimbingan konseling dapat mempermudah guru Bk dalam memonitor atau memantau siswa.</li> <li>• Sistem pelayanan bimbingan konseling, dapat membuat guru Bk untuk bekerja lebih efisien dalam pelayanan bimbingan dan konseling.</li> </ul> </li> </ul>
Persamaan dan perbedaan dengan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persamaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan konsep <i>Knowledge Management</i> untuk pelayanan bimbingan konseling.</li> </ul> </li> <li>- Perbedaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak membangun sebuah sistem atau aplikasi yang jadi, hanya sebuah pemodelan saja.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menggunakan metode CBR dalam perhitungan kesamaan permasalahan yang lama dan yang baru.</li> </ul>
Komentar	Jurnal terkait tidak menjelaskan mengenai implementasi sistem dengan menggunakan <i>Knowledge Management</i> tetapi hanya sebuah pemodelan sistem dan juga tidak ada penggunaan metode di dalamnya.

**Tabel 2.4 Literatur Review 4**

Judul Artikel	Rancang Bangun Sistem Informasi Bimbingan Konseling di SMK TAMANSISWA Mojokerto berbasis Web menggunakan Model Waterfall [20]
Penulis	Cornelia Miyastuti Cahyadi dan Gaguk Susanto
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Terapan Sains dan Teknologi (RAINSTEK) Vol. 2 No. 1 Hal. 61 – 70
Tahun Penerbitan	2020
Masalah Utama yang diangkat	SMK Tamansiswa Mojokerto memiliki permasalahan proses administrasi layanan bimbingan konseling, proses tersebut adalah pengolahan data siswa bermasalah dan pelanggaran yang dilakukan oleh siswa, pencatatan pemberian poin terhadap siswa yang melakukan pelanggaran oleh pihak tertibdamai, pemberian surat panggilan orang tua, dan pelaporan bimbingan konseling yang telah dilaksanakan pada siswa. Semua proses tersebut dilakukan secara pencatatan manual di dalam buku.
Kontribusi Penulis	Peneliti membuat sebuah sistem informasi mengenai bimbingan konseling yang mampu membantu pengolahan administrasi layanan bimbingan konseling dengan baik. Sistem juga

	dapat menghasilkan akumulasi poin pelanggaran yang sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan siswa.
Ikhtisar Artikel	Proses pencatatan bimbingan yang masih menggunakan cara manual, menyulitkan guru BK ketika ingin melihat data permasalahan sebelumnya, dengan menggunakan sistem diharapkan dapat memudahkan untuk proses bimbingan konseling, dimana dengan menggunakan sistem proses pengolahan administrasi layanan dapat berjalan dengan baik dan juga sistem dapat menghasilkan akumulasi poin pelanggaran yang sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan siswa.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil penelitian : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat model mengenai sistem informasi bimbingan konseling yang membantu pengolahan administrasi layanan bimbingan konseling dan juga dapat menghasilkan akumulasi poin pelanggaran siswa.</li> </ul> </li> <li>- Kesimpulan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem informasi bimbingan konseling di SMK Tamansiswa dapat dirancang dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan menggunakan model waterfall.</li> <li>• Sistem yang dibangun mampu membantu pengolahan administrasi layanan BK dengan baik berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan UAT yang memperoleh nilai 74,25 pada aspek sistem dan 80 pada aspek interaksi.</li> <li>• Sistem dapat menghasilkan akumulasi poin pelanggaran yang sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan siswa.</li> </ul> </li> </ul>
Persamaan dan perbedaan dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persamaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sistem berbasis website dengan menggunakan bahasa PHP dan</li> </ul> </li> </ul>

Penelitian	<p>database MySQL.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbedaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi atau sistem yang dibangun hanya berfungsi sebagai sistem informasi saja dan bersifat operasional.</li> <li>• Tidak ada penggunaan metode CBR di dalamnya.</li> </ul> </li> </ul>
Komentar	Jurnal ini hanya menjelaskan mengenai perancangan dan pembuatan sistem informasi tanpa ada penggunaan metode untuk perhitungan ataupun hal lainnya di dalamnya.

**Tabel 2.5 Literatur Review 5**

Judul Artikel	Model Knowledge Management System Konseling Mahasiswa Berbasis Cloud Computing [21]
Penulis	H. Abdul Hamid Arribathi, Dedeh Supriyanti, dan Lusyani Sunarya
Judul Jurnal/Proceeding	Creative Communication and Innovative Technology Journal (CCIT)
Tahun Penerbitan	2019
Masalah Utama yang diangkat	Jumlah konselor di kampus tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa yang membutuhkan bimbingan konseling, sehingga diperlukan media konseling secara online yang dapat memfasilitasi bimbingan dan konseling. Dalam prosesnya, terkadang ada kesamaan permasalahan mahasiswa yang satu dengan yang lain sehingga bisa lebih efektif jika permasalahan yang sudah pernah diatasi pada konseling sebelumnya dikelola oleh konselor sehingga menjadi <i>knowledge base</i> yang dapat dipelajari oleh mahasiswa sebelum melakukan bimbingan dan konseling. Selain itu, pengembangan KMS juga membutuhkan biaya

	<p>untuk memperkerjakan staf profesional untuk memelihara sistem, tetapi dengan menggunakan teknologi <i>cloud computing</i> akan lebih hemat dan kampus tidak perlu mengeluarkan banyak dana.</p>
Kontribusi Penulis	<p>Peneliti membuat sebuah model <i>knowledge management system</i> untuk proses bimbingan konseling mahasiswa dengan menggunakan <i>cloud computing</i>, dimana implementasi KMS dengan teknologi <i>cloud computing</i> dapat mempercepat proses dalam melayani konsultasi mahasiswa dan mendokumentasikannya menjadi <i>knowledge</i> yang dapat diakses kembali oleh pengguna lain.</p>
Ikhtisar Artikel	<p>Jumlah konselor yang terbatas tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa yang membutuhkan bimbingan dan konseling, karena hal tersebut dibutuhkan sebuah media konseling secara online yang dapat memfasilitasi proses bimbingan dan konseling. Implementasi KMS juga dapat mempercepat proses bimbingan konseling dimana solusi dari permasalahan-permasalahan pada bimbingan konseling sebelumnya dapat dijadikan sebagai <i>knowledge</i>, untuk digunakan pada bimbingan dan konseling selanjutnya dengan begitu prosesnya akan lebih cepat dan juga implementasi <i>cloud computing</i> dapat mempercepat dan hemat dana bagi kampus-kampus kecil yang membutuhkan.</p>
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>- Hasil penelitian :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menghasilkan model atau rancangan antarmuka aplikasi untuk dikembangkan seperti halaman login</li> </ul>



	<p>yang berfungsi untuk login para konselor atau mahasiswa yang akan melakukan bimbingan. Halaman membuat user, halaman forum diskusi dan halaman chatting untuk berkomunikasi secara real time antara mahasiswa dengan konselor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesimpulan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skenario KMS Konseling Mahasiswa untuk mendukung aktifitas dan meningkatkan kinerja konseling merupakan implementasi dari SECI model. Sosialisasi diimplementasikan dengan diskusi, penulisan ide, gagasan atau pengalaman baru. Kombinasi dan Internalisasi dengan pencarian dan pengaksesan dokumen.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Persamaan dan perbedaan dengan Penelitian</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persamaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian mengenai bimbingan konseling dengan memanfaatkan <i>Knowledge Management System</i></li> </ul> </li> <li>- Perbedaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil penelitian bukan berbentuk program jadi, melainkan model atau rancangan antarmuka sistem yang dibangun.</li> <li>• Tidak ada penggunaan metode CBR di dalamnya.</li> </ul> </li> </ul>
<p>Komentar</p>	<p>-</p>