

PRAKATA

ABSTRAK

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori	4
2.2 Penelitian Terkait	4
2.3 Kerangka Berpikir	4
BAB III METODOLOGI.....	5
3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
3.2 Metode Pengumpulan Data	5
3.3 Metode Pengembangan Sistem	5
3.4 Metode Analisis.....	5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	6
4.1 Rancangan Sistem	6
4.2 Implementasi Sistem	6
4.3 Evaluasi Sistem	6
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	7
5.1 Kesimpulan.....	7
5.2 Saran.....	7
DAFTAR PUSTAKA	8
LAMPIRAN.....	9

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan atau knowledge adalah suatu aset yang sangat berharga dari sebuah organisasi. Semenjak tahun 1990-an, Knowledge Management (KM) sudah menjadi permasalahan bagi suatu organisasi (Mohajan, 2016). Teknologi yang terus berkembang pesat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan membuat organisasi menjadi sadar akan pentingnya Knowledge Management System (KMS) yang mampu menyimpan pengetahuan agar dapat menjamin keutuhan dan keberadaan pengetahuan tersebut. Badan Pusat Statistik (BPS) adalah salah satu organisasi yang sangat mengapresiasi adanya KMS ini.

Salah satunya jika ada kegiatan seperti seminar, tugas kerja, dan kegiatan lain yang menghasilkan pengetahuan, hanya akan dibuatkan laporan. Dan pengetahuan tersebut berhenti disitu, tidak ada alat pendokumentasian yang memproses laporan tersebut sehingga dapat disampaikan ke orang lain. Dan hal ini akan semakin parah jika yang bersangkutan keluar dari instansi, pensiun, atau dimutasi ke daerah lain.

Karena membuat konten knowledge base tidaklah sama seperti membuat konten blog pada biasanya. Diperlukan juga judul yang kuat dan menarik, konten yang deskriptif dan mudah dimengerti, serta tautan untuk artikel terkait dan frequently asked questions di artikel tersebut.

Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan metode yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut khusus pada kasus di BPS tadi dengan membuat sebuah sistem yang mampu secara otomatis menggali dan mendapatkan informasi penting dari setiap laporan dan menyimpannya dalam sebuah tempat yang juga menyediakan sebuah mesin pencarian agar informasi tadi dapat dengan mudah di dapatkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah ketidakadanya alat atau system yang mencatat informasi berharga dari sebuah kegiatan berupa *workshop*, penelitian, pelatihan, kegiatan dinas, atau proses pengambilan informasi lainnya. Mulai dari pencatatan, perekaman, dan penyimpanan informasi tersebut.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

- 4.1** Mencari metode terbaik untuk mengekstrak informasi berharga dari setiap laporan
- 4.2** Menjaga informasi agar tidak hilang dan tersimpan dengan membangun sebuah wadah untuk informasi tersebut
- 4.3** Memberikan informasi tersebut kepada orang yang membutuhkan dengan memberi akses yang mudah dalam bentuk mesin pencarian

1.4 Sistematika Penulisan

Skripsi ini ditulis dan disusun dalam lima bab, yaitu: Pendahuluan, Kajian Pustaka, Metodologi, Hasil dan Pembahasan, dan Hasil dan Saran. Penjelasan mengenai bab tersebut adalah:

Bab 1 Pendahuluan berisi tentang ..

Bab 2 Kajian Pustaka berisi tentang ..

Bab 3 Metodologi berisi tentang ..

Bab 4 Hasil dan Pembahasan berisi tentang ..

Bab 5 Hasil dan Saran berisi tentang ..

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 A

..

2.1.2 B

..

2.1.3 C

..

2.1.4 D

..

2.2 Penelitian Terkait

2.2.1 A

2.2.2 B

2.2.3 C

2.3 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.3 Metode Pengembangan Sistem

3.4 Metode Analisis

3.1.1 Analisis A

3.1.2 Analisis B

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Rancangan Sistem

- 4.1.1 **ERD / Class Diagram / Flowchart / Flow Diagram etc**
- 4.1.2 **Activity Diagram etc**
- 4.1.3 **System Architecture**
- 4.1.4 **Database Architecture**
- 4.1.5 **Interface Architecture**

4.2 Implementasi Sistem

- 4.2.1 **Spesifikasi Perangkat**
- 4.2.2 **Implementasi UI**
- 4.2.3 **Implementasi DB**

4.3 Evaluasi Sistem

- 4.1.1 **Black / White box**
- 4.1.2 **System Usability Scale**

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN