



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

 UNIVERSITAS LANCANG KUNING

APLIKASI SISTEM MANAJEMEN PENGETAHUAN UNTUK MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM (STUDI KASUS: FASILKOM)

**Thomson
2055201108
Teknik Informatika**



BAB 1

LATAR BELAKANG

➤ LATAR BELAKANG

Sistem Manajemen Pengetahuan untuk Pembelajaran: Pentingnya pengembangan sistem yang dapat mengelola dan memfasilitasi akses terhadap pengetahuan, baik tacit (personal, sulit diungkapkan) maupun explicit (terdokumentasi, mudah disebarluaskan), untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.

Pentingnya Pengetahuan dalam Institusi:

- Pengetahuan sebagai aset utama yang mendukung keberhasilan institusi.
- Informasi dan pengetahuan menjadi sumber daya utama untuk institusi, diperlukan pengelolaan knowledge.

➤ TUJUAN

- Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memanfaatkan dan mengelola pengetahuan di Fakultas Ilmu Komputer.
- memudahkan akses, berbagi, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan informasi dan tantangan KMS dalam pembelajaran
- Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dalam pengembangan sistem manajemen pengetahuan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.

RUMUSAN MASALAH

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana membangun sistem aplikasi manajemen pengetahuan berbasis web yang efisien dan efektif ?
- Bagaimana meningkatkan aksesibilitas sumber daya pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen sehingga pembelajaran dapat lebih efektif ?

BATASAN MASALAH



BATASAN MASALAH 1

Penelitian ini akan berfokus pada lingkup Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning, yang mencakup mahasiswa, dosen, sumber daya pembelajaran yang tersedia.



BATASAN MASALAH 2

Dalam perancangan sistem ini, penelitian akan memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, yakni mahasiswa dan dosen, namun tidak akan mencakup analisis kebutuhan yang lebih luas.



BATASAN MASALAH 3

Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan sistem yang memiliki tugas dalam mengelola, menyimpan, mengakses, dan berbagi pengetahuan, serta fitur mendukung proses pembelajaran dan kolaborasi.



BATASAN MASALAH 4

Aspek-aspek teknis dalam pengembangan sistem, termasuk pemilihan bahasa pemrograman, infrastruktur jaringan, dan desain antarmuka, akan menjadi bagian dari ruang lingkup pembatasan masalah.

TUJUAN PENELITIAN



Mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran maupun pengelolaan pengetahuan.



Memudahkan akses ke sumber daya pembelajaran, berbagi pengetahuan, meningkatkan efisiensi pengelolaan informasi yang relevan, dan sumber daya untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.



Membangun sistem aplikasi manajemen pengetahuan berbasis web yang dapat membantu dan mempermudah dalam mengelola data, menyimpan, mengumpulkan, dan saling berbagi sumber daya pengetahuan maupun informasi yang relevan.



Menghasilkan sistem manajemen pengetahuan untuk meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning, dengan memberikan akses cepat dan mudah ke sumber daya pengetahuan dan materi pembelajaran yang relevan.



MANFAAT PENELITIAN

M1

Meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan sistem manajemen pengetahuan yang efektif, informasi dan materi pembelajaran dapat terstruktur dengan baik, sehingga dapat memudahkan mahasiswa dan dosen dalam mengolah dan mendapatkan pengetahuan yang relevan.

M2

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning, dengan memudahkan mahasiswa dalam mengakses sumber daya pembelajaran, dan dosen dapat dengan mudah dalam mengelola dan memberikan materi pembelajaran yang terkait.

M3

Sistem ini dapat mendorong dan meningkatkan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen dalam berbagi pengetahuan dan pembelajaran.

M4

Penelitian ini memiliki potensi untuk kemajuan dalam teknologi dan pengelolaan pengetahuan, yang dapat diterapkan diberbagai lembaga pendidikan dan organisasi lainnya.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

TEORI UTAMA PENELITIAN

- Konsep Dasar Aplikasi
- Konsep Dasar Sistem
- Konsep Dasar Knowledge Management System
- UML (Unified Modeling Language)
- CodeIgniter PHP Framework
- XAMPP
- Database MYSQL
- PHP (Hypertext Preprocessor)
- Bootstrap
- Website
- Web Server
- Visual Studio Code



BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

- • **Tahapan Penelitian**
- **Lokasi dan Waktu Penelitian**
- **Data Yang Digunakan**
- **Teknik Pengumpulan Data**
- **Metode/Pemodelan**

DATA YANG DIGUNAKAN

- **Primer**

Data Primer adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya

- **Sekunder**

Data Sekunder adalah data yang sudah tersedia, misalnya: data statistik, fakta, tabel, dan hasil penelitian dan sejenisnya

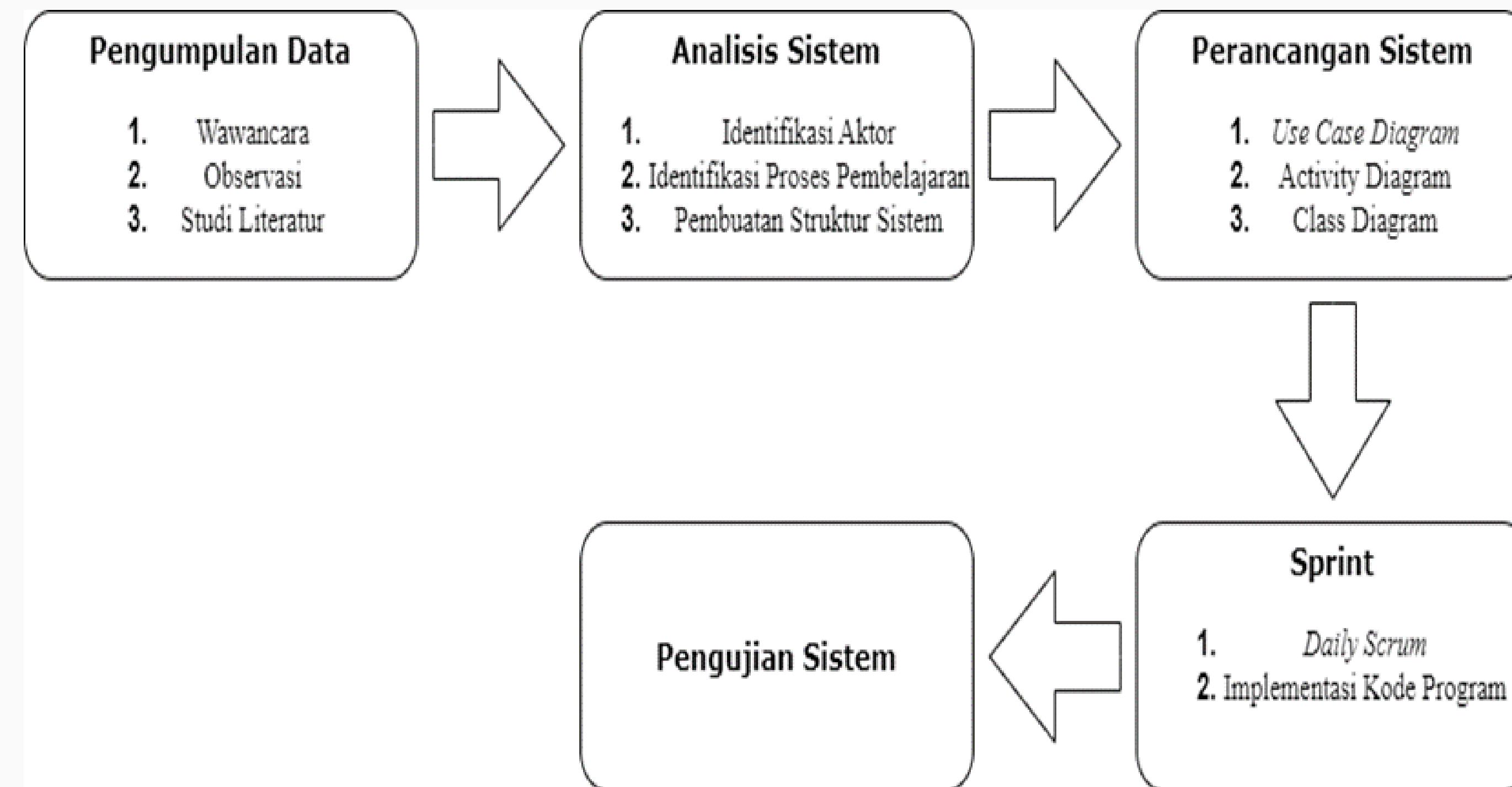
MODEL AGILE

Model Agile merupakan sekelompok pendekatan metode yang dilakukan secara berulang dan bertahap. Model ini bertujuan untuk menanggapi perubahan kebutuhan sistem yang memungkinkan yang terjadi dari luar.

METODE SCRUM

Metode Scrum merupakan salah satu metode yang ada pada model Agile. Scrum didefinisikan sebagai strategi pengembangan produk yang fleksibel dan holistic di mana pengembang bekerja sebagai unit untuk mencapai tujuan bersama.

TAHAPAN PENELITIAN



PRODUK BACKLOG

Pada bagian ini berisi daftar permintaan, perubahan, dan fitur-fitur dari user yang akan dikerjakan.

SPRINT PLANNING

Pada sprint planning PO akan dijelaskan mengenai objektive sprint dan product backlog item kepada tim development.

SPRINT BACKLOG

Pertemuan antar klien yang akan melakukan kerja sama untuk memilih product backlog agar dimasukkan ke dalam proses sprint perencanaan untuk mencapai sprint goal

AKTIVITAS SPRINT

Sprint merupakan kerangka waktu yang digunakan untuk mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan yang telah terdaftar.

SPRINT REVIEW

Sprint Review merupakan kegiatan melihat kembali fitur yang telah dikerjakan

SPRINT RESROSPECTIVE

Pada Sprint Retrospective, tim melihat kembali bagaimana pekerjaan berjalan pada Sprint sebelumnya dengan harapan adanya perbaikan



BAB 4

JADWAL PELAKSANAAN

RENCANA JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

Dalam penelitian proposal skripsi ini, adapun rencana jadwal kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Kegiatan	2023															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																
2	Pengurusan izin administrasi penelitian																
3	Melakukan Penelitian dan Pengambilan Data																
4	Penulisan proposal Skripsi dan Bimbingan																
5	Seminar Proposal																
6	Analisa dan Perancangan Sistem																
7	Pembuatan Program Skripsi																
8	Pengujian Program dan Implementasi																
9	Perbaikan Skripsi dan Ujian Komprehensif																
Keterangan		Sudah dilakukan								Belum dilakukan							

Tabel Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

**TERIMAKASIH
ATAS PERHATIANNYA**

