

**PEMBUATAN APLIKASI *KNOWLEDGE MANAGEMENT* SEBAGAI SALAH  
SATU MEDIA PENGETAHUAN  
(STUDI KASUS: INFORMATIKA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN  
GUNUNG DJATI BANDUNG)**

---

**ABSTRAK**

Ilmu pengetahuan (*Knowledge*) merupakan kunci sukses dalam semua aspek di berbagai bidang. Kemampuan seseorang untuk bersaing, penggunaan teknologi yang dapat meningkatkan produktivitas, serta keunggulan lain yang merupakan bagian penting dalam sebuah institusi maupun perorangan, dibentuk dengan penguasaan ilmu pengetahuan sebagai syarat mendasar untuk mencapai sebuah tujuan. Penguasaan pengetahuan yang tidak lepas dari hasil pendidikan secara tidak langsung menuntut peningkatan demi peningkatan dalam bidang pendidikan. Akan tetapi perlu digaris bawahi bahwa bukan berarti sumberdaya manusia (SDM) yang ada tidak berpotensi, justru banyak SDM yang kompeten di berbagai bidang dengan beragam pengetahuan yang dimiliki. Tapi semua itu tidak didorong dengan pengelolaan sumberdaya pengetahuan yang baik. Hal ini mengakibatkan pendidikan seolah tidak dapat melingkupi kebutuhan terhadap pengetahuan secara *real*. Informatika Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung memiliki masalah yang sama dalam pengolahan sumberdaya pengetahuan. Maka dengan berkembangnya teknologi informasi, serta beberapa sistem baru di berbagai bidang termasuk dalam ranah pembelajaran modern dan bertitik tolak pada permasalahan di atas, Aplikasi *Knowledge management* dibuat sebagai salah satu media pengetahuan yang diharapkan dapat mengelola dan mendokumentasikan sumberdaya pengetahuan yang dimiliki. *Knowledge Management* sendiri adalah konsep dimana informasi diubah menjadi pengetahuan kemudian didokumentasikan kedalam bentuk yang tersedia dan mudah digunakan oleh siapapun yang ingin mempelajari ilmu yang telah terdokumentasikan. Ilmu pengetahuan yang terbentuk kemudian di-*share* dengan menggunakan infrastruktur teknologi informasi, sehingga menghasilkan dapat sesuatu yang baik, berkualitas, dan mampu bersaing. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pembuatan *Rational Unified Process* (RUP) yang merupakan proses pengembangan perangkat lunak iteratif. Hasil akhir dibuatnya aplikasi *knowledge management* ini adalah memfasilitasi *knowledge sharing* khususnya dibidang akademik sehingga dapat menjadi salah satu media pengetahuan di informatika Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Kata Kunci : *Knowledge*, teknologi informasi, aplikasi *knowledge management*, *knowledge sharing*, *Rational Unified Process* (RUP).