

## **Pemanfaatan Aplikasi Kunang-kunang sebagai Manajemen Pengetahuan dalam Mendukung Pengembangan Layanan TIK di Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi**

**Fidan Safira**

*Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi,  
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia  
fidan.safira@ui.ac.id, fidansafira19@gmail.com*

### **Abstrak**

*Manajemen pengetahuan memiliki peranan penting dalam pengembangan organisasi perpustakaan. Penerapan manajemen pengetahuan dapat membantu pengambilan keputusan pengembangan perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka. Penggunaan teknologi informasi pun saat ini mampu mendukung manajemen pengetahuan organisasi. Aplikasi kunang-kunang sebagai sistem manajemen perpustakaan bertujuan membantu perpustakaan untuk dapat mengelola data perpustakaan sesuai realita di lapangan. Data tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan pengembangan perpustakaan yang kredible. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aplikasi kunang-kunang dimanfaatkan sebagai manajemen pengetahuan organisasi untuk mendukung pengembangan layanan TIK di Perpustakaan Kabupaten Banyuwangi. Hasilnya, aplikasi kunang-kunang berperan sebagai knowledge reuse dan knowledge repositories dalam manajemen pengetahuan organisasi di Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi. Peran tersebut kemudian dimanfaatkan oleh pimpinan organisasi sebagai dasar pengambilan keputusan untuk pengembangan layanan melalui empat level manajemen pengetahuan organisasi. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan kapasitas bandwidth hingga 50 Mbps dan penataan letak ruangan layanan sebagai dampak dari pemanfaatan aplikasi kunang-kunang sebagai manajemen pengetahuan organisasi di Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi.*

**Kata Kunci:** Manajemen Pengetahuan, Layanan TIK, Aplikasi Kunang-kunang

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang cepat sudah masuk ke dalam setiap aktivitas masyarakat. Perpustakaan daerah sebagai organisasi selalu berkembang mengikuti arus informasi dan perkembangan zaman. Inovasi layanan harus selalu dilakukan untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Salah satu bentuk layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi adalah: layanan yang berbasis sistem otomatisasi perpustakaan, layanan e-book dan e-journal hingga menyediakan layanan internet gratis.

Perpustakaan umum Kabupaten Banyuwangi salah satu perpustakaan yang menyediakan layanan internet gratis bagi pemustaka. Layanan ini menjadi yang paling diminati. Hal tersebut terbukti dengan data jumlah pengunjung perpustakaan yang setiap tahun meningkat. Pada tahun 2015 jumlah pengunjung hanya 17.424 orang. Tahun 2017 meningkat menjadi 28.656 orang dan tahun 2018 hingga Bulan Juni tercatat sebanyak 11.935 pengunjung perpustakaan. Upaya perpustakaan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas layanan perpustakaan dengan besarnya sumber daya digunakan. Namun, dalam perumusan kebijakan, pengambil kebijakan tentunya membutuhkan data yang sesuai realita di lapangan.

Sebagai instansi pemerintahan, perkembangan organisasi perpustakaan daerah banyak dipengaruhi oleh kebijakan dan kepemimpinan organisasi. Menurut Robbins (2008) "*organization development a collection of planned change interventions, built on humanistic-democratic values, that seek to improve organizational effectiveness and employee well-being*". Pengembangan organisasi harus memperhatikan aspek demokratis dan efektivitas kinerja organisasi melalui pengambilan keputusan yang tepat. Pengambilan keputusan yang tepat dalam organisasi perpustakaan juga berdampak pada tersedianya layanan yang dapat memenuhi kebutuhan informasi pemustaka.

Pengambilan keputusan dalam organisasi harus mengacu pada data yang mendukung untuk pengembangan layanan perpustakaan. Manajemen pengetahuan sangat diperlukan dalam kinerja organisasi yang efektif. Manajemen pengetahuan atau *knowledge management* merupakan *process of applying a systematic approach to the capture, structure, management, and dissemination of knowledge throughout an organization in order to work faster, reuse best practices, and reduce costly rework from project to project* (Nonaka dan Takeuchi, 1995). Sehingga, pengetahuan dalam organisasi dapat diolah dan digunakan

kembali untuk pengembangan organisasi, pembuatan laporan dan untuk mendapatkan dukungan dari pihak lain.

Teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai sistem manajemen pengetahuan organisasi. *KM technology is being used to support organizational learning* (Morecroft and Sterman, 1994). Sebagaimana aplikasi kunang-kunang sebagai inovasi sistem manajemen layanan internet di perpustakaan. Aplikasi ini sudah digunakan oleh 52 perpustakaan daerah kabupaten/kota dan 100 perpustakaan desa. Aplikasi kunang-kunang di perpustakaan bertujuan untuk mendorong peningkatan kualitas layanan perpustakaan yang berkelanjutan serta sebagai alat monitoring dan evaluasi layanan perpustakaan. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banyuwangi sudah menerapkan aplikasi ini sejak Bulan Januari 2018 dan mendapatkan penghargaan dalam penerapan aplikasi kunang-kunang terbaik di kegiatan Peer Learning Meeting Nasional pada Bulan Juli 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi kunang-kunang sebagai sistem manajemen pengetahuan pengembangan layanan TIK di Perpustakaan Umum Kabupaten Banyuwangi.

## **Tinjauan Pustaka**

### **A. Manajemen Pengetahuan**

Manajemen pengetahuan adalah pendekatan terintegrasi yang sistematis untuk mengidentifikasi, memperoleh, mengubah, mengembangkan, menyebarkan, menggunakan dan melestarikan pengetahuan (IAEA, 2011). Manajemen pengetahuan merupakan teknik untuk mengelola pengetahuan dalam organisasi guna menciptakan nilai dan meningkatkan keunggulan kompetitif (Rodin, 2013). Sumber lain menyatakan bahwa *knowledge management is the concept under which information is turned into actionable knowledge and made available effortlessly in a usable form to the people who can apply it.* (Information Week, Sept. 1, 2003). Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya manajemen pengetahuan pendekatan yang sistematis dalam mengelola pengetahuan organisasi agar dapat digunakan kembali untuk efektivitas organisasi. Manajemen pengetahuan menjadi penting karena dapat meningkatkan kompetensi personal, memelihara ketersediaan pengetahuan dan inovasi serta pengembangan organisasi. Terdapat dua fungsi manajemen pengetahuan dalam pengembangan organisasi, yaitu sebagai *knowledge reuse* dan *knowledge repositories* (Dalkir, 2005). *Knowledge reuse* atau yang lebih dikenal dengan *recognition* merupakan *knowledge as expressed in a technology or a problem solving strategy*

(World Bank, 1988). Sedangkan, *knowledge repositories are usually intranets or portals of some kind that serve to preserve, manage, and leverage organizational memory* (Dalkir, 2005).

Manajemen pengetahuan di organisasi menjadi penting saat ini mengingat organisasi harus terus beradaptasi sebagaimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Begitu pula penggunaan teknologi dalam mendukung manajemen pengetahuan organisasi. *Technologies enable valuable knowledge to be “remembered” via organizational learning and corporate memory, valuable knowledge to be “published”, and to be widely disseminated to all stakeholders* (Dalkir, 2005). Menurut Bawden, (1996) terdapat empat level penggunaan manajemen pengetahuan dalam organisasi. Level 1 manajemen dokumen, level 2 analisis data menjadi informasi, level 3 analisis informasi menjadi pengetahuan dan level 4. Analisis pengetahuan dan penerapannya. Semakin tinggi level penggunaan manajemen pengetahuan dalam organisasi tersebut, maka semakin baik.

Menurut Wiig (1993), manajemen pengetahuan organisasi dapat dilihat berdasarkan tiga perspektif, yaitu: 1). Perspektif bisnis yang memanfaatkan pengetahuan untuk menentukan sejauh mana organisasi mengembangkan produk dan layanan, pengadaan bahan serta berinvestasi. 2). Perspektif manajemen dimana pengetahuan digunakan untuk menentukan, memfasilitasi dan mengarahkan organisasi mencapai tujuannya. 3). Perspektif *Hands-on* dimana berfokus pada penerapan keahlian yang berhubungan dengan pengetahuan eksplisit.

## **B. Aplikasi Kunang-kunang**

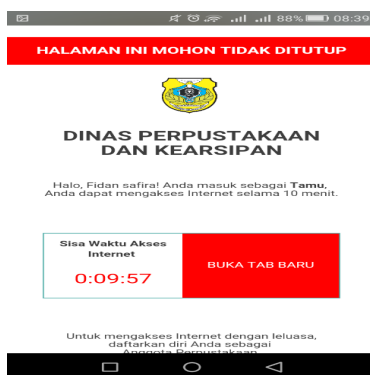
Aplikasi kunang-kunang adalah sistem informasi manajemen internet perpustakaan, yang bertujuan untuk Kunang-Kunang dibuat dengan tujuan: 1). Membantu Perpustakaan dalam pengelolaan layanan internet. 2). Mendapatkan informasi aktual dan faktual terkait penggunaan layanan internet termasuk kunjungan perpustakaan melalui integrasi dengan sistem otomasi perpustakaan. 3). Menghasilkan informasi/ bahan advokasi berbasis data/bukti, terkait peningkatan kualitas layanan internet dan kunjungan di perpustakaan. 4). Melakukan pembatasan penggunaan internet tamu (non anggota), diharapkan Kunang-Kunang dapat mendorong masyarakat umum untuk menjadi anggota perpustakaan (Perpuseru, 2018).

Perpustakaan agar dapat memiliki aplikasi kunang-kunang ini perlu mempersiapkan komputer server dan mengikuti pelatihan kunang-kunang. Adapun tahapan yang dapat dilalui perpustakaan untuk

mendapatkan instalasi kunang-kunang sebagai sistem dokumentasi dan manajemen internet di perpustakaan adalah sebagai berikut: 1). *Assessment*, yang meliputi: spesifikasi server, topologi jaringan dan komabilitas sistem otomasi. 2). Pelatihan yang mencakup: kerangka logis, proses instalasi dan penggunaan kunang-kunang. 3). Implementasi yang meliputi: penyesuaian topologi, instalasi KK dan sinkronisasi dengan sistem otomasi. 4). Monitoring dan mentoring mengenai pengolaan sistem, penggunaan dan analisa data dari sistem kunang-kunang (Perpuseru, 2018).

Fitur dalam aplikasi kunang-kunang meliputi data pengguna internet perpustakaan yang spesifik, mencakup usia, waktu akses, kapasitas internet yang dapat diakses, hingga media yang digunakan untuk mengakses internet. Aplikasi kunang-kunang juga dapat terintegrasi dengan sistem otomasi perpustakaan, seperti Inlislite, IBRA dan SLiMs, sehingga menjadi layanan satu pintu untuk mendapatkan informasi terkait kunjungan perpustakaan dan pengguna layanan internet perpustakaan dimana saja dan kapan saja.

Selain itu, aplikasi kunang-kunang juga dapat membatasi waktu akses dan kecepatan bandwith pengguna internet perpustakaan antara anggota dan non-anggota.



Gambar 1. Tampilan Depan Halaman Login Tamu

Sumber: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banyuwangi, 2018

Misalnya saja, untuk anggota dapat login dengan nomor anggota dan bisa mendapatkan akses internet tak terbatas dan dengan kecepatan bandwith tak terbatas pula. Sedangkan untuk non-anggota, bisa login menggunakan nama dan nomor handphone, namun dengan waktu akses terbatas dan dengan kecepatan bandwith yan terbatas pula. Dan

apabila waktu akses habis, pengguna non-anggota harus login kembali untuk dapat mengakses internet. Hal ini bisa menjadi salah satu upaya untuk mendorong jumlah anggota perpustakaan.

Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur survey online yang memudahkan pustakawan mengetahui respon pemustaka terkait layanan atau data yang dibutuhkan untuk pengembangan perpustakaan serta fitur dokumentasi kegiatan di perpustakaan. Halaman survey ini akan tampil di halaman depan ketika pemustaka akan login layanan internet. Pemustaka pun dapat memilih untuk menjawab survey tersebut ataupun mengabaikan survey tersebut.

Aplikasi kunang-kunang juga memiliki fitur dokumentasi kegiatan perpustakaan, yang akan membantu pustakawan mendokumentasikan kegiatan promosi dan pelibatan masyarakat di perpustakaan. Fitur ini mengakomodir data terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan perpustakaan, dengan rincian jumlah peserta, jenis kegiatan, waktu kegiatan, hingga bekerjasama dengan pihak mana saja. Fitur ini akan sangat membantu pustakawan untuk membuat laporan akhir tahun yang akuntabel dan sebagai bekal untuk mencari dukungan dari berbagai pihak.

## **Metode Penelitian**

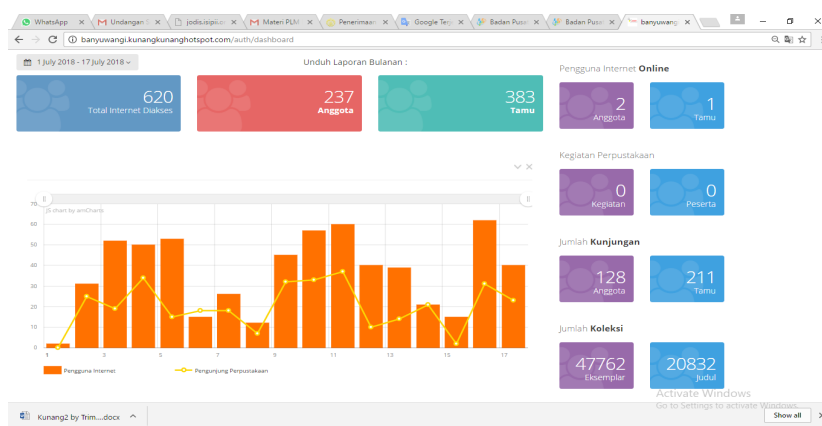
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. "*Case study's findings in a new case setting require good documentation of qualitative procedures*" (Yin, 2003). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi kunang-kunang sebagai manajemen pengetahuan organisasi di Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi. Sehingga, jenis penelitian studi kasus dirasa sesuai untuk penelitian ini. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, meliputi: observasi, wawancara dan literature (Sugiyono, 2008). Peneliti melakukan observasi pada website aplikasi kunang-kunang dan penggunaan layanan TIK di Perpustakaan Umum Kabupaten Banyuwangi. Peneliti melakukan wawancara kepada staf perpustakaan dan pustakawan Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi serta penggunaan literatur-literatur yang relevan. Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif menurut Miles, Huberman dan Saldana (2014) yang meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

Manajemen pengetahuan organisasi merupakan suatu siklus pengelolaan informasi yang dimulai dari pengumpulan hingga penyebaran informasi. Sehingga, dapat mendukung perumusan strategi dan kebijakan untuk pengembangan organisasi. Pada perpustakaan, manajemen pengetahuan organisasi dapat membantu mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan layanan bagi pemustaka. Harapannya, bisa digunakan untuk menentukan strategi pengembangan perpustakaan. Penggunaan teknologi dalam mendukung manajemen pengetahuan di organisasi memudahkan arus distribusi pengetahuan organisasi. Begitu pula dengan peran aplikasi kunang-kunang yang mulai dikembangkan di tahun 2015 ini.

Aplikasi kunang-kunang hadir sebagai inovasi peningkatan kualitas layanan TIK di perpustakaan. Terutama untuk mengetahui tingkat penggunaan layanan internet gratis di perpustakaan. Melalui fiturnya, diharapkan mampu mendukung pengambilan keputusan berbasis data untuk pengembangan layanan perpustakaan. Aplikasi kunang-kunang sebagai sistem manajemen pengetahuan organisasi di Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi dapat dilihat berdasarkan dua perannya, yaitu sebagai *knowledge reuse* dan sebagai *knowledge repositories*.

Aplikasi kunang-kunang sebagai *knowledge reuse* adalah bagaimana pemanfaatan pengetahuan yang terekam dalam aplikasi kunang-kunang untuk strategi pemecahan masalah. Perlu adanya tiga aktor yang dapat mendukung hal tersebut (Dalkir, 2005). Yang pertama adalah *knowledge producer* atau aktor yang memproduksi pengetahuan. Aplikasi kunang-kunang berperan sebagai *knowledge producer* melalui fiturnya mampu merekam aktivitas penggunaan layanan di perpustakaan, baik layanan TIK maupun kegiatan pelibatan masyarakat dan promosi yang dilakukan perpustakaan.



Gambar 2. Tampilan Data Kunang-Kunang

Sumber: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Banyuwangi, 2018

Data yang terekam dalam sistem aplikasi kunang-kunang, meliputi: data pengguna internet mulai dari jenis kelamin, lama waktu akses, hingga perangkat yang digunakan, data kunjungan dan data peminjam yang terintegrasi dengan sistem otomasi perpustakaan, data survey online (jika diadakan oleh perpustakaan atau untuk mendukung penelitian pustakawan), data dokumentasi kegiatan promosi dan pelibatan masyarakat di perpustakaan. Data tersebut dapat menjadi dasar sistem manajemen pengetahuan organisasi di tahapan selanjutnya. Misalnya, untuk menentukan waktu dalam pelaksanaan kegiatan perpustakaan dengan sasaran siswa. Data dalam aplikasi kunang-kunang bisa menunjukkan waktu-waktu kapankah pengunjung perpustakaan lebih banyak siswa. Sehingga, kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan sasaran dan pada waktu yang tepat.

Aktor yang kedua adalah *knowledge intermediary* yaitu aktor yang mengelola pengetahuan untuk siap digunakan. Aktor kedua ini adalah pustakawan. Pustakawan setempat mengambil data yang terekam pada aplikasi kunang-kunang dan mengemas-ulangnya untuk dapat digunakan oleh aktor ketiga. Pengemasan ulang informasi ini bisa berupa laporan kerja, data statistik dan infografis. Terkadang, pengemasulangan data tersebut, berupa laporan dan diskusi dengan pimpinan organisasi. Hal tersebut dikarenakan minimnya waktu pimpinan organisasi untuk membaca data. Apa pun metodenya bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi organisasi. Yang terpenting, data tersebut tersampaikan kepada pimpinan organisasi dengan baik.



Selanjutnya, aktor ketiga *knowledge reuser* ialah yang berperan untuk mengambil keputusan dan menerapkan strategi dari pengetahuan yang sudah didapatkan. *Knowledge reuser* disini adalah kepala perpustakaan yang memiliki kedudukan tertinggi dalam organisasi. Kepala perpustakaan menggunakan data yang sudah dikemas ulang oleh pustakawan untuk menentukan strategi apa yang harus dilakukan organisasi dalam pengembangan layanan TIK di perpustakaan. Seperti halnya saat Bulan Maret 2018, layanan internet di Perpustakaan Umum Kabupaten Banyuwangi diakses hingga 1600 kali dalam kurun waktu satu bulan. Berdasarkan data tersebut, pimpinan perpustakaan sekaligus pengambil kebijakan memutuskan untuk meningkatkan kapasitas bandwidth internet untuk layanan TIK.

Peran *knowledge repositories* dari aplikasi kunang-kunang yaitu berupa rekaman data pengguna layanan internet dan pengunjung perpustakaan yang terintegrasi oleh sistem otomasi perpustakaan. Selain itu, aplikasi kunang-kunang juga menyimpan data kegiatan promosi dan pelibatan masyarakat yang didokumentasikan oleh staf perpustakaan melalui fitur dokumentasi online setiap pasca kegiatan. *Repository* ini dapat diakses dimana saja oleh ketiga aktor *knowledge reuse* melalui link <https://banyuwangi.kunangkunanghotspot.com/> dengan menggunakan user dan password. Sehingga, memudahkan distribusi pengetahuan yang dapat mendukung pengembangan organisasi. Aplikasi kunang-kunang sebagai *knowledge repository* sudah mampu menyortir data berdasarkan spesifikasi tahun, usia, jenis kelamin, perangkat yang digunakan hingga rentang waktu pengguna internet.

Aplikasi kunang-kunang dikembangkan dengan tujuan membantu perpustakaan dalam mengelola layanan dan memberikan informasi terkait layanan di perpustakaan. Melalui aplikasi ini, perpustakaan dibiasakan untuk melakukan aktivitas berbasis data, baik perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pemanfaatan aplikasi kunang-kunang di Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi ini mendukung tercapainya empat level tingkatan manajemen pengetahuan menurut Bawden, 1996 yaitu:

Level 1: Manajemen dokumen. Pada level ini, aplikasi kunang-kunang menjadi manajemen data pengguna internet, hasil survey dan dokumentasi kegiatan perpustakaan secara terinci dan sistematis. Dokumen dalam sistem termanajemen dengan baik dan bisa diakses kembali sesuai kebutuhan waktu dan spesifikasi data dengan fitur sortir. Dokumen tersebut dapat didistribusikan dan diakses kembali oleh pustakawan, staf IT dan pengambil kebijakan secara online pada

sistem dengan login menggunakan *username* dan *password*.

Level 2: Analisis data menjadi informasi. Aktor *knowledge reuse* dapat menyumbangkan informasi ke sistem, memberi muatan baru dan mengembangkan database pengetahuan. Aktor *knowledge reuse* bisa membaca dokumen online, men-*download*, melengkapinya dan kemudian menyimpannya kembali melalui fitur yang tersedia di aplikasi kunang-kunang. Misalnya, data pengguna internet yang terintegrasi dengan *point access* internet, data pengunjung perpustakaan yang terintegrasi dengan sistem otomasi perpustakaan serta data kegiatan perpustakaan.

Level 3: Analisis informasi menjadi pengetahuan. Pengetahuan dibangun oleh organisasi melalui proses pemerolehan, pendistribusian, kolaborasi, dan komunikasi serta penciptaan pengetahuan baru. Aplikasi kunang-kunang menghasilkan pengetahuan baru berdasarkan data yang masuk dan terekapitulasi secara terperinci. Informasi dalam sistem ini bisa diupdate secara terus-menerus secara langsung sesuai data realitas pengguna layanan perpustakaan. Sehingga menghasilkan pengetahuan mengenai kualitas layanan perpustakaan setempat yang dapat digunakan untuk kepentingan pengambilan kebijakan.

Level 4: Analisis pengetahuan dan penerapannya sehingga membuat orang bijaksana dalam mengambil keputusan. Sebagaimana tujuan dikembangkannya aplikasi kunang-kunang yaitu untuk membantu pengambilan keputusan pengembangan perpustakaan berbasis data yang valid, terutama untuk manajemen layanan internet di perpustakaan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kapasitas bandwidth dari 10 Mbps menjadi 25 Mbps pada April 2018 dan meningkat kembali menjadi 50 Mbps pada Bulan Juni 2018 serta perbaikan ruangan layanan perpustakaan. Peningkatan kualitas layanan tersebut mengacu pada data pengguna layanan internet dan pengunjung perpustakaan yang per bulannya bisa mencapai angka 3000 pengguna.

Berdasarkan tingkatan pada level ini, semakin tinggi level terlampaui menunjukkan bahwasannya manajemen pengetahuan dalam organisasi tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik. Level tertinggi manajemen pengetahuan organisasi di perpustakaan dapat menghasilkan strategi pengembangan perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka.

## Kesimpulan

Manajemen pengetahuan organisasi yang baik mendukung pengembangan layanan perpustakaan yang baik pula. Aplikasi kunang-kunang berperan sebagai *knowledge reuse* dan *knowledge repository* untuk dapat digunakan dalam pengembangan layanan TIK di perpustakaan. Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi juga mengikuti empat level tingkatan penggunaan manajemen pengetahuan organisasi melalui aplikasi kunang-kunang. Sehingga, membuat pengambil kebijakan menjadi lebih bijaksana dengan adanya sumber data yang valid. Pemanfaatan aplikasi kunang-kunang di Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi secara nyata dapat mendukung pengambil kebijakan untuk menentukan strategi dan keputusan pengembangan layanan TIK di perpustakaan.

## Daftar Pustaka

- Bawden, David. *Information Policy or Knowledge Policy?* Dalam Understanding Information Policy. Proceeding of a workshop (Cumberland Lodge, 22-24 July 1996). London: Bowker Saur. (1996).
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methodes Approaches*. California: SAGE Publication. (2014).
- Dalkir, Kimiz. *Knowledge Management in Theory and Practice*. Burlington: Elsevier Butterworth–Heinemann(2005).
- Davenport, T., and Prusak, L. *Working knowledge*. Boston: Harvard Business School Press. (1998)
- IAEA. *Comparative Analysis of Methodes and Tools for Nuclear Knowledge Preservation*. Vienna: International Atomic Energy Agency. (2011).
- Information Week (Sept. 1, 2003). Ten Principles for Knowledge Management Success. Available at <http://whitepapers.information-week.com>. (2003)
- Miles, M.B. Huberman, A.M. dan Saldana J. *Quallitative Data Analysis: A Methodes Source Book*. Edition 3. USA: SAGE Publications. (2014).
- Morecroft, D. W., and Sterman, J. D. (Eds.). *Modeling for learning or organizations*. Portland, OR: Productivity Press. (1994).
- Nonaka, I., and Takeuchi, H. *The knowledge-creating company: how Japanese companies create the dynamics of innovation*. New York: Oxford University Press. (1995).

- Perpuseru Program. *Panduan Pemasangan dan Penggunaan Sistem Kunang-kunang*. Jakarta: Coca Cola Foundation Indonesia. (2018).
- Robbins, Stephen P. *Organisational Behaviour*. Melbourne: Pearson Education Australia. (2008).
- Rodin, Rhoni. *Penerapan Knowledge Management di Perpustakaan (Studi Kasus di Perpustakaan STAIN Curup)*. Jurnal Khizanah Al-Hikmah Vol. 1 No. 1 Januari-Juli 2013. (2013).
- Wiig, K. *Knowledge management foundations*. Arlington, TX: Schema Press. 24 Knowledge. (1993).
- Yin, Robert K. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. (2003).