

# Implementasi *Knowledge Management* pada Perancangan *Website* Panduan Perusahaan menggunakan *Framework Laravel*

Nicolaus Ardy Yoga Arimbawa <sup>1</sup>, Sri Winarso Martyas Edi <sup>2\*</sup>

<sup>1,2\*</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

*Email:* 672020096@student.uksw.edu <sup>1</sup>, winarso@uksw.edu <sup>2\*</sup>

## Histori Artikel:

*Dikirim* 27 Mei 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 26 Juni 2024; *Diterima* 17 Juli 2024; *Diterbitkan* 20 September 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

## Abstrak

Onboarding adalah proses penting untuk membantu karyawan baru cepat beradaptasi, memahami tugas, dan menjadi produktif. Penelitian ini menangani masalah onboarding di departemen IT Service & Business Partner PT. Pupuk Kalimantan Timur, khususnya bagi Tenaga Kerja Non Organik (TKNO), yang saat ini kurang terstruktur dan tidak efisien. Solusi yang diusulkan adalah implementasi knowledge management melalui website panduan berbasis Laravel yang menyediakan panduan jelas dan terstruktur, memungkinkan pembelajaran mandiri, dan akses informasi kapan saja. Dua fase pada 10 step knowledge management roadmap digunakan untuk menyelesaikan penelitian yaitu evaluasi infrastruktur, analisis desain & pengembangan Knowledge Management. Metode prototyping digunakan dalam pengembangan sistem, meliputi identifikasi masalah, implementasi, uji coba, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa website ini meningkatkan efisiensi orientasi dan mempermudah penyampaian informasi. Pengujian BlackBox mengonfirmasi semua fitur berfungsi sesuai harapan, sehingga sistem ini diharapkan mempermudah proses onboarding dan penyaluran pengetahuan di perusahaan.

**Kata Kunci:** Onboarding; Knowledge Management; Laravel; Karyawan baru; Prototyping.

## Abstract

Onboarding is crucial to help new employees quickly adapt, understand their tasks, and become productive. This research addresses onboarding issues in the IT Service & Business Partner department of PT. Pupuk Kalimantan Timur, particularly for Non-Organic Workers (TKNO), which are currently unstructured and inefficient. The proposed solution is implementing knowledge management through a Laravel-based guide website that provides clear and structured guidelines, enabling self-learning and access to information anytime. Two phases from the 10-step knowledge management roadmap are used to complete the research: infrastructure evaluation, and knowledge management design & development analysis. The prototyping method was used in system development, including problem identification, implementation, testing, and evaluation. Results show that this website improves orientation efficiency and facilitates information delivery. BlackBox testing confirms all features function as expected, making this system likely to facilitate onboarding and knowledge transfer within the company.

**Keyword:** Onboarding; Knowledge Management; Laravel; New Employees; Prototyping.

## 1. Pendahuluan

Dalam dunia bisnis, orientasi atau pengenalan terhadap perusahaan merupakan langkah awal penting bagi setiap karyawan baru untuk cepat beradaptasi dengan budaya perusahaan, memahami tugas dan tanggung jawab mereka, serta menjadi produktif. Orientasi yang efektif dapat meningkatkan retensi karyawan dan produktivitas kerja. *Knowledge management*, yang mencakup alat, strategi, dan metode untuk merawat, menganalisis, mengorganisir, berbagi, dan meningkatkan informasi di perusahaan, bertujuan meningkatkan efisiensi perusahaan dan menyimpan pengetahuan internal. Namun, metode *onboarding* yang ada sering kali tidak terstruktur, menyebabkan kebingungan bagi karyawan baru, terutama Tenaga Kerja Non Organik (TKNO) di departemen IT *Service & Business Partner* PT. Pupuk Kalimantan Timur. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan implementasi *knowledge management* dalam perancangan website panduan perusahaan berbasis Laravel. Website ini akan memberikan solusi efisien dan efektif untuk orientasi karyawan baru dengan panduan terstruktur yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembelajaran mandiri dan menghemat waktu serta sumber daya yang diperlukan untuk proses *onboarding* manual. Penelitian terdahulu oleh Fajar Arrizky Syuhada & Yopi Handrianto menunjukkan bahwa aplikasi web berbasis Learning Management System (LMS) meningkatkan efisiensi institusi dengan antarmuka yang mudah digunakan dan penyampaian materi pelatihan yang lebih sederhana, termasuk penerbitan sertifikat berdasarkan hasil latihan peserta (Syuhada & Handrianto, 2023). Willy Thomas & Yessica Nataliani mengevaluasi penerapan *knowledge management* berbasis web di PT. Bintang Selatan Agung, yang melindungi data dari kerusakan atau kehilangan, namun memerlukan peningkatan distribusi *tacit knowledge* (Thomas & Nataliani, 2021). Evan Bagus Kristianto membangun website e-government untuk Dinas Pemberdayaan Masyarakat Pemerintahan dan Kampung Pegunungan Bintang menggunakan Laravel, dengan antarmuka sederhana untuk memudahkan akses informasi dan pendunduhan dokumen (Kristianto *et al.*, 2021).

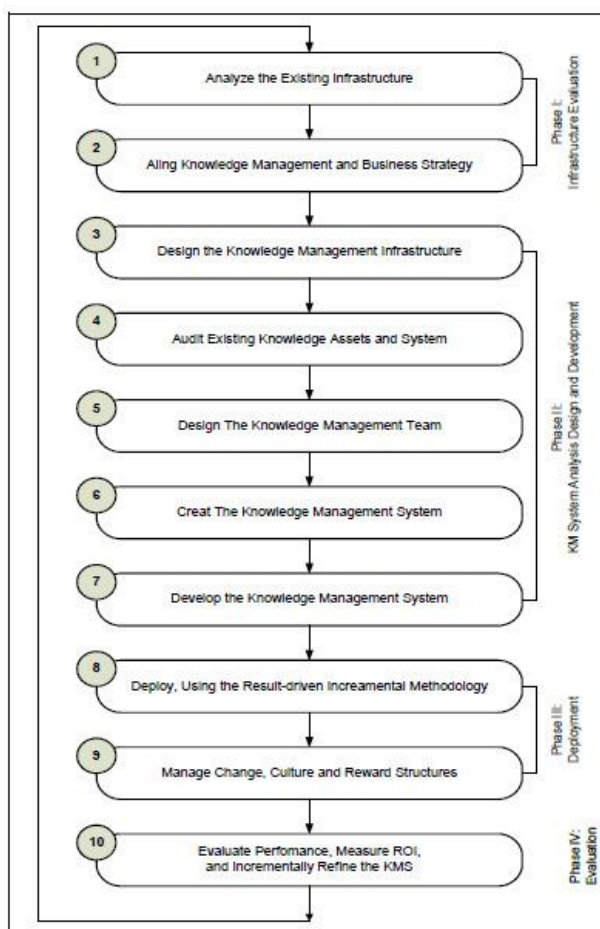
Model/Metode Prototyping adalah metode pengembangan sistem atau perangkat lunak yang populer, di mana pengembang dan pelanggan berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Dimulai dengan rancangan desain awal yang mencakup elemen seperti warna, tipografi, layout, spasi, dan navigasi, *prototype* ini dievaluasi oleh pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan sehingga sistem dapat beroperasi sesuai kebutuhan mereka. Website, media yang terdiri dari beberapa halaman berhubungan, memiliki karakteristik multiplatform yang dapat diakses dari berbagai perangkat dengan internet. PHP, singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang *open source* dan berfungsi untuk menciptakan halaman web dinamis. *Laravel*, *framework web* yang ditandai dengan sintaks ekspresif dan elegan, diciptakan oleh Taylor Otwell pada April 2011 karena ketidakpuasan terhadap kurangnya framework yang selaras dengan versi PHP terkini. Manajemen Pengetahuan (*Knowledge Management*) adalah pendekatan sistematis untuk mengumpulkan, mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan membagikan pengetahuan dalam suatu organisasi, memastikan pengetahuan individu digunakan secara efektif untuk mendukung pengambilan keputusan, inovasi, kolaborasi, dan pencapaian tujuan organisasi. *Knowledge* dibagi menjadi dua, yaitu *tacit knowledge* (informasi yang dimiliki oleh individu seperti percakapan, pemikiran, dan pengalaman) dan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis atau terdokumentasi seperti laporan penelitian, skripsi, dan dokumen penting lainnya).

Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah penambahan fitur pengelola role dan permission yang mempermudah super admin dalam memberikan role dan permission kepada masing-masing user yang terdaftar, sehingga lebih teratur. Oleh karena itu, fitur pengelola role dan permission akan ditambahkan pada perancangan website ini, bersamaan dengan pengembangan fitur *onboarding* yang menjadi fitur utama. Metodologi SDLC (*System Development Life Cycle*) yang digunakan pada penelitian terdahulu masih menggunakan model *waterfall*, sedangkan pada perancangan website ini akan menggunakan model *prototype*. Implementasi *knowledge management* pada perancangan website panduan berbasis Laravel ini akan meningkatkan pengalaman orientasi karyawan baru, terutama karyawan TKNO, membantu perusahaan menciptakan lingkungan yang lebih efisien, produktif, dan

inklusif. Selain itu, solusi ini memungkinkan perusahaan untuk lebih baik dalam menjaga dan mengembangkan bakat-bakat baru yang merupakan aset berharga dalam dunia bisnis yang kompetitif saat ini.

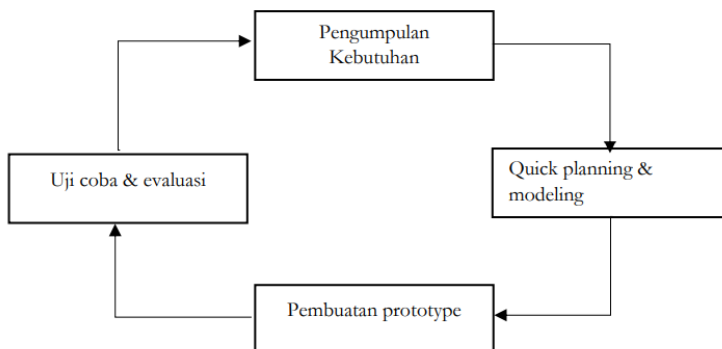
## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini diselesaikan mengikuti 10 step *knowledge management roadmap* oleh Tiwana yang disusun menjadi 4 fase yang dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. 10 step *knowledge Management Roadmap*

Pada penelitian ini, peneliti hanya akan menggunakan 2 fase pertama saja yaitu fase evaluasi infrastruktur, analisis desain & pengembangan *Knowledge Management*. Peneliti melakukan evaluasi pada infrastruktur pada departemen IT Service & Business Partner PT. Pupuk Kalimantan Timur dan teridentifikasi masalah dimana *Knowledge Management* pada proses onboarding atau orientasi yang kurang terstruktur, sehingga menyebabkan karyawan baru merasa kebingungan dan tidak mendapatkan panduan yang jelas. Penyampaian informasi orientasi yang masih mengandalkan komunikasi lisan, membuat orientasi menjadi tidak efisien dan kurang efektif dalam menyampaikan informasi yang krusial. Fase kedua yaitu analisis desain dan *development Knowledge Management* akan dilakukan menggunakan metode perancangan sistem, metode *prototyping* dengan alur yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Metode Prototyping

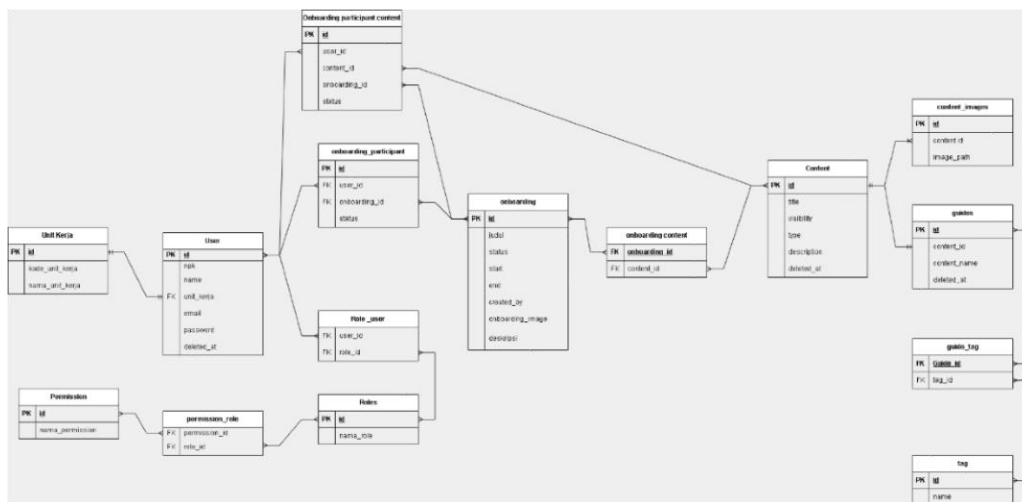
Tahapan-tahapan penelitian dengan metode prototyping pada Gambar 2 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Pengumpulan Kebutuhan

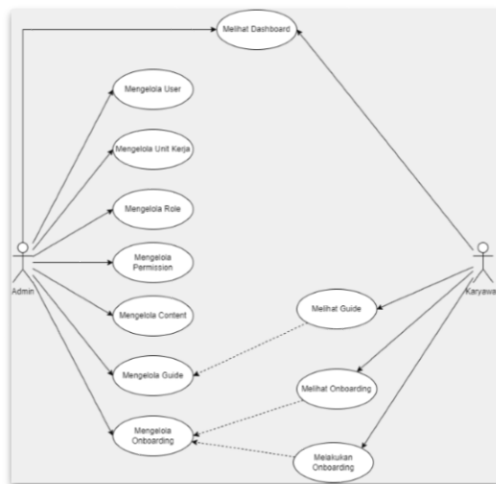
Tahap awal yang berfungsi untuk mengumpulkan kebutuhan atau informasi yang berguna untuk pengembangan sistem. Pengumpulan data dilakukan dengan diskusi dan wawancara. Kebutuhan yang didapat antara lain : fitur pada sistem, alur sistem, data karyawan, dan perangkat yang dibutuhkan seperti Visual Studio Code, Framework Laravel, MySQL.

2) Quick Planning & Modeling

Akan dilakukan perancangan alur dan struktur dari sistem yang dibuat menggunakan UML. Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa grafis untuk pemodelan yang digunakan dalam merancang, mendokumentasikan, dan memahami sistem perangkat lunak. UML memungkinkan para pengembang perangkat lunak untuk secara visual menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi sistem dengan menggunakan notasi yang konsisten (Mahardika *et al.*, 2023). Akan dihasilkan sebuah diagram Logical Record Structure, Use Case dan Wireframe yaitu sebuah kerangka atau rancangan awal sistem.

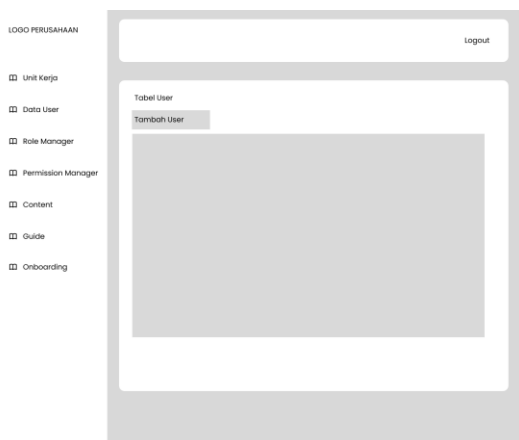


Gambar 3. Diagram Logical Record Structure

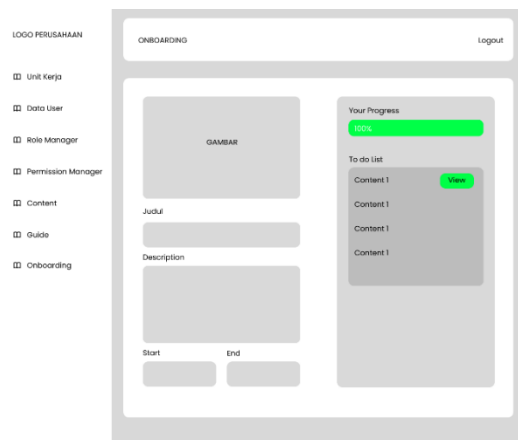


Gambar 4. Use Case Diagram

Dalam rancangan *use case diagram* yang ditunjukkan pada Gambar 4, terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan oleh Karyawan dan Admin setelah mereka berhasil melakukan *login*. Setelah *login*, baik Karyawan maupun Admin dapat mengakses *dashboard*. Admin memiliki kemampuan untuk mengelola *user*, yang mencakup penambahan *user* baru, pengeditan *user*, penghapusan *user*, serta penambahan *role* pada *user* tersebut. Selain itu, Admin juga dapat mengelola *unit kerja* dengan menambah, mengedit, dan menghapus *unit kerja*. Pengelolaan *role* juga menjadi tanggung jawab Admin, di mana Admin dapat menambah, mengedit, menghapus *role*, dan memberikan *permission* pada *role* tersebut. Lebih lanjut, Admin memiliki wewenang untuk mengelola *permission* dengan menambah, mengedit, dan menghapus *permission* yang ada. Tidak hanya itu, Admin juga dapat mengelola *content* dengan berbagai tindakan seperti menambah, melihat tampilan, mengedit, dan menghapus *content*. Pengelolaan *guide* juga berada di bawah kendali Admin, termasuk menambah *guide* dari daftar *content* yang tersedia, melihat tampilan *guide*, dan menghapus *guide* jika diperlukan. Selain itu, Admin bertanggung jawab atas pengelolaan *onboarding*, yang mencakup penambahan dan pengaturan *onboarding*. Di sisi lain, Karyawan memiliki akses untuk melihat *guide* yang tersedia, melihat daftar *onboarding* yang harus mereka lakukan, dan melakukan proses *onboarding* yang telah ditentukan. Dengan demikian, *diagram use case* ini menggambarkan berbagai fungsi dan hak akses yang dimiliki oleh Karyawan dan Admin dalam sistem.



Gambar 5. Wireframe Halaman Data User



Gambar 6. Wireframe Halaman Onboarding

- 3) Pembuatan *Prototype*  
Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan atau pembuatan *prototype* terhadap alur dan ketentuan yang telah dibuat. Sistem dibuat menggunakan *Framework Laravel*. Pembuatan *prototype* ini dilakukan menggunakan *Visual Studio Code* dengan database *MySql*.
- 4) Uji coba dan Evaluasi  
Uji coba yang dilakukan adalah pengujian blackbox untuk menguji coba sistem apakah berfungsi sesuai dengan ketentuan user atau klien. Pengujian yang dilakukan dengan mengevaluasi proses input dan output pada sistem tanpa harus melakukan pemeriksaan terhadap kode sumber.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Perancangan *website* ini dibuat menggunakan framework *Laravel* dan database *MySql* dengan tambahan beberapa poin penting yang akan difokuskan seperti fitur *User Role & Permission* dan fitur *Onboarding*. Pada *website* ini terdapat beberapa pengolahan pengetahuan *tacit* dan *explicit* sebagai penerap *knowledge management* yang akan berguna sebagai media penyaluran informasi dan membuat proses *onboarding* menjadi lebih mudah. Berikut contoh kode pada website.

Kode Program 1. Fungsi untuk memberi *Role* kepada *user* (*Controller*)

```
public function update(Request $request, User $assignrole)
{
    $selectedRoleIds = $request->input('roles', []);

    $userRoles = $assignrole->roles->pluck('id')->toArray();

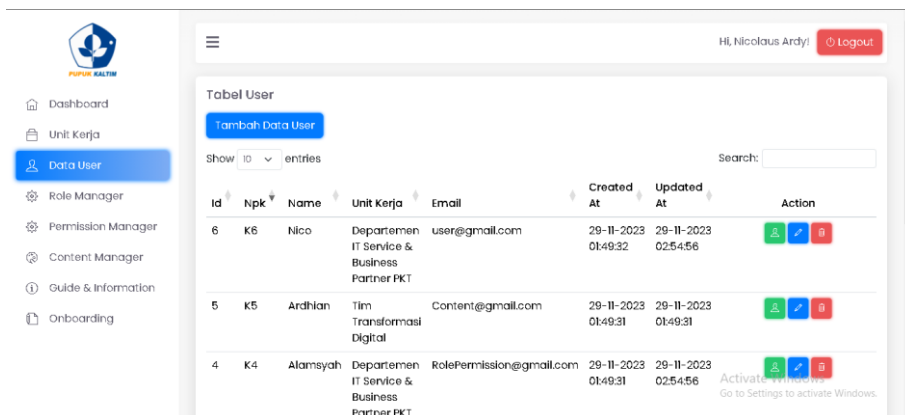
    $rolesToRemove = array_diff($userRoles, $selectedRoleIds);

    foreach ($rolesToRemove as $roleId) {
        $role = Role::find($roleId);
        $assignrole->removeRole($role);
    }

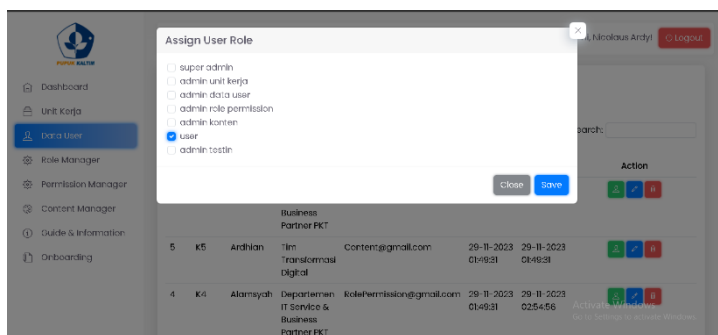
    foreach ($selectedRoleIds as $roleId) {
        $role = Role::find($roleId);
        $assignrole->assignRole($role);
    }

    return response()->json([
        'status' => 'success',
        'message' => 'data updated'
    ]);
}
```

Kode program 1 adalah salah satu fungsi pada *Controller* bernama *AssignRoleController.php* yang berfungsi untuk memberikan role kepada user yang telah terdaftar. Fungsi *update* pada kode program 1 diatas menerima objek *request* dan *user*. Variabel *selectedRoleIds* berfungsi untuk mengambil id role yang dipilih dari *request*, variabel *userRoles* berfungsi untuk mengambil role yang telah dimiliki oleh user saat ini jika ada, lalu variabel *rolesToRemove* yang berfungsi mencari perbedaan role pada variable *selectedRoleIds* dan *userRoles*. Dilakukan perulangan untuk menghapus role menurut perbedaan pada variabel *rolesToRemove*, dan menambah role baru berdasarkan *selectedRoleIds*.

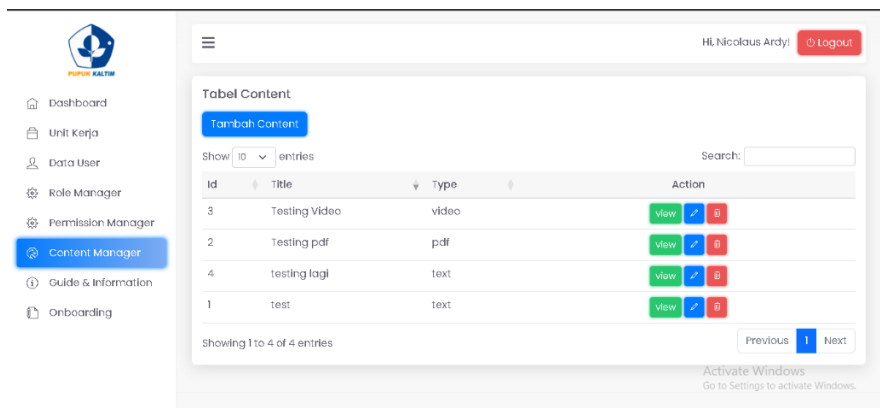


Gambar 7. Halaman Data User

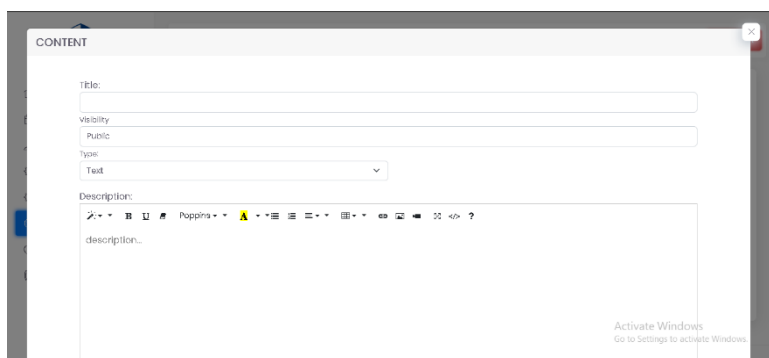


Gambar 8. Tampilan *Popup Assign User Role*

Gambar 7 merupakan tampilan halaman Data User yang berguna untuk mengelola data user yang terdaftar, halaman ini hanya bisa diakses oleh admin atau karyawan yang memiliki permission tertentu. Pada halaman ini menampilkan pengetahuan *explicit* dimana terdapat daftar user dan admin dapat dengan mudah mencari data yang diperlukan. Terdapat tombol Tambah Data User yang berguna untuk menambah pengetahuan *explicit* dimana jika ditekan maka akan memunculkan form untuk mengisi informasi karyawan baru (Npk, name, Unit Kerja, Email). Pada kolom Action terdapat 3 tombol yaitu tombol *assign role* untuk memberikan role pada user yang dapat dilihat pada Gambar 8, tombol edit untuk mengedit identitas user, dan tombol delete. Delete menggunakan *softDeletes* sehingga data user tidak terhapus secara permanen, namun status pada database hanya berubah menjadi deleted.

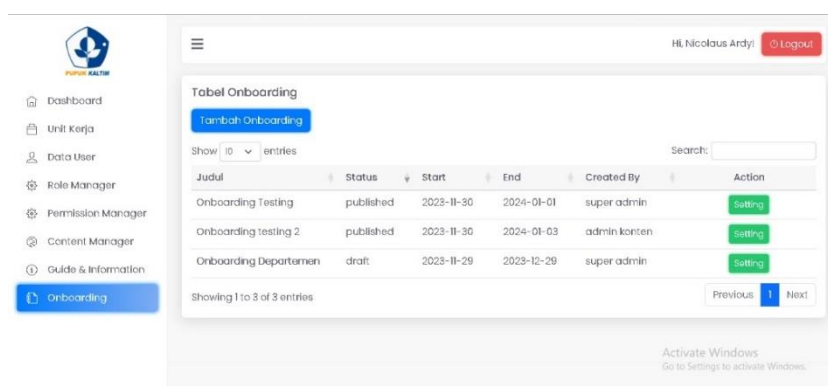


Gambar 9. Halaman Content Manager

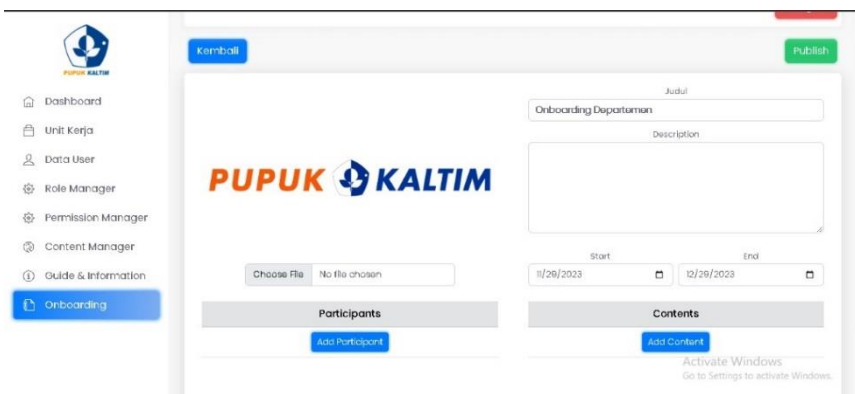


Gambar 10. Tampilan Form Tambah Content

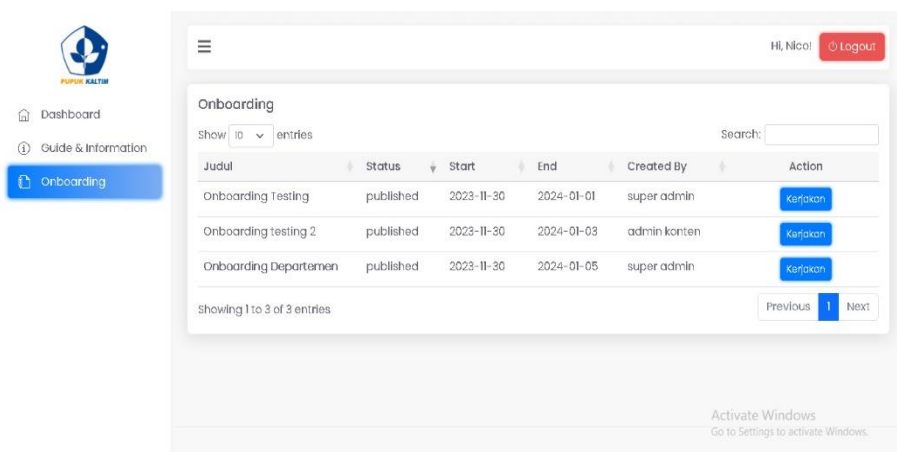
Pada Gambar 9, merupakan tampilan dari halaman *Content Manager* yang dimana Admin dengan permission tertentu dapat menambah dan mengelola content. Daftar daftar content yang merupakan pengetahuan *explicit* juga ditampilkan, content tersebut dapat berupa pengetahuan umum mengenai perusahaan maupun pengetahuan *tacit* yang berasal dari admin sendiri baik itu pengalaman bekerja ataupun saran-saran. Pengisian pengetahuan *explicit* atau *tacit* adalah melalui form yang akan muncul jika admin menekan tombol Tambah *Content*, dapat dilihat pada Gambar 10. Admin dapat mengisi judul dari content, visibility yaitu content dapat dilihat secara publik atau hanya dapat dilihat oleh user dengan unit kerja tertentu, type yaitu tipe *content* (text, pdf, video) dan deskripsi content. Admin juga dapat melihat bagaimana tampilan *content* secara langsung dengan menekan tombol view, dapat mengedit content dan menghapus *content*.



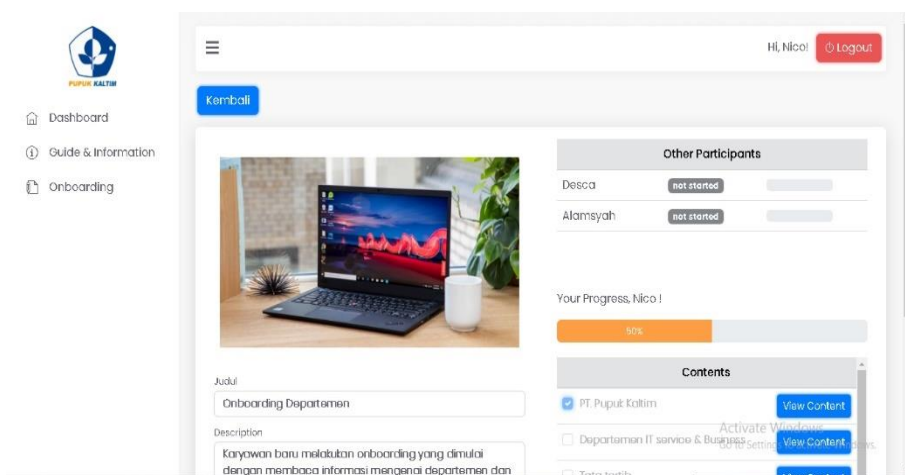
Gambar 11. Halaman Onboarding



Gambar 12. Halaman Setting Onboarding



Gambar 13. Halaman *Onboarding* Karyawan Baru



Gambar 14. Halaman Kerjakan *Onboarding*

Gambar 11 adalah tampilan halaman Onboarding yang dapat diakses oleh admin dengan permission untuk mengelola onboarding. Jika admin menekan tombol onboarding, maka onboarding baru akan otomatis terbuat dan admin akan langsung diarahkan ke halaman setting atau edit onboarding pada Gambar 12. Pada halaman ini admin akan mengisikan beberapa informasi terkait onboarding yang nantinya akan menjadi pengetahuan *explicit* pada karyawan baru. Admin harus memilih partisipan dari daftar user atau karyawan baru yang terdaftar dan memilih contents dari daftar content yang ada. Setelah merasa informasi sudah benar maka admin bisa menekan tombol publish dan status onboarding akan menjadi *published* dan onboarding tidak dapat diubah kembali. Jika karyawan baru sedang mengakses sistem untuk mengerjakan onboarding, maka tampilannya akan terlihat seperti pada Gambar 13. Karyawan baru hanya dapat melihat daftar onboarding yang telah diberikan dan mengerjakan onboarding tersebut. Gambar 14 adalah tampilan halaman pengerjaan onboarding. Pada halaman ini terdapat penyampaian pengetahuan *explicit* dimana user dapat melihat judul, deskripsi, dan tanggal onboarding. Karyawan juga dapat melihat siapa saja user yang sedang mengerjakan onboarding dan dapat melihat proses onboarding mereka. User dapat melihat daftar content dan mengerjakan content tersebut untuk menyelesaikan onboarding.

Tabel 1. Tabel pengujian *BlackBox*

No	Skenario	Output yang diharapkan	Hasil pengujian	Hasil
1	user login menggunakan Username dan password tidak sesuai	Tidak berhasil login, terdapat peringatan	Login gagal, muncul peringatan	valid
2	user login menggunakan Username dan password yang sesuai	Berhasil login, masuk ke dashboard sistem	Login berhasil dan berhasil masuk ke dashboard sistem	valid
3	Admin menambah user baru	Data user yang baru masuk ke database	Data user berhasil ditambahkan di database, user muncul pada daftar user	valid
4	Admin melakukan update role pada user	Role user yang baru maupun dihapuskan ter-update pada database	Role berhasil ter-update pada database	valid
5	Admin menekan tombol edit pada data user	Data user yang baru ter-update pada database	Data user berhasil ter-update pada database, informasi user pada daftar user telah ter-update	valid
6	Admin menekan tombol delete data user	Status <i>softDeletes</i> data user pada database berubah menjadi deleted	Status Data user pada database berhasil berubah menjadi deleted, user pada daftar user tidak muncul	valid
7	Admin mencari user pada daftar user	Berhasil menemukan data user	Data user berhasil ditemukan dan ditampilkan	valid
8	Admin menambahkan content baru	Data content baru berhasil masuk ke database	Data content baru berhasil masuk ke database, content baru muncul pada daftar content	valid
9	Admin menekan tombol view content	Data content pada database berhasil muncul dan ditampilkan	Data content pada database berhasil muncul dan ditampilkan	valid
10	Admin menekan tombol edit content	Data content yang baru ter-update pada database	Data content berhasil ter-update pada database, content pada daftar user telah ter-update	valid
11	Admin menekan tombol delete content	Status <i>softDeletes</i> content pada database berubah menjadi deleted	Status content pada database berhasil berubah menjadi deleted, user pada daftar user tidak muncul	valid
12	Admin mencari content pada daftar content	Berhasil menemukan content yang diinginkan	Berhasil menemukan content yang diinginkan	valid
13	Admin menekan tombol tambah onboarding	Data onboarding baru otomatis terbuat secara default pada database, admin otomatis diarahkan pada halaman setting onboarding	Data onboarding baru telah terbuat pada database dan admin langsung diarahkan pada halaman setting onboarding	valid

14	Admin mengisi informasi onboarding dan menekan tombol publish	Data onboarding ter-update pada database, admin otomatis diarahkan pada halaman awal onboarding	Data onboarding ter-update pada database, admin otomatis diarahkan pada halaman awal onboarding	valid
15	Karyawan baru menekan tombol kerjakan untuk mengerjakan onboarding	Karyawan baru diarahkan ke halaman kerjakan onboarding	Karyawan baru diarahkan ke halaman kerjakan onboarding	valid
16	Karyawan menekan tombol content untuk mengerjakan onboarding	Data user telah mengerjakan content ter-update pada database, user telah mengerjakan content	Data user telah mengerjakan content ter-update pada database, user telah mengerjakan content	valid
17	User menekan tombol logout	User berhasil ter-logout dari sistem dan diarahkan pada halaman login	User berhasil ter-logout dari sistem dan diarahkan pada halaman login	valid

Setelah dilakukan pengujian *BlackBox*, sistem kemudian diperiksa secara langsung oleh klien untuk memastikan semua fitur dan fungsi bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Setelah pemeriksaan, dilakukan wawancara singkat dengan klien. Klien menyampaikan bahwa sistem ini sangat membantu dalam proses onboarding karyawan baru, terutama bagi karyawan Tenaga Kerja Non Organik (TKNO). Klien juga menekankan bahwa panduan yang disajikan dalam website sangat jelas dan terstruktur, memudahkan karyawan baru untuk belajar secara mandiri dan mengakses informasi penting kapan saja. Selain itu, fitur pengelola role dan permission juga mendapat apresiasi karena memudahkan pengaturan akses dan peran pengguna, yang berdampak positif pada efisiensi dan produktivitas perusahaan.

### 3.2 Pembahasan

Proses *onboarding* yang efektif sangat penting dalam memastikan karyawan baru dapat dengan cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, memahami tugas-tugas mereka, dan memberikan kontribusi produktif bagi perusahaan. Namun, di PT. Pupuk Kalimantan Timur, terutama bagi Tenaga Kerja Non Organik (TKNO), proses *onboarding* yang tidak terstruktur telah menjadi kendala yang signifikan. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengusulkan penerapan *knowledge management* melalui perancangan situs panduan perusahaan berbasis *framework Laravel*. *Framework Laravel* dipilih sebagai dasar pengembangan karena kemampuan yang unggul dalam mendukung pembuatan aplikasi web yang efisien dan fleksibel (Otwell, n.d.). Melalui integrasi *knowledge management* dalam situs panduan ini, perusahaan dapat menyediakan informasi yang terstruktur dan mudah diakses, memungkinkan karyawan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Sejalan dengan penelitian oleh Kristianto dan Prasetyo (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan *Laravel* pada situs e-government meningkatkan aksesibilitas dan penyampaian informasi, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif serupa dalam konteks *onboarding*.

Hasil dari pengembangan sistem menunjukkan peningkatan signifikan dalam efisiensi proses *onboarding*. Fitur-fitur seperti manajemen peran dan izin pengguna (*role and permission management*) memungkinkan pengelolaan pengguna yang lebih teratur dan mudah. Selain itu, fitur *onboarding* yang dikembangkan dalam situs ini memfasilitasi karyawan baru untuk mengakses dan menyelesaikan tugas-tugas *onboarding* mereka secara mandiri dengan panduan yang jelas dan terstruktur. Ini sejalan dengan temuan Syuhada dan Handrianto (2023), yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *Learning Management System (LMS)* dapat meningkatkan efisiensi dalam penyampaian materi pelatihan dan penyebaran pengetahuan. Pengujian *BlackBox* yang dilakukan mengonfirmasi bahwa semua fitur dalam sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Sistem ini tidak hanya memfasilitasi proses *onboarding* secara keseluruhan tetapi juga berfungsi sebagai platform *knowledge*

*management* yang efektif. Ini mendukung temuan Wardhana *et al.* (2020), yang menekankan pentingnya *knowledge management* berbasis web dalam mendukung efisiensi dan efektivitas operasional, khususnya dalam mendukung pembelajaran mandiri. Meskipun sistem ini telah memenuhi tujuannya, terdapat beberapa area yang masih dapat ditingkatkan. Misalnya, penambahan fitur untuk memperketat proses *onboarding* agar karyawan benar-benar memahami dan mempelajari konten yang disediakan sebelum menyelesaikan proses *onboarding*. Selain itu, perbaikan antarmuka pengguna dan optimalisasi alur kerja dapat lebih meningkatkan pengalaman pengguna, sebagaimana disarankan oleh Ramli *et al.* (2021) dalam penelitian mereka tentang desain antarmuka aplikasi e-learning.

Secara keseluruhan, implementasi *knowledge management* berbasis web ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas *onboarding* di PT. Pupuk Kalimantan Timur, khususnya bagi TKNO. Lebih jauh, temuan ini juga dapat diadopsi oleh perusahaan lain yang menghadapi tantangan serupa. Dengan sistem yang terstruktur dan mudah diakses, perusahaan dapat memastikan bahwa pengetahuan internal yang berharga dapat disebarluaskan dengan lebih efektif kepada karyawan baru, mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka dalam lingkungan kerja yang kompetitif (Thomas & Nataliani, 2021).

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil implementasi *knowledge management* pada perencanaan sistem menggunakan Laravel ini, diharapkan implementasi *knowledge management* pada sistem ini dapat mempermudah permasalahan *onboarding* pada perusahaan. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah dan membuat proses *onboarding* yang biasanya masih dilakukan secara lisan dan dinilai tidak efisien. Semua informasi explicit perusahaan menjadi lebih mudah disalurkan kepada karyawan dan karyawan pun lebih mudah menyampaikan informasi *tacit* menggunakan fitur pada sistem. Pada bagian *onboarding* masih bisa ditingkatkan kembali dengan menambahkan fitur seperti tombol end untuk admin yang berfungsi untuk menyelesaikan *onboarding*. Pengerjaan *onboarding* pada user bisa dibuat menjadi lebih ketat sehingga user benar-benar mengerjakan *onboarding* dengan membaca content secara keseluruhan, tidak hanya menekan tombol content dan terhitung selesai. Diharapkan bahwa dalam proses pengembangan selanjutnya, perancangan akan dioptimalkan untuk memperbaiki tampilan dan proses *onboarding* agar menjadi lebih lancar dan teratur.

#### 5. Daftar Pustaka

- Elgamar, B. A. K. D. P. (2020). Website Dengan PHP, CV. *Multimedia Edukasi, Malang*.
- Kristianto, E. B., & Prasetyo, S. Y. J. (2021). Perancangan Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Kampung (DPMPK) Pegunungan Bintang Menggunakan Framework Laravel. *AITI, 18*(2), 139-157. DOI: <https://doi.org/10.24246/aiti.v18i2.139-157>.
- Lastiko, C., & Wicaksono, B. S. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI KNOWLEDGE MANAGEMENT PADA PELAYANAN JASA BERBASIS WEB DENGAN METODE AGILE DEVELOPMENT: STUDI KASUS: PT. CAKRAWALA INDONESIA SEJAHTERA. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan, 1*(4), 954-975.
- Madcoms, T. (2016). Pemrograman PHP dan MySQL untuk pemula. *Yogyakarta: CV Andi Offset*.
- Mahardika, F., Merani, S. G., & Suseno, A. T. (2024). Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan. *Blend Sains Jurnal Teknik, 2*(3), 204-217. DOI: <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.313>.

- Novidanu, A., Widowati, S., & Alibasa, M. J. (2023). Pengembangan Frontend dan Pengujian Usability Pada Website Shoes Shop. *eProceedings of Engineering*, 10(6).
- Putri, P. (2023). Implementasi Knowledge Management Di Kampus STMKI Royal. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara (JIMNU)*, 1(2), 108-115. DOI: <https://doi.org/10.59435/jimnu.v1i2.140>.
- Ramli, F. R., Hakim, F., & Hutabarat, R. A. (2021). Perancangan Web Design Aplikasi E-Learning dengan Metode Prototype pada Tingkat SMA. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 13-18. DOI: <https://doi.org/10.35134/jmi.v28i1.62>.
- Sidhatama, B., Fatmasari, F., & Solikin, I. (2020). Implementasi Knowledge Management System Pada Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang Berbasis Web (Study Kasus: Unit Sumber Daya Manusia). *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 1(3), 164-175. DOI: <https://doi.org/10.47747/jpsii.v1i3.179>.
- Siregar, T. C. (2020). IMPLEMENTASI KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA DIREKTORAT PENGELOLAAN LAHAN BP BATAM. JR: *Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 4(02), 60-75. DOI: <https://doi.org/10.36352/jr.v4i02.185>.
- Syuhada, F. A., & Handrianto, Y. (2023). Perancangan Aplikasi Learning Management System Berbasis Web Pada Trustco Cipta Madani. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4), 158-166. DOI: <https://doi.org/10.70052/jka.v1i4.22>.
- Thomas, W., & Nataliani, Y. (2021). Analisis dan Penerapan Knowledge Management System (KMS) Berbasis Web (Studi Kasus Proses Bisnis PT. Bintang Selatan Agung). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(2), 253-267. DOI: 10.33557/journalisi.v3i2.120.
- Wardhana, A. C., Nurhadryani, Y., & Wahjuni, S. (2020). Knowledge management system berbasis web tentang budidaya hidroponik untuk mendukung smart society. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 7(3), 619-627.
- Yunisa, A., & Amalia, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Jasa Fotografi Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Haydey Moment). *Jurnal Informatika Multi*, 1(1), 25-36.