



Implementasi Knowledge Management System Berbasis Website Pemerintah Provinsi Jambi Menggunakan Agile Scrum

Muhammad Alfares¹, Edi Saputra², Yogi Perdana³

^{1,2,3} Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi
farisalfares10@gmail.com¹, edisaputra@unja.ac.id², yogi.perdana@unja.ac.id³

Abstrak

Pengelolaan pengetahuan di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya dokumentasi yang belum terpusat, pengetahuan tacit pegawai yang berisiko hilang akibat rotasi atau mutasi, serta proses pencarian informasi yang tidak efisien. Kondisi ini menghambat efektivitas kerja dan koordinasi antar Organisasi Perangkat Daerah (OPD) dalam mendukung implementasi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Knowledge Management System (KMS) berbasis website yang mampu mengelola pengetahuan secara terpusat di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi serta memfasilitasi koordinasi konseptual antar OPD. Sistem dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan metode Agile Scrum melalui tiga sprint dalam periode Mei hingga Juni 2026, serta mengacu pada kerangka Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC) sebagai landasan pengelolaan pengetahuan. Sistem yang dibangun mendukung enam peran pengguna yaitu Super Admin, Admin OPD, Pakar Internal, Pakar Eksternal, Pimpinan, dan Pegawai OPD, dengan fitur utama meliputi manajemen pengetahuan, validasi pengetahuan, manajemen pengguna, manajemen kategori, dan permintaan pengetahuan antar OPD. Pengujian dilakukan menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT) dengan pendekatan Blackbox Testing yang melibatkan tujuh responden dari lingkungan Diskominfo Provinsi Jambi. Hasil pengujian menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 100% dari 520 skenario pengujian yang mencakup seluruh peran pengguna, melampaui ambang batas penerimaan sebesar 80%. Dengan demikian, sistem dinyatakan diterima dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna serta berpotensi mendukung peningkatan kualitas tata kelola pengetahuan di lingkungan Pemerintah Provinsi Jambi.

Kata Kunci: Knowledge Management System, Agile Scrum, User Acceptance Testing, E-Government, SPBE

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi dalam tata kelola pemerintahan menjadi aspek penting dalam mewujudkan birokrasi yang efektif, efisien, transparan, dan akuntabel. Implementasi hal tersebut diwujudkan melalui Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) sebagai kerangka kerja pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung penyelenggaraan pemerintahan secara terintegrasi (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 Tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik, 2018). Namun, Laporan Evaluasi SPBE 2024 menunjukkan bahwa tingkat kematangan SPBE nasional masih belum optimal, dengan nilai indeks domain sebesar 3,12 dari skala 5, serta domain Tata Kelola (2,62) dan Manajemen (1,86) yang masih berada di bawah angka 3 (Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan SPBE tidak hanya bergantung pada aspek teknologi, tetapi juga pada efektivitas manajemen pengetahuan di birokrasi.

Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Provinsi Jambi memiliki peran strategis dalam menyediakan layanan informasi, komunikasi publik, dan tata kelola data pemerintah daerah (Peraturan Gubernur Jambi Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Perubahan Atas Peraturan Gubernur Jambi Nomor 45 Tahun 2018 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas Dan Fungsi, Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Jambi, 2020). Pengelolaan pengetahuan di lingkungan Diskominfo masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya dokumentasi kegiatan dan penyimpanan SOP yang masih dilakukan secara manual tanpa sistem terpusat, pengetahuan tacit pegawai yang berisiko hilang akibat rotasi atau mutasi, serta sistem pencarian yang terbatas sehingga pegawai membutuhkan waktu 10 hingga 30 menit hanya untuk menemukan informasi yang diperlukan (Hidayati & Srimoeljanto, 2023). Jika tidak ditangani, permasalahan tersebut berdampak pada penurunan efektivitas kerja, terhambatnya transfer pengetahuan antargenerasi pegawai, serta menurunnya kualitas pelayanan publik (Sundari & Ika, 2025).

Salah satu solusi strategis untuk mengatasi tantangan tersebut adalah penerapan Knowledge Management System (KMS). KMS merupakan sistem terintegrasi yang mendukung seluruh siklus manajemen pengetahuan mulai dari penciptaan, pengorganisasian, penyimpanan, berbagi, hingga pemanfaatan pengetahuan organisasi (de Lucca et al., 2022). Berbeda dari aplikasi penyimpanan seperti Google Drive yang hanya berfokus pada penyimpanan

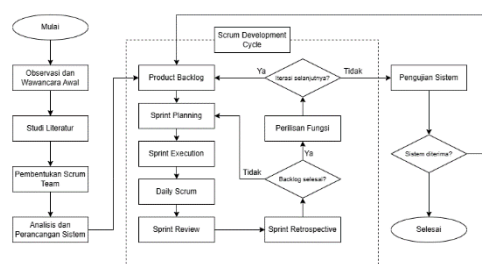
berkas, KMS mengelola pengetahuan secara menyeluruh termasuk proses konversi antara tacit dan explicit knowledge serta pembelajaran organisasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi KMS pada organisasi publik dapat meningkatkan dokumentasi pengetahuan secara terstruktur, memfasilitasi berbagi informasi, serta mendukung pembelajaran berkelanjutan (de Lucca et al., 2022). Studi lain menegaskan bahwa manajemen pengetahuan di sektor publik bukan hanya tentang penyimpanan informasi, tetapi juga tentang membangun mekanisme pembentukan pengetahuan yang melibatkan interaksi sosial, budaya kerja, dan praktik kolaboratif (Laihonen et al., 2024).

Dalam pengembangan sistem ini, digunakan kerangka Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC) sebagai panduan pengelolaan pengetahuan yang meliputi tahapan penciptaan, pengorganisasian, penyimpanan, berbagi, pemanfaatan, evaluasi, dan pemeliharaan pengetahuan (Sihotang & Indah, 2023). Proses pengembangan sistem dilakukan dengan pendekatan Agile Scrum yang bersifat iteratif dan adaptif, sehingga sistem dapat dikembangkan secara bertahap sesuai kebutuhan pengguna (Arnawa et al., 2022). Integrasi antara KMSLC dan Agile Scrum terbukti mampu meningkatkan adaptivitas sistem sekaligus menjamin setiap tahapan pengelolaan pengetahuan terakomodasi secara iteratif (Haryadi & Juliane, 2022).

Penelitian terdahulu oleh (Sihotang & Indah, 2023) telah mengembangkan KMS menggunakan KMSLC untuk layanan e-government di Diskominfo Provinsi Jambi, namun sistem tersebut masih terbatas pada lingkup internal satu bidang dengan tiga aktor utama dan belum mencakup koordinasi antar OPD secara menyeluruh. Sebagai pengembangan dari penelitian tersebut, penelitian ini membangun KMS dengan cakupan yang lebih luas mencakup seluruh OPD di Provinsi Jambi dengan enam peran pengguna, yaitu Super Admin, Admin OPD, Pakar Internal, Pakar Eksternal, Pimpinan, dan Pegawai OPD, serta dilengkapi mekanisme permintaan pengetahuan antar OPD (Wibowo et al., 2024). Sistem kemudian diuji menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT) untuk memastikan fungsionalitas sistem telah berjalan sesuai kebutuhan pengguna (Adityarini, 2022).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi pada periode Oktober hingga Juni 2026. Metode penelitian yang digunakan mencakup beberapa tahapan utama sebagaimana digambarkan pada flowchart berikut.



Gambar 1. Langkah Kerja Penelitian

2.1. Observasi dan Wawancara Awal

Tahap awal penelitian dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur dengan pegawai Diskominfo Provinsi Jambi. Observasi difokuskan pada proses pengelolaan pengetahuan yang berjalan, pola interaksi antarpegawai, serta media penyimpanan informasi yang digunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengetahuan organisasi masih tersebar pada masing-masing bidang, disimpan secara terpisah melalui media lokal maupun Google Drive, dan proses pencarian informasi membutuhkan waktu 10 hingga 30 menit. Temuan ini menjadi dasar dalam merumuskan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

2.2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengkaji konsep Knowledge Management System (KMS), kerangka Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC), serta metode pengembangan Agile Scrum. Literatur yang dikaji meliputi jurnal ilmiah dan referensi akademik yang membahas penerapan KMS di sektor pemerintahan. Berdasarkan kajian tersebut, kombinasi antara KMSLC dan Agile Scrum dipilih sebagai pendekatan yang paling sesuai karena memungkinkan sistem yang dibangun selaras dengan siklus pengelolaan pengetahuan sekaligus fleksibel terhadap kebutuhan pengguna (Haryadi & Juliane, 2022).

2.3. Kerangka Konseptual Pengelolaan Pengetahuan (KMSLC)

Kerangka konseptual pengelolaan pengetahuan dalam penelitian ini didasarkan pada model Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC) yang terdiri dari tujuh tahapan, yaitu Knowledge Creation, Knowledge Organization, Knowledge Storage, Knowledge Sharing, Knowledge Utilization, Knowledge Evaluation, dan Knowledge Maintenance (Awad & Ghaziri, 2004). Setiap tahapan dipetakan terhadap fitur sistem yang

dikembangkan untuk memastikan seluruh aspek pengelolaan pengetahuan terwakili. Sebagai contoh, menu Beranda mendukung tahap Creation, Storage, Sharing, Utilization, dan Maintenance, sedangkan menu Validasi Pengetahuan mendukung tahap Evaluation (Wibowo et al., 2024).

2.4. Metode Pengembangan Sistem (Agile Scrum)

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Agile Scrum yang bersifat iteratif dan adaptif (Schwaber & Sutherland, 2020). Scrum Team dalam penelitian ini terdiri dari Product Owner yang diwakili pihak Diskominfo, Scrum Master, dan dua anggota Development Team. Proses pengembangan dibagi menjadi tiga sprint dengan masing-masing durasi 14 hari, yaitu Sprint Pertama (25 April–8 Mei 2026), Sprint Kedua (9–22 Mei 2026), dan Sprint Ketiga (23 Mei–5 Juni 2026). Setiap sprint mencakup empat kegiatan utama yaitu Sprint Planning, Sprint Execution, Daily Scrum, Sprint Review, dan Sprint Retrospective (Grebic & Stojanović, 2022).

Sistem dikembangkan menggunakan framework Laravel versi 12.34.0 dengan bahasa pemrograman PHP versi 8.2.12, database MySQL versi 10.4.32, serta antarmuka berbasis HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap. Arsitektur sistem menggunakan pola Model-View-Controller (MVC) dengan penerapan Role-Based Access Control (RBAC) untuk mengatur hak akses enam peran pengguna, yaitu Super Admin, Admin OPD, Pakar Internal, Pakar Eksternal, Pimpinan, dan Pegawai OPD (Zikra et al., 2025).

2.5. Pengujian Sistem (User Acceptance Testing)

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT) dengan pendekatan Blackbox Testing untuk memvalidasi fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna akhir (Nugraha & Somya, 2022). Pengujian melibatkan tujuh responden dari lingkungan Diskominfo Provinsi Jambi yang mewakili seluruh peran pengguna sistem. Setiap responden diberikan lembar pengujian berisi skenario berdasarkan fungsionalitas sistem sesuai rolenya. Hasil pengujian dinyatakan berhasil apabila output aktual sistem sesuai dengan hasil yang diharapkan. Tingkat penerimaan sistem dihitung menggunakan rumus persentase keberhasilan, di mana sistem dinyatakan diterima apabila nilai persentase mencapai $\geq 80\%$ (Alqa, 2017) dan (Celigo, 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Observasi dan Wawancara Awal

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lingkungan Diskominfo Provinsi Jambi, ditemukan bahwa pengelolaan pengetahuan organisasi belum berjalan secara terpusat dan terstruktur. Pengetahuan pegawai berupa dokumen kerja, SOP, regulasi, maupun pengalaman kerja yang bersifat tacit masih tersebar pada masing-masing bidang dan disimpan secara terpisah melalui media penyimpanan lokal maupun Google Drive. Proses pencarian informasi masih dilakukan secara manual dengan waktu yang dibutuhkan berkisar antara 10 hingga 30 menit. Selain itu, pengetahuan tacit pegawai belum terdokumentasi sehingga berisiko hilang ketika terjadi rotasi, mutasi, atau pensiun (Syazwina & Ikhwan, 2024). Berdasarkan temuan tersebut, Diskominfo Provinsi Jambi membutuhkan sebuah KMS yang mampu mengintegrasikan pengelolaan pengetahuan organisasi secara terpusat dengan mendukung proses penambahan, validasi, pengelolaan status, serta berbagi pengetahuan antar OPD.

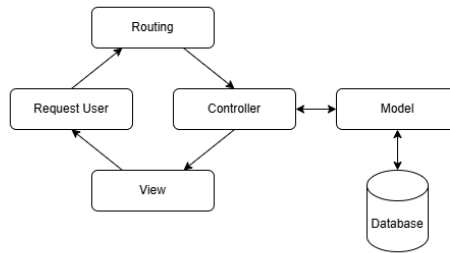
3.2. Analisis dan Perancangan Sistem

Tahap analisis menghasilkan daftar kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem. Sistem dirancang dengan enam peran pengguna yang masing-masing memiliki hak akses berbeda sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aktor dan Deskripsinya

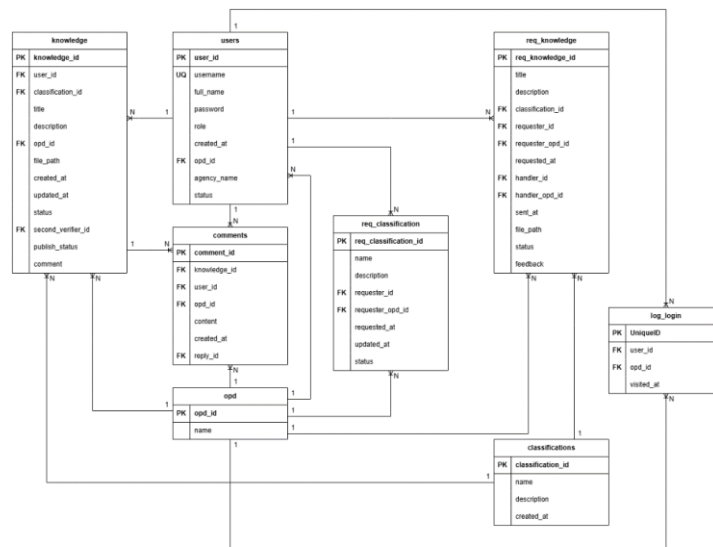
No	Aktor	Deskripsi
1	Pegawai OPD	Aktor yang memiliki akses untuk melihat beranda pengetahuan, mengelola pengetahuan milik sendiri, melakukan permintaan pengetahuan kepada OPD lain, serta memberikan komentar pada pengetahuan.
2	Pakar Internal	Aktor yang memiliki akses untuk melihat beranda pengetahuan, mengelola pengetahuan milik sendiri, memvalidasi pengetahuan dari pegawai OPD maupun pakar, melakukan permintaan pengetahuan kepada OPD lain, serta memberikan komentar pada pengetahuan.
3	Pakar Eksternal	Aktor yang memiliki akses untuk melihat beranda pengetahuan, memvalidasi pengetahuan yang diteruskan oleh pakar internal, serta memberikan komentar pada pengetahuan.
4	Admin OPD	Aktor yang memiliki akses untuk melihat beranda pengetahuan, mengatur status pengetahuan, memberikan komentar, mengelola data pengguna OPD, serta mengirimkan permintaan kategori kepada super admin.
5	Pimpinan	Aktor yang memiliki akses untuk melihat beranda pengetahuan serta memberikan komentar pada pengetahuan.
6	Super Admin	Aktor yang memiliki akses untuk melihat beranda pengetahuan, memberikan komentar, mengelola seluruh data pengguna, mengelola kategori pengetahuan, serta menerima atau mengembalikan permintaan kategori.

Arsitektur sistem dirancang menggunakan pendekatan Role-Based Access Control (RBAC) untuk memastikan setiap pengguna hanya dapat mengakses fungsi sesuai kewenangannya (Zikra et al., 2025). Sistem juga menggunakan arsitektur Model-View-Controller (MVC) pada framework Laravel sebagaimana ditunjukkan pada berikut.



Gambar 2. Arsitektur MVC pada Framework Laravel

Hubungan antar entitas dalam basis data digambarkan melalui Entity Relationship Diagram (ERD) yang memuat delapan entitas utama yaitu users, knowledge, comments, opd, classifications, req_knowledge, log_login, dan password_reset_tokens sebagaimana ditunjukkan pada berikut.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Setiap fitur sistem dipetakan terhadap tahapan KMSLC untuk memastikan seluruh aspek pengelolaan pengetahuan terwakili sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Pemetaan Fitur Sistem terhadap Tahapan KMSLC

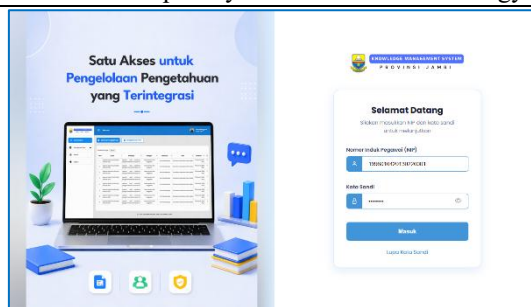
Menu/Fitur	Creation	Organization	Storage	Evaluation	Sharing	Utilization	Maintenance
Login							
Beranda	✓		✓		✓	✓	✓
Validasi Pengetahuan				✓			
Manajemen Pengetahuan				✓			✓
Manajemen Pengguna							
Manajemen Kategori		✓					
Permintaan Pengetahuan					✓	✓	
Profil							
Logout							

3.3. Pengembangan Sistem (Agile Scrum)

Pengembangan sistem dilaksanakan melalui tiga sprint dengan total periode 19 Mei hingga 8 Juni 2026. Setiap sprint menghasilkan product increment yang dapat diuji langsung oleh pengguna. Rincian sprint planning masing-masing sprint disajikan sebagai berikut.

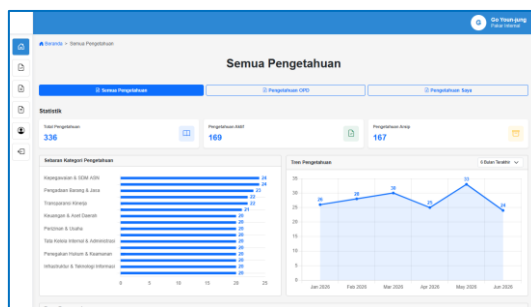
3.3.1. Sprint Pertama

Sprint pertama berlangsung pada 25 April hingga 8 Mei 2026 selama 14 hari, berfokus pada pengembangan fitur login dan lupa kata sandi, menu beranda, serta menu validasi pengetahuan. Hasil implementasi fitur login ditunjukkan pada gambar berikut.



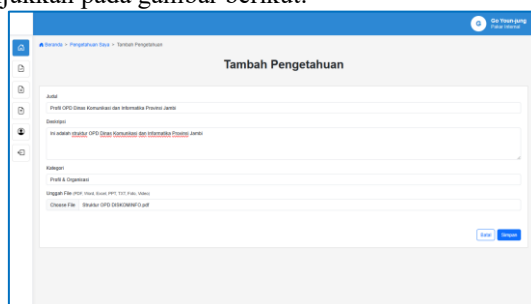
Gambar 4. Tampilan Fitur Login Pengguna

Menu beranda dirancang dengan tiga tab akses yaitu Semua Pengetahuan, Pengetahuan OPD, dan Pengetahuan Saya, yang masing-masing menampilkan pengetahuan sesuai hak akses pengguna sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



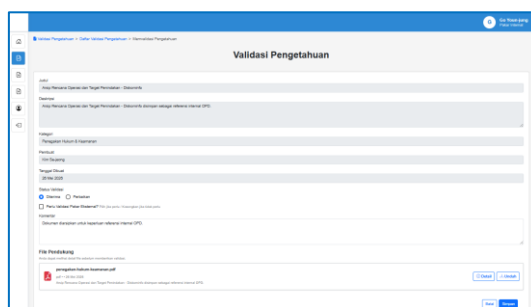
Gambar 5. Tampilan Menu Beranda Tab Semua Pengetahuan

Pengguna dengan role Pegawai OPD dan Pakar Internal dapat menambahkan pengetahuan baru melalui form yang memuat judul, deskripsi, kategori, serta unggahan file dengan batas maksimal 5 MB untuk dokumen dan 200 MB untuk video sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 6. Tampilan Tambah Pengetahuan

Menu validasi pengetahuan memungkinkan Pakar Internal dan Pakar Eksternal melakukan peninjauan terhadap pengetahuan yang diajukan dengan memberikan status diterima atau perbaikan sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.

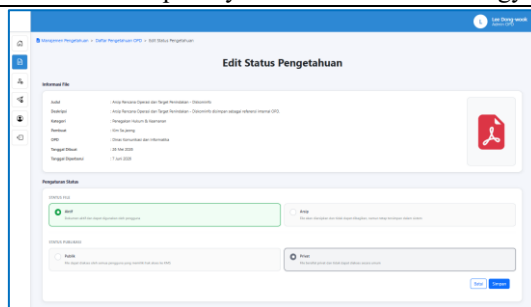


Gambar 7. Tampilan Validasi Pengetahuan untuk Pakar Internal

Seluruh hasil pengembangan pada sprint pertama memperoleh persetujuan dari Product Owner pada Sprint Review yang dilaksanakan pada 23 Mei 2026 tanpa ada perubahan terhadap product backlog.

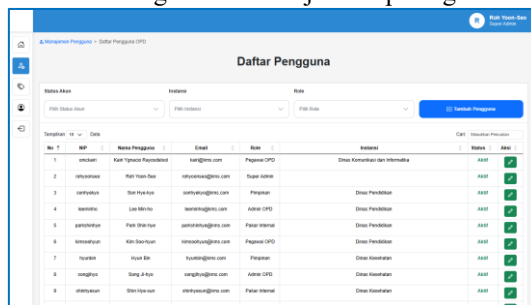
3.3.2. Sprint Kedua

Sprint kedua berlangsung pada 9 hingga 22 Mei 2026 selama 14 hari, berfokus pada pengembangan menu manajemen pengetahuan, manajemen pengguna, dan manajemen kategori. Menu manajemen pengetahuan memungkinkan Admin OPD mengatur status publikasi (publik atau privat) dan masa aktif (aktif atau arsip) pengetahuan sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



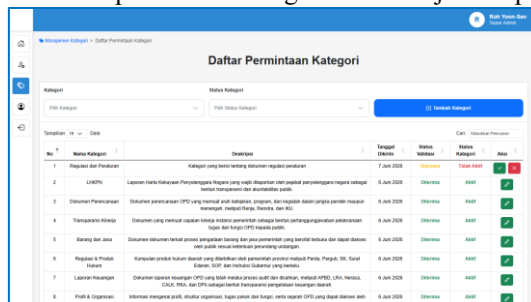
Gambar 8. Tampilan Kelola Status Pengetahuan

Menu manajemen pengguna memiliki tampilan yang berbeda antara Admin OPD dan Super Admin, di mana Admin OPD hanya dapat mengelola pengguna dalam lingkup OPD-nya sendiri, sedangkan Super Admin dapat mengelola seluruh pengguna lintas OPD sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 9. Tampilan Menu Manajemen Pengguna untuk Super Admin

Menu manajemen kategori menyediakan mekanisme pengajuan kategori baru oleh Admin OPD yang kemudian dapat disetujui atau dikembalikan oleh Super Admin sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.

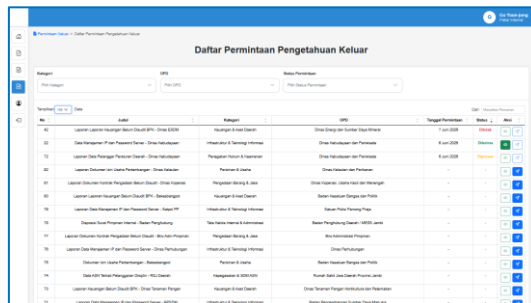


Gambar 10. Tampilan Menu Manajemen Kategori untuk Super Admin

Seluruh hasil pengembangan sprint kedua memperoleh persetujuan dari Product Owner pada Sprint Review yang dilaksanakan pada 30 Mei 2026.

3.3.3. Sprint Ketiga

Sprint ketiga berlangsung pada 23 Mei hingga 5 Juni 2026 selama 14 hari, berfokus pada pengembangan menu permintaan pengetahuan dan menu profil. Menu permintaan pengetahuan memungkinkan Pegawai OPD dan Pakar Internal mengajukan permintaan akses terhadap pengetahuan berstatus privat milik OPD lain sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



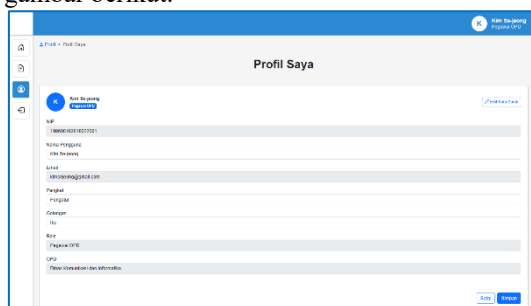
Gambar 11. Tampilan Menu Permintaan Pengetahuan Keluar

Pakar Internal dapat memproses permintaan yang masuk dengan memberikan status diterima atau ditolak sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 12. Tampilan Menu Permintaan Pengetahuan Masuk

Menu profil memungkinkan seluruh pengguna memperbarui data pribadi serta mengubah kata sandi akun sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 13. Tampilan Menu Profil dan Edit Profil

Seluruh hasil pengembangan sprint ketiga memperoleh persetujuan dari Product Owner pada Sprint Review yang dilaksanakan pada 6 Juni 2026 dan pengembangan sistem dinyatakan selesai.

3.4. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode UAT dengan pendekatan Blackbox Testing yang melibatkan tujuh responden mewakili seluruh peran pengguna. Hasil rekapitulasi pengujian disajikan pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Pengujian Sistem

No	Role	Jumlah Skenario	Berhasil	Gagal	Persentase
1	Super Admin	74	74	0	100%
2	Admin OPD	84	84	0	100%
3	Pakar Internal	114	114	0	100%
4	Pakar Eksternal	75	75	0	100%
5	Pimpinan	57	57	0	100%
6	Pegawai OPD	116	116	0	100%
	Total	520	0	100%	

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh skenario dari keenam peran pengguna menghasilkan persentase keberhasilan sebesar 100% dari total 520 skenario pengujian. Nilai ini melampaui ambang batas penerimaan sebesar 80% sebagaimana ditetapkan dalam indikator penerimaan UAT (Alqa, 2017) dan (Celigo, 2024). Dengan demikian, sistem KMS Provinsi Jambi dinyatakan berfungsi dengan baik dan diterima oleh pengguna. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Syarif et al., 2022) yang menyatakan bahwa UAT mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerimaan pengguna terhadap sistem KMS serta memastikan fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan operasional organisasi.

4. Kesimpulan

Knowledge Management System berbasis website berhasil diimplementasikan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi menggunakan framework Laravel dengan metode pengembangan Agile Scrum melalui tiga sprint dalam periode 25 April hingga 5 Juni 2026. Sistem yang dibangun mampu mengelola pengetahuan secara terpusat dengan enam peran pengguna yaitu Super Admin, Admin OPD, Pakar Internal, Pakar Eksternal, Pimpinan, dan Pegawai OPD, serta memfasilitasi koordinasi konseptual antar OPD di lingkungan Pemerintah Provinsi Jambi melalui mekanisme permintaan pengetahuan dan akses informasi yang terpusat. Kerangka KMSLC berhasil diintegrasikan ke dalam proses pengembangan Agile Scrum sehingga setiap sprint menghasilkan fitur yang selaras dengan tahapan pengelolaan pengetahuan mulai dari penciptaan hingga pemeliharaan.

Pengujian sistem menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT) dengan pendekatan Blackbox Testing yang melibatkan tujuh responden dari lingkungan Diskominfo Provinsi Jambi menunjukkan hasil yang sangat baik. Dari total 520 skenario pengujian yang mencakup seluruh peran pengguna, seluruhnya dinyatakan berhasil

DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i2.10444>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

dengan persentase keberhasilan sebesar 100%, melampaui ambang batas penerimaan yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, sistem dinyatakan diterima dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna serta berpotensi mendukung peningkatan kualitas tata kelola pengetahuan dan implementasi SPBE di lingkungan Pemerintah Provinsi Jambi.

Reference

- Alqa. (2017). *What Testers Need To Know About User Acceptance Testing*. Alqa. <https://www.alqa.com/blog/user-acceptance-testing/>
- Adityarini, E. (2022). Development Of Knowledge Management System To Support Knowledge Sharing Among Lecturers : Case Study At STMIK Antar Bangsa. *Scientific Journal Of Information Systems And Informatics (SYSTEMATICS)*, 3(3), 324–335. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/systematics/article/view/5957>
- Arnawa, I. A. W., Gunadi, I. G. A., & Divayana, D. G. H. (2022). PENGEMBANGAN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA KANTOR REGIONAL X BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA MENGGUNAKAN TIWANA ROADMAP DENGAN IMPLEMENTASI METODE AGILE SCRUM. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 6(November), 23–33. <https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jik/article/view/3684/1851>
- Awad, E. M., & Ghaziri, H. M. (2004). *Knowledge Management* (1st Edition (Ed.)). Pearson Education. <https://archive.org/details/knowledgemanagem00awad>
- Celigo. (2024). *User Acceptance Testing*. Celigo. <https://docs.celigo.com/hc/en-us/articles/115000798912-user-acceptance-testing>
- De Lucca, T. A., Varvakis, G., & Dos Santos, N. (2022). IMPLEMENTATION OF KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (KMS) IN PROJECT BASED ORGANIZATIONS (PBO) OF PUBLIC ADMINISTRATION. *IJDR (International Journal Of Development Research)*, 11(6), 48165–48173. <https://www.journalijdr.com/implementation-knowledge-management-system-kms-project-based-organizations-pbo-public-administration>
- Grebić, B., & Stojanović, A. (2022). Application Of The Scrum Framework On Projects In IT Sector. *European Project Management Journal*, 11(2), 37–46. <https://doi.org/10.18485/epmj.2021.11.2.4>
- Haryadi, A. P., & Juliane, C. (2022). Implementation Of Sprint Life Cycle From Agile Methodology With Knowledge Management Cycle. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(5), 1439–1447. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.5.288>
- Hidayati, N. N., & Srimoeljanto, A. (2023). Knowledge Management For Electronic-Based Government System Using Semantic Thesaurus. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informasi*, 16(2), 103–113. <https://doi.org/10.21609/jiki.v16i2.1148>
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi. (2024). *Laporan Hasil Evaluasi SPBE Tahun 2024*. <https://menpan.go.id/site/download/file/6985-laporan-pelaksanaan-evaluasi-spbe-tahun-2024>
- Laihonen, H., Kork, A. A., & Sinervo, L. M. (2024). Advancing Public Sector Knowledge Management: Towards An Understanding Of Knowledge Formation In Public Administration. *Knowledge Management Research And Practice*, 22(3), 223–233. <https://doi.org/10.1080/14778238.2023.2187719>
- Nugraha, A. K., & Somya, R. (2022). PERANCANGAN WEBSITE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5, 23–30. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/download/523/252/2855>
- Peraturan Gubernur Jambi Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Perubahan Atas Peraturan Gubernur Jambi Nomor 45 Tahun 2018 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas Dan Fungsi, Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Jambi. (2020). <https://peraturan.bpk.go.id/details/138420/PerGub-Prov-Jambi-No-5-Tahun-2020>
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 Tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. (2018). <https://peraturan.bpk.go.id/details/96913/Perpres-No-95-Tahun-2018>
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The Scrum Guide: The Definitive Guide To Scrum: The Rules Of The Game*. Scrum.Org. <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>
- Sihotang, R. S. J., & Indah, D. R. (2023). Pengembangan Knowledge Management System (KMS) Layanan E-Government Menggunakan Metode KMSLC. *Indonesian Journal Of Computer Science*, 12(6), 3796–3811. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3573>
- Sundari, W., & Ika, S. (2025). Advancing Public Service Quality Through Indonesia's Electronic- Based Government System. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia (JIM-ID)*, 4(08), 902–911. <https://doi.org/10.58471/Esaprom.V4i08>
- Syarif, Z. N., Syafrullah, M., Setiono, D., Irawan, & Irawan, H. (2022). Knowledge In The Testing Laboratory Slid Seameo Biotrop PENGEMBANGAN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENGELOLA PENGETAHUAN PERSONEL TO MANAGE PERSONNEL KNOWLEDGE. *BIT (Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur)*, April, 1–7. <https://doi.org/10.36080/Bit.V19i1.1837>
- Syazwina, A. D., & Ikhwan, A. (2024). Pengembangan Knowledge Management System Untuk Peningkatan Pemahaman Pegawai Di Badan Perencanaan Dan Pembangunan Daerah Kota Medan. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 9(1), 2024. https://www.researchgate.net/publication/382166395_PENGEMBANGAN_KNOWLEDGE_MANAGEMENT_SYSTEM_UNTU_K_PENINGKATAN_PEMAHAMAN_PEGAWAI_DI_BADAN_PERENCANAAN_DAN_PEMBANGUNAN_DAERAH_KOTA_MEDAN
- Wibowo, A. E., Ripanti, E. F., & Sukamto, A. S. (2024). Analisis Kebutuhan Rancangan Knowledge Management System (KMS) Pemenuhan Indikator Manajemen Pengetahuan Pada Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 10(2), 226. <https://doi.org/10.26418/jp.v10i2.81755>
- Zikra, A. A., Darnilasari, A., Yanuary, R., Sari, K., Digital, B., Nusantara, U. W., Informasi, K. S., Makassar, P. N., Shield, F., Proyek, M., & Tim, K. (2025). Perancangan Sistem Manajemen Proyek Berbasis Website Dengan Multi-Level Role-Based Access Control. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering*, 4(3), 201–215. <https://journal.aira.or.id/index.php/cosie/article/view/1179>