

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR ISTILAH	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
Bab I Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	6
I.3 Tujuan Penelitian	7
I.4 Batasan Penelitian	7
I.5 Manfaat Penelitian	7
I.6 Sistematika Penelitian	8
Bab II Landasan Teori	10
II.1 <i>E-learning</i>	10
II.2 <i>Maintenance Mesin</i>	12
II.3 <i>Knowledge</i>	14
II.3.1 Definisi <i>Knowledge</i>	14
II.3.2 Jenis <i>Knowledge</i>	15
II.3.3 Definisi dan Elemen <i>Knowledge Management</i>	16
II.3.4 Proses <i>Knowledge Management</i>	17
II.3.5 Peran <i>Knowledge Management</i>	20
II.4 Metode SECI.....	21
II.5 Proses Bisnis	22
II.6 <i>Brainstorming</i>	24
II.7 <i>Storyboard</i>	26

II.8	Penelitian Terdahulu	26
Bab III	Metodologi Penelitian	28
III.1	Model Konseptual	28
III.2	Sistematika Pemecahan Masalah	31
III.2.1	Tahap Identifikasi Awal Penelitian.....	32
III.2.2	Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	34
III.2.3	Tahap Analisis	36
III.2.4	Kesimpulan dan Saran	36
Bab IV	Pengumpulan dan Pengolahan Data	37
IV.1	Profil Mesin Toshiba BMC-100(5).....	37
IV.2	Tahapan SECI	39
IV.2.1	<i>Socialization</i>	40
IV.2.2	<i>Externalization</i>	43
IV.2.3	<i>Combination</i>	59
IV.2.4	<i>Internalization</i>	101
IV.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	102
Bab V	Analisis Data.....	209
V.1	Analisis Tahapan SECI	209
V.1.1	Analisis Tahap <i>Socialization</i>	209
V.1.2	Analisis Tahap <i>Externalization</i>	211
V.1.3	Analisis Tahap <i>Combination</i>	215
V.1.4	Analisis Tahap <i>Internalization</i>	224
V.2	Analisis Perancangan <i>Storyboard</i>	224
V.3	Rekomendasi	225
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	226
VI.1	Kesimpulan	226
VI.2	Saran	227
DAFTAR PUSTAKA	229	