

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Salah satu masalah pengelolaan pengetahuan dalam proses kerja *Scrum* yang saat ini diadopsi oleh perusahaan pengembang perangkat lunak *Agile* (PPA) seperti *Startup*, *Konsultan IT* dan *software house* adalah penerapan prinsip minim dokumentasi. Hal ini mengakibatkan pengetahuan kritis yang tercipta selama proses pengembangan aplikasi tidak terdokumentasi dengan baik dan hanya tersimpan di kepala anggota tim. Akibatnya, pengetahuan tersebut sulit dikelola dan dibagikan secara efektif, terutama ketika tim menghadapi perubahan atau tantangan baru (Ammourah & Pitchay, 2020; Gandomani dkk., 2019)

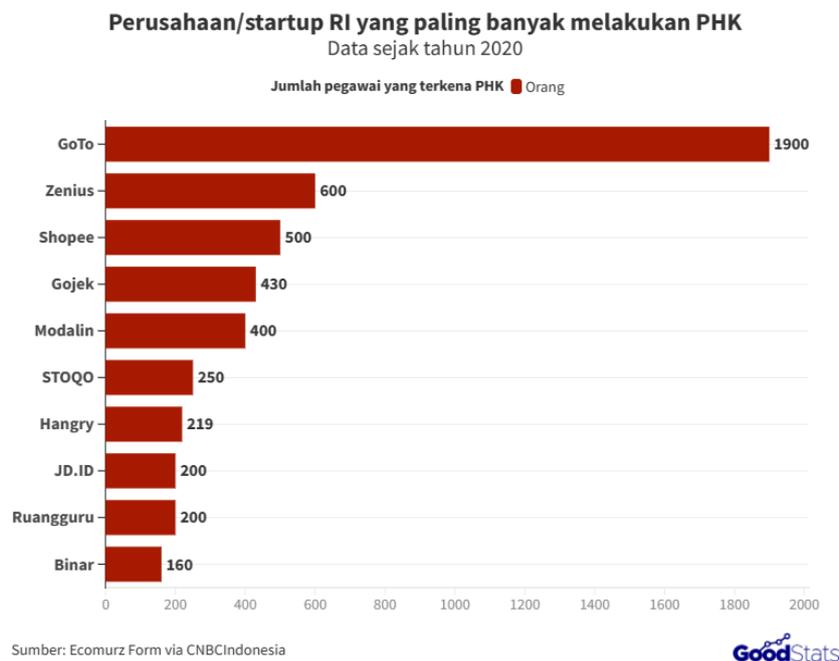
Masalah lain yaitu setiap iterasi *sprint* sering terjadi perubahan anggota tim yang cepat dan tidak diiringi dengan proses transfer pengetahuan yang memadai. Hal ini membuat pengetahuan berharga dari individu yang menjadi *key person* dalam proyek tidak ditransfer dengan baik ke anggota lainnya. Akibatnya, produktivitas tim bisa terganggu, dan jalannya proyek berisiko menjadi terhambat (Al Hafidz & Sensuse, 2019; Almeida dkk., 2019; Gandomani dkk., 2019).

Masalah dalam pengelolaan pengetahuan ini menjadi semakin kompleks ketika perusahaan PPA juga menghadapi *turnover* karyawan yang tinggi akibat PHK masal dan *talent-war*. Fenomena *Tech-winter* memaksa perusahaan PPA khususnya *Startup* melakukan efisiensi dengan menerapkan PHK masal. Sementara perusahaan PPA seperti konsultan IT dan *software house* turut mengalami *turnover* tinggi karena adanya fenomena *talent-war*. *Talent-war* mengacu pada fenomena persaingan ketat antar perusahaan teknologi untuk merekrut dan mempertahankan talenta terbaik mereka. Fenomena ini dipicu oleh kultur operasional di perusahaan pengembang perangkat lunak yang menekankan *delivery* produk yang cepat sehingga menyebabkan tingginya permintaan pegawai yang memiliki *skill digital* yang mumpuni namun jumlahnya sendiri masih terbatas di Indonesia.

Ketika tim *scrum* mengalami *turnover* tinggi, maka aset pengetahuan yang tidak dikelola dengan baik dapat hilang bersama dengan kepergian karyawan saat ia *resign* dari perusahaan. Padahal perusahaan PPA merupakan organisasi yang sangat bergantung pada *human capital* karena aset utamanya adalah pengetahuan, keterampilan dan inovasi berupa produk yang dihasilkan oleh sumber daya manusianya (Khan & Ahmed, 2014). Bagi perusahaan PPA, karyawan merupakan pencipta utama dari produk dan layanan mereka. Produk perangkat lunak yang menjadi inti bisnis tersebut dirancang melalui kode, algoritma.

desain dan proses bisnis yang dikembangkan dari hasil kolaborasi *programmer*, analis, desain grafis dan *stakeholder* lain yang terlibat dalam proyek pengembangan perangkat lunak. Jika aset pengetahuan sebagai *human capital* tidak dikelola dengan baik maka perusahaan akan sulit untuk menghasilkan inovasi dan bersaing di pasar pengembangan aplikasi yang terus bersaing (Nkambule dkk., 2022; Tarus & Sitienei, 2015)

Dua gambar berikut ini menunjukkan data grafik PHK yang dialami *Startup* dan *turnover* tinggi yang dialami sebuah perusahaan konsultan IT dalam 5 tahun terakhir.



Gambar 1. 1 Grafik perusahaan *startup* Indonesia yang paling banyak melakukan PHK (Naurah, 2023)

PT XYZ
EMPLOYEE REPORT PERIOD DECEMBER 2023

Sign in & Resign Summary

Status	2023	2022	2021	2020	2019
Sign in	14	7	7	10	17
Resign	9	9	2	9	17
Turnover Rate	19.35%	20.45%	4.60%	22.22%	47.22%

Gambar 1. 2 Grafik *turnover* karyawan di sebuah perusahaan *software house* di Bandung

Tidak hanya berdampak pada ancaman hilangnya pengetahuan kritis organisasi, PHK dan *turnover* tinggi juga dapat memberikan dampak yang signifikan pada keberlangsungan proyek. Berdasarkan wawancara lapangan yang dilakukan peneliti kepada empat orang

manager, team leader di sebuah *Startup* dan perusahaan IT konsultan di kota Bandung, data pendukung dari studi literatur menyatakan bahwa *turnover* tinggi dan buruknya pengelolaan manajemen pengetahuan dapat menyebabkan beberapa dampak yang signifikan bagi operasional proyek yaitu:

1. Beban Kerja Tim Meningkat dan Kemajuan Proyek Terhambat

Tingginya tingkat *turnover* karyawan tanpa manajemen pengetahuan yang baik terutama dokumentasi membuat beban kerja tim semakin berat. Akibatnya, tim sering kewalahan, yang pada akhirnya menyebabkan keterlambatan dalam penyelesaian proyek dan mengganggu rencana keberlanjutan proyek yang sudah direncanakan.

2. Terjadi Penurunan Kualitas Produk

Berkurangnya staf juga berdampak pada kualitas produk perangkat lunak. Ketika tenaga ahli yang bertanggung jawab atas standar kualitas dan keberlanjutan proyek berkurang, hasil akhir produk berisiko tidak memenuhi ekspektasi dan standar yang telah ditetapkan (García-Mireles dkk., 2018)

3. Penurunan Produktivitas Tim

PHK juga memiliki dampak psikologis pada anggota tim yang tersisa. Penurunan motivasi dan moral akibat ketidakpastian atau tekanan kerja yang meningkat dapat berdampak negatif pada produktivitas mereka. Selain itu, komitmen terhadap tujuan keberlanjutan proyek dapat melemah, yang pada akhirnya memengaruhi hasil keseluruhan proyek (Khalifeh dkk., 2020)

4. Ancaman Inovasi Berkelanjutan

Walaupun PHK sering dianggap sebagai langkah untuk mengurangi biaya jangka pendek namun keputusan ini dapat merugikan perusahaan dalam jangka panjang. Tanpa tata kelola manajemen pengetahuan yang baik, kehilangan talenta kunci yang sulit digantikan dapat berdampak buruk pada kemampuan perusahaan untuk terus berinovasi dan menjaga produktivitas (El-Deeb, 2023)

Dalam situasi ini, penerapan pengelolaan KM yang baik menjadi sangat penting. Strategi KM yang efektif mampu memastikan bahwa pengetahuan, baik tacit maupun eksplisit, terdokumentasi dan terdistribusi dengan baik dalam organisasi. KM juga membantu perusahaan mempertahankan *knowledge continuity*, meskipun terjadi pergantian anggota tim atau PHK. KM juga merupakan elemen kunci yang mendukung praktik *agile* yang membantu organisasi untuk lebih responsif terhadap perubahan dan meningkatkan kinerja tim (Khalil & Khalil, 2020). KM juga berperan sebagai alat strategis yang membantu perusahaan PPA dalam

mengelola pengetahuan yang ada, mengembangkan pengetahuan baru, dan menciptakan nilai dalam proses pengembangan perangkat lunak (Mehta, 2008).

Manfaat besar yang ditawarkan oleh manajemen pengetahuan (KM) bagi perusahaan PPA telah mendorong hadirnya berbagai penelitian tentang implementasinya KM melalui penerapan teknologi *Knowledge Management System* (KMS). Namun, penerapan KMS ini justru berakhir dengan kegagalan. Beberapa faktor yang menjadi penyebab adalah ketidaksesuaian antara KMS yang dibangun dengan praktik pengetahuan organisasi menyebabkan kesulitan penerapannya (Le-Nguyen dkk., 2018). Faktor lainnya adalah kurangnya dukungan manajemen dalam melaksanakan penerapan KMS, terutama ketika perubahan tersebut bersifat besar dan membutuhkan komitmen dari semua pihak. Selain itu, ketiadaan strategi yang jelas dalam menerapkan KMS membuat perusahaan kesulitan dalam mengelola dan memanfaatkan pengetahuan mereka secara efektif (Wihayanti dkk., 2024)

Kegagalan-kegagalan ini menunjukkan bahwa penyelesaian masalah pengelolaan KM di perusahaan PPA tidak hanya berfokus pada solusi penerapan teknologi KMS saja, tetapi juga memerlukan penyesuaian berbagai aspek seperti dukungan manajemen yang kuat, pengawasan yang konsisten, serta strategi penerapan yang matang. Aspek-aspek ini memberikan tantangan baru bagi para praktisi dan peneliti untuk merancang kerangka kerja (*framework*) tata kelola KM yang lebih baik yang tidak hanya fokus pada solusi teknologi namun memperhatikan aspek penting lainnya seperti kesesuaiannya penerapan inisiatif KM dengan tujuan bisnis organisasi, struktur organisasi yang jelas, dan pengawasan selama proses penerapannya berjalan.

1.2. Rumusan Masalah

Perusahaan pengembang perangkat lunak *agile* (PPA) yang mengadopsi metode *scrum* menghadapi masalah dalam pengelolaan pengetahuan. Masalah yang pertama terkait prinsip minim dokumentasi yang diterapkan, yang dapat mengancam terjadinya penguapan pengetahuan kritis yang tercipta selama proyek berlangsung. Masalah lain yaitu rotasi anggota tim yang tinggi namun tidak dibarengi proses transfer pengetahuan yang memadai, yang berakibat pengetahuan kritis tidak tersebar dan hanya tersimpan di kepala individu tertentu. Masalah pengelolaan pengetahuan di perusahaan PPA ini, menjadi semakin kompleks ketika perusahaan menghadapi *turnover* karyawan yang tinggi akibat PHK massal dan *talent-war* yang menyebabkan hilangnya pengetahuan kritis karena individu yang menjadi *key person* resign dari perusahaan. Kurangnya dukungan manajemen, ketidaksesuaian antara solusi teknologi dan

praktik KM, serta tidak adanya strategi penerapan KM yang jelas, menyebabkan inisiatif pengelolaan KM di perusahaan PPA dengan menggunakan *Knowledge Management System* (KMS)) mengalami kegagalan.

Mengingat bahwa perusahaan pengembang perangkat lunak sangat bergantung pada *human capital* sebagai aset utama mereka, pengelolaan pengetahuan yang buruk dapat menyebabkan gangguan signifikan dalam berberlangsung proyek dan inovasi. Oleh karena itu, penelitian ini relevan untuk menemukan solusi yang dapat membantu perusahaan PPA mengelola pengetahuan secara lebih efektif meskipun menghadapi *turnover* karyawan yang tinggi.

Penelitian ini berupaya mengembangkan sebuah *framework* untuk membantu perusahaan PPA mengelola pengetahuan melalui panduan tata kelola manajemen pengetahuan yang lebih baik. *Framework* yang diusulkan diharapkan dapat meningkatkan retensi pengetahuan kritis yang bermanfaat untuk ketahanan organisasi bagi perusahaan PPA ketika menghadapi perubahan besar seperti *turnover* tinggi, mendukung pembelajaran organisasi, dan mendorong inovasi berkelanjutan.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi efektivitas praktik *knowledge management* (KM) di perusahaan perangkat lunak *agile* (PPA)
2. Merancang *framework knowledge management* yang efektif untuk meningkatkan retensi pengetahuan, pembelajaran organisasi dan inovasi.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada informasi yang telah dijelaskan sebelumnya, pertanyaan penelitian yang dapat dianalisa dan didiskusikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas praktik *knowledge management* (KM) saat ini dalam perusahaan yang menerapkan metode *Scrum*?
2. Bagaimana merancang *framework knowledge management* yang efektif untuk membantu meningkatkan retensi pengetahuan, memfasilitasi pembelajaran organisasi dan mendorong inovasi berkelanjutan bagi perusahaan PPA?

1.5. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mengacu pada batasan dan jangkauan penelitian yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Proses yang menjadi lingkup penelitian adalah pengelolaan pengetahuan yang terjadi selama proses pengembangan perangkat lunak atau SDLC (*system development life cycle*) dalam konteks *agile* yang meliputi tahapan *requirement*, *desain*, *development*, *testing*, *deployment* dan *review*.
2. Lingkup penelitian ini juga mencakup peran teknologi dalam mendukung pengelolaan pengetahuan, Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana teknologi diterapkan untuk mengelola dan mendokumentasikan pengetahuan, serta tantangan yang dihadapi perusahaan dalam mengintegrasikan teknologi ini dengan praktik manajemen pengetahuan mereka.
3. Perusahaan pengembang perangkat lunak yang menjadi objek penelitian adalah perusahaan IT konsultan, *software house*, dan *startup* yang berlokasi di kota Bandung, yang mengadopsi metodologi *scrum* dalam pengembangan perangkat lunak mereka.

1.6. Kesenjangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk memetakan kesenjangan berdasarkan aspek kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dimiliki oleh perusahaan PPA yang menjadi objek penelitian.

Tabel 1. 1 Tabel Kesenjangan Penelitian

Aspek	Deskripsi Aspek
<i>Strengths</i> (Kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> • Perusahaan PPA memiliki sumber daya manusia dengan keahlian teknis tinggi dan pengetahuan mendalam di bidang pengembangan perangkat lunak. Keahlian ini menjadi aset penting dalam menciptakan solusi inovatif dan efektif dalam proyek pengembangan perangkat lunak. • Perusahaan PPA adaptif dalam memanfaatkan alat dan platform teknologi untuk mendukung pengelolaan pengetahuan, seperti penggunaan platform kolaborasi dan dokumentasi berbasis <i>cloud</i> untuk berbagi informasi secara lebih efisien.

Aspek	Deskripsi Aspek
Weaknesses (Kelemahan)	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip minim dokumentasi dalam metodologi <i>Agile</i> seringkali menjadi kelemahan dalam pengelolaan pengetahuan eksplisit. • Keterbatasan waktu karyawan dalam mengelola pengetahuan secara efektif karena iterasi <i>sprint</i> yang singkat dalam proses kerja <i>scrum</i> dan tuntutan <i>delivery</i> aplikasi yang cepat. • Kurangnya studi terdahulu terkait <i>Framework</i> KM untuk perusahaan pengembang perangkat lunak, <i>framework</i> yang dikembangkan pada penelitian terdahulu masih terbatas pada konteks atau praktik tertentu seperti <i>pair programming</i>, <i>open-source development</i> (OSD), dan <i>Modern Code Review</i> (MCR) (Amrithesh & Misra, 2014)
Opportunities (Peluang)	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran perusahaan terhadap peran penting KM semakin meningkat terutama setelah merasakan dampak dari <i>turnover</i> tinggi akibat PHK massal • Perkembangan teknologi seperti AI, <i>cloud computing</i>, dan <i>collaborative tools</i> membuka peluang untuk pengelolaan KM yang lebih efektif. <p>Peningkatan jumlah perusahaan yang menerapkan <i>Scrum</i> mendorong munculnya kebutuhan tata kelola KM yang lebih komprehensif melalui pengembangan <i>framework</i></p>
Threats (Ancaman)	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan yang cepat dalam teknologi <i>Agile</i> dan metode pengembangan perangkat lunak dapat membuat <i>framework</i> KM yang dikembangkan menjadi cepat usang. • Resistensi dari para karyawan terhadap dokumentasi formal dapat menghambat penerapan <i>framework</i> KM yang baru.

1.7. Rasionalisasi Penelitian

Penelitian ini memiliki landasan rasional berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam konteks *knowledge management* di sektor pengembangan perangkat lunak. Berikut ini beberapa alasan utama mengapa penelitian ini menjadi penting dan relevan:

1. Pentingnya *knowledge management* dalam proyek pengembangan perangkat lunak

Bagi perusahaan pengembang perangkat lunak, *knowledge management* menjadi aspek penting untuk mengelola aset pengetahuan yang merupakan aset utama dalam bisnis yang mereka jalankan. Apalagi perusahaan PPA saat ini menghadapi tantangan besar akibat *turnover* tinggi yang berdampak pada keberlangsungan proyek dan penggunaan metode *scrum* yang meminimalkan dokumentasi formal sehingga dapat mengancam hilangnya pengetahuan kritis yang menjadi aset utama perusahaan jika tidak dikelola dengan baik menggunakan pendekatan KM.

2. Adanya kesenjangan dalam penelitian sebelumnya

Terdapat kesenjangan berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya yang mana beberapa *framework* yang dikembangkan masih berfokus pada penangkapan pengetahuan tacit saja,

keterbatasan solusi pada konteks spesifik seperti komunikasi khusus dan tim terdistribusi sehingga mendorong adanya kebutuhan pengembangan *framework* yang lebih komprehensif untuk mengelola pengetahuan yang dihasilkan dari seluruh siklus pengembangan proyek.

3. Kebutuhan akan *framework* baru sebagai panduan tata kelola KM yang lebih baik

Berdasarkan hasil temuan pada kesenjangan penelitian yang disampaikan pada poin sebelumnya mengindikasikan adanya kebutuhan *framework* baru yang dapat menjadi panduan dalam melakukan tata kelola KM yang lebih baik.

4. Relevansi dengan tren perkembangan penelitian terkini

Berdasarkan hasil analisis bibliometrik yang telah disampaikan pada bab 2.4 Isu dan Tren penelitian, dapat disimpulkan bahwa topik penelitian ini masih sangat relevan dengan bidang penelitian *knowledge management* dan *agile*.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa alasan rasional yang telah disampaikan di atas untuk mengatasi tantangan pengelolaan manajemen pengetahuan di lingkungan pengembangan perangkat lunak *agile*. Dengan mengembangkan sebuah *framework* baru yang komprehensif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret bagi perusahaan PPA dalam mengelola aset pengetahuan organisasi guna meningkatkan retensi pengetahuan dan inovasi untuk mendukung keberlanjutan bisnis di era digital yang semakin bersaing.

1.8. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam pengelolaan aset pengetahuan bagi perusahaan pengembang perangkat lunak, penelitian ini dapat memberikan beberapa kontribusi penting yaitu:

1. *Framework* ini dapat menjadi panduan dalam mengembangkan strategi dalam tata kelola manajemen pengetahuan organisasi yang lebih dengan lebih baik, termasuk mitigasi hilangnya pengetahuan kritis organisasi, dan memfasilitasi pembelajaran organisasi dan pemanfaatan nilai pengetahuan untuk mendorong inovasi.
2. Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi mengenai penggunaan sistem manajemen pengetahuan (KMS) yang lebih sesuai dengan praktik pengelolaan pengetahuan dalam perusahaan *Agile* sehingga dapat membantu penerapan pengelolaan pengetahuan yang lebih efektif.
3. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai interaksi antara aspek manusia, proses, dan teknologi dalam pengelolaan pengetahuan di perusahaan pengembang perangkat lunak. Dengan memahami ketiga aspek ini,

perusahaan dapat merancang solusi manajemen pengetahuan yang lebih holistik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan organisasi.

1.9. Peran Peneliti

Peran peneliti digambarkan menggunakan diagram RACI (*Responsible, Accountable, Consulted, Informed*). Diagram RACI ini menunjukkan peran peneliti dan *stakeholder* yang terkait yang terlibat dalam berbagai aktivitas dalam penelitian.

Tabel 1. 2 Diagram RACI peran peneliti

Aktivitas	Peneliti	Pembimbing Akademik	Profesional <i>Scrum</i>
Identifikasi masalah dan tantangan dalam pengelolaan pengetahuan di lingkungan PPA	R	C	I
Kajian literatur terkait <i>framework</i> yang relevan	R	C	I
Pengumpulan data	R	C	I
Analisis data	R	C	I
Keabsahan Data	A	I	C
Intepretasi hasil analisis data	A	C	C
Perancangan <i>framework</i>	R	C	I
Penarikan kesimpulan dari hasil penelitian	R	C	I
Penyusunan rekomendasi berbasis bukti penelitian	R	C	I

Penjelasan peran dalam RACI:

- R (*Responsible*): Pihak yang bertanggung jawab untuk melakukan aktivitas
- A (*Accountable*): Pihak yang bertanggung jawab pada akhir atas keputusan yang dibuat dalam aktivitas
- C (*Consulted*): Pihak yang menjadi pihak untuk berkonsultasi untuk mendapatkan masukan
- I (*Informed*): Pihak yang diberi informasi perlu diberi tahu setelah pelaksanaan tugas atau saat ada perkembangan penting.

1.10. Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun dalam enam bab, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Tabel sistematika penelitian

Nama Bab	Deskripsi Bab
Bab I: Pendahuluan	Pada bab ini dijelaskan terkait latar belakang yang menjadi landasan penelitian, masalah yang dirumuskan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan serta ruang lingkup penelitian. Pada bab ini diuraikan pula signifikansi dan rasionalisasi penelitian ini dalam konteks perusahaan pengembang perangkat lunak yang mengadopsi metode <i>agile</i> . Dibagian akhir pada bab ini disertakan pula peran peneliti dan sistematika penelitian.
Bab II: Tinjauan Pustaka	Bab ini menguraikan kajian literatur terkait kapabilitas yang mendorong agilitas organisasi, dan perbandingan dari <i>framework-framework</i> yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, bab ini juga menjelaskan teori-teori seperti teori <i>agile knowledge management</i> , teori <i>agile knowledge creation</i> , serta paparan terkait isu dan tren penelitian.
Bab III: Metodologi Penelitian	Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi perancangan penelitian, model konseptual, sistematika pengolahan data, sumber data penelitian, instrumen penelitian, dan uji keabsahan data.
Bab IV: Pengumpulan Data	Bab ini menjelaskan tahapan dalam proses pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, meliputi uraian organisasi yang menjadi obyek penelitian, uraian laporan wawancara, dan hasil wawancara.
Bab V: Analisa dan Pembahasan	Bab ini berisi, analisis <i>grounded theory</i> terhadap hasil pengumpulan data wawancara, menginterpretasikan hasilnya menjadi analisis kebutuhan perancangan <i>framework</i> , tahapan perancangan <i>framework</i> yang menjelaskan domain, aliran nilai dan penyusunan <i>roadmap</i> strategi perbaikan tata kelola KM.
Bab VI: Kesimpulan dan Saran	Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, termasuk pencapaian tujuan penelitian dan kontribusi <i>framework</i> yang diusulkan terhadap peningkatan pengelolaan pengetahuan dalam perusahaan pengembang perangkat lunak yang mengadopsi metode <i>agile</i> serta tantangan yang dihadapi selama melakukan penelitian. Selain itu, bab ini juga memberikan saran untuk penelitian lebih lanjut di masa mendatang.

1.11. State of the Art

Penelitian oleh Vasanthapriyan (2018), mengidentifikasi pengelolaan pengetahuan di *Agile Software Development* (ASD) dari berbagai literatur yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perkembangan terbaru di bidang ini, serta mengarahkan penelitian di masa mendatang. Dari tinjauan literatur ini ditemukan bahwa inisiatif manajemen pengetahuan dalam pengembangan perangkat lunak *agile* membantu meningkatkan produktivitas melalui

penggunaan kembali pengetahuan tim (*knowledge reuse*). Dalam beberapa studi, *knowledge reuse* juga menjadi perspektif yang menjadi banyak perhatian dari para peneliti saat ini.

Penelitian ini mengusulkan pengembangan *framework* baru yang memanfaatkan *knowledge reuse* untuk meningkatkan pembelajaran organisasi dan mendorong inovasi dalam pengembangan perangkat lunak *Agile*. *Framework* ini bertujuan untuk memfasilitasi penggunaan kembali pengetahuan yang telah ada, mengoptimalkan dokumentasi, dan memperkuat kolaborasi tim, sehingga pengetahuan yang hilang akibat *turnover* dapat diminimalisir dan inovasi dapat terus berkembang.