

## ABSTRAK

*Knowledge* merupakan gabungan dari pengalaman, nilai, informasi kontekstual, serta wawasan para ahli yang didasarkan pada intuisi yang memungkinkan sebuah lingkungan untuk mengevaluasi dan menggabungkan pengalaman dan informasi baru. *Knowledge* dibagi menjadi dua jenis yaitu *explicit knowledge* dan *tacit knowledge*. *Explicit knowledge* adalah *knowledge* yang dapat dibagi kepada orang lain, dapat didokumentasikan, dan disimpan dalam bentuk dokumen, *web*, *e-Learning* dan lain lain, sedangkan *tacit knowledge* adalah *knowledge* yang bersumber dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran seseorang yang melekat pada pikiran individu sehingga sulit untuk dibagikan kepada orang lain.

*Tacit knowledge* merupakan aset sumber *knowledge* yang potensial bagi sebuah perusahaan. Pada aktivitas penjilidan bahan pustaka di PDII-LIPI terdapat *tacit knowledge* di setiap alur kegiatan penjilidan bahan pustaka. Namun *tacit knowledge* tersebut belum didokumentasikan dengan baik untuk pembelajaran bagi karyawan baru bagian penjilidan bahan pustaka di PDII-LIPI.

Pembuatan *e-Learning* pada penelitian ini menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. *e-Learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Untuk membangun sebuah *e-Learning* yang baik maka dibutuhkan sebuah metode untuk merancang konten *e-Learning* yang akan dibuat. Metode ADDIE adalah metode yang dapat digunakan untuk merancang konten *e-Learning*. Metode ADDIE terdiri dari beberapa fase yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada fase *design* dilakukan konversi *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge* menggunakan metode SECI untuk mendapatkan konten *e-Learning*.

Kata kunci: *e-Learning*, *SECI*, *ADDIE*, *Explicit Knowledge*, *Tacit Knowledge*, Penjilidan Bahan Pustaka