

## RINGKASAN

Sky E-Sport Banyumas merupakan sebuah organisasi yang bergerak dibidang olahraga elektronik (E-Sport). Permasalahan di Sky E-Sport Banyumas adalah pemahaman baik dari game skill, livestream dan pemahaman tentang tournament atau event masih kurang karena seharusnya pengetahuan dasar seperti itu yang nantinya bisa memajukan organisasi tersebut. Diperlukan suatu persiapan dan kesiapan yang matang (KM Readiness Level) agar memberikan keberhasilan saat KM diterapkan. Pengukuran tingkat kesiapan KM dilakukan dengan menggolongkan beberapa Knowledge Management Critical Succes Faktor (KMCSF) ke dalam aspek Knowledge Management. Metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kesiapan implementasi KM adalah dengan memetakan KMCSF dengan infrastruktur KM. Hasil dari kesiapan implementasi knowledge management saat ini di Sky E-Sport Banyumas adalah sebesar 72.61% atau berada di level 4 Receptive (Menerima). Hal ini berarti organisasi di Sky E-Sport Banyumas sudah bisa dikatakan siap dan mapan untuk mengimplementasikan Knowledge Management.

Kata Kunci: Analisis, Knowledge Management, E-Sport, Skala Likert, Pearson Product Moment, Readiness Level

## **ABSTRACT**

*Banyumas Sky E-Sport is an organization engaged in electronic sports (E-Sport). The problem in Banyumas Sky E-Sport is a good understanding of the game skills, livestream and understanding of the tournament or event is still lacking because it should have such basic knowledge that can later advance the organization. A thorough preparation and readiness (KM Readiness Level) is needed to provide success when KM is applied. Measuring the level of KM slippage is carried out by classifying several Knowledge Management Critical Success Factors (KMCSF) into the Knowledge Management aspect. The method used to measure the level of KM implementation readiness is to map KMCSF with KM infrastructure. The result of the readiness of the implementation of knowledge management at the Banyumas Sky E-Sport is 72.61% or is at level 4 Receptive (Receiving). This means that organizations in Banyumas Sky E-Sport can be said to be ready and established to implement Knowledge Management.*

*Keywords: Analysis, Knowledge Management, E-Sport, Likert Scale, Pearson Product Moment, Readiness Level*

