

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang diperoleh berdasarkan seluruh rangkaian proses penelitian yang dilakukan. Kesimpulan yang diuraikan menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Selain itu, dipaparkan pula saran untuk menjadi usulan pada penelitian lanjutan.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik empat buah kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah pada penelitian ini. Berikut merupakan penjabaran dari empat buah kesimpulan yang dimaksud.

1. Terdapat enam kebutuhan pengguna terhadap *website* deskripsi pekerjaan berdasarkan ISCO-08 dan perhitungan kebutuhan pegawai. Kebutuhan tersebut adalah tampilan yang baik, informasi yang mudah dimengerti, memiliki acuan yang jelas, memiliki segmentasi yang jelas, dapat menyimpan dan menyajikan data dengan baik, serta memiliki sistem otorisasi dan proteksi data yang baik.
2. Terdapat tiga buah alternatif konsep dari *website* deskripsi pekerjaan berdasarkan ISCO-08 dan perhitungan kebutuhan pegawai. Alternatif konsep tersebut adalah HR-Pro, HR-Assistant, dan Blabla.com. HR-Pro memiliki karakteristik pilihan menu yang selalu berada di bagian kiri halaman *website*. HR-Assistant memiliki karakteristik pilihan menu yang selalu berada di bagian atas halaman *website*. Blabla.com memiliki karakteristik tampilan visual *medium-fidelity prototype* karena sudah dirancang dengan bantuan *design software*. Seluruh alternatif konsep tersebut dihasilkan dari proses *design workshop* secara daring.
3. Setelah melalui tahap *concept scoring*, alternatif konsep HR-Pro terpilih untuk dikembangkan menjadi produk akhir dari penelitian ini. Konsep tersebut terpilih dengan nilai *scoring* sebesar 4,091 dari skala 5. Proses pengembangan konsep tersebut dilakukan melalui tahap SCAMPER,

perancangan *final concept*, serta perancangan *high-fidelity prototype* menggunakan *software* Adobe XD.

4. Evaluasi terhadap *high-fidelity prototype* yang dihasilkan dilakukan dengan metode *usability testing* yang didukung metode *task completion*, *think aloud*, dan *system usability scale* (SUS) untuk menguji 5 buah aspek *usability*. Rancangan *prototype website* HR-Pro secara keseluruhan lulus uji untuk kelima aspek *usability* dengan nilai 78,4% dari batas minimum 68%. Berdasarkan aspek *effectiveness*, *efficiency*, *usefulness*, *satisfaction*, dan *learnability*, *prototype* dinyatakan lulus uji dengan nilai 85,6%, 86,5%, 82,5%, 82,92%, dan 82,5% dari batas minimum 68%.

V.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diberikan beberapa saran yang ditujukan agar penelitian serupa di kemudian hari dapat menjadi lebih baik dan berguna bagi berbagai pihak. Berikut merupakan penjabaran dari saran yang dimaksud.

1. Disarankan untuk menggunakan bantuan *software* lain untuk melakukan perancangan *high-fidelity prototype* apabila dibutuhkan proses penginputan data serta pembuatan *database* tertentu yang terintegrasi dengan *prototype* yang dirancang. Hal ini disebabkan *software* Adobe XD yang digunakan (versi *update* 9 Maret 2020) belum mendukung fitur *fill in form* untuk melakukan pengisian data serta fitur integrasi *database* untuk menyajikan data secara lebih dinamis. Namun, apabila fitur-fitur tersebut tidak dibutuhkan, *software* Adobe XD sudah cukup mendukung kebutuhan *prototyping* serta evaluasi yang sangat mudah dan interaktif.
2. Proses *design workshop* sebaiknya dilakukan dengan ketentuan-ketentuan tertentu, seperti durasi pengerjaan yang harus sama, serta media pengerjaan yang setara. Hal ini berkaca dari penggunaan media pengerjaan yang tidak setara pada salah satu alternatif konsep pada penelitian ini. Alternatif konsep tersebut dirancang dengan bantuan *software* sedangkan alternatif konsep lainnya menggunakan gambar tangan. Hal ini dapat membuat penilaian yang dilakukan menjadi kurang objektif.

3. *Prototype* yang dirancang seharusnya memiliki kemampuan penyesuaian rasio tampilan berdasarkan ukuran layar yang digunakan. *Prototype* yang dirancang pada penelitian ini menggunakan rasio tampilan 16:9, sesuai dengan ukuran layar komputer pada umumnya. Namun, hal ini menjadi kendala ketika *prototype* dibuka pada sebuah *browser* tanpa menggunakan fitur *full screen*. Hal ini menyebabkan adanya bagian yang terpotong pada layar sehingga harus dilakukan *scrolling*. Hal ini berpengaruh pada proses evaluasi, terutama pada aspek *efficiency* yang menyebabkan makin panjangnya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penyelesaian suatu tugas.
4. Disarankan untuk mendalami aspek *database*, *website maintenance*, serta bahasa pemrograman tertentu untuk membuat usulan lebih realistis dan mudah diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Babich, N. (2019). *Low Fidelity vs. High Fidelity Prototyping*. Diunduh dari: <https://xd.adobe.com/ideas/process/prototyping/low-fi-and-hi-fi-prototyping/> [Diakses 2 Januari 2020].
- Badan Pusat Statistik. (2020). Konsep dan Definisi Perusahaan Industri Pengolahan. *Industri Besar dan Sedang*. Diunduh dari: <https://www.bps.go.id/subject/9/industri-besar-dan-sedang.html> [Diakses 21 Februari 2020].
- Barnum, C. (2011). *Usability Testing Essential: Ready, Set...Test!*. Burlington, USA: Elsevier, Inc.
- Chokheli, E. (2015). Role of the Organizational Design in the Company's Success. *European Scientific Journal*, 01, 90-94.
- Dessler, G. (2013). *Human Resource Management*. Boston, United States of America: Pearson.
- Endang, E. R. (2010). Kontribusi Sektor Primer, Sektor Sekunder dan Sektor Tersier Terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Agregatif Kabupaten Madiun. *Jurnal Sosial*, 11, 58-67.
- Erdem, S. (2012). Learning Software Organizations - A Literature Review on Impact of Organizational Learning on Success of Software Process Improvement Activities. *International Journal of eBusiness and eGovernment Studies*, 4(2), 59-68.
- Gould, J., dan Lewis, C. (1985). Designing for Usability: Key Principles and What Designers Think. *Communications of the ACM*, 28(3), 300-311.
- Halim, Z. (2017). *Desain Aplikasi Mobile untuk Menunjang Perawatan Mobil*. *Skripsi Teknik Industri*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Harrington, H., dan Voehl, F. (2016). *The Innovation Tools Handbook: Evolutionary and Improvement Tools That Every Innovator Must Know*. Boca Raton, Florida: Taylor & Francis Group, LLC.
- Hartanto, A. (2016). *Making Indonesia 4.0*. Jakarta: Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.
- International Labour Organization. (2012). *International Standard Classification of Occupations*. Geneva: International Labour Organization.

- International Labour Organization. (2015). *Regions and Countries*. Diunduh dari: www.ilo.org [Diakses 23 Desember 2019].
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara Republik Indonesia. (2004). Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor : KEP/75/M.PAN/7/2004, Tentang Pedoman Perhitungan Kebutuhan Pegawai Berdasarkan Beban Kerja Dalam Rangka Penyusunan Formasi Pegawai Negeri Sipil Pedoman Perhitungan Kebutuhan Pegawai Berdasarkan Beban Kerja dalam Rangka Penyusunan Formasi Pegawai Negeri Sipil (hal 7).
- Kepala Badan Pusat Statistik. (2009). Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Nomor 57 Tahun 2009 Tentang Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (Cetakan III). Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Löwgren, J., dan Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. United States of America: Massachusetts Institute of Technology.
- Macefield, R. (2009). How To Specify the Participant Group Size for Usability Studies: A Practitioner's Guide. *Journal of Usability Studies*, 5(1), 34-45.
- Mangaleswaran, T., dan Kirushanthan, K. (2015). Job Description and Job Spesification: A Study of Selected Organizations in Sri Lanka. *International Journal of Information Technology and Business Management*, 41(1).
- Moekijat. (2008). *Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: BFFE.
- Mustikawati, F. dan Kurniawan, I. (2014). Pengaruh Job Description terhadap Kinerja Karyawan Departemen Security di PT. Wilmar Nabati Indonesia-Gresik. *Jurnal Fakultas Ekonomi Gema Ekonomi*, 03(02), 154-180.
- Nassar, V. (2012). Common Criteria for Usability Review. *Work*, 41(1), 1053–1057. <https://doi.org/10.3233/WOR-2012-0282-1053>
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. London: Academic Press.
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction* (4th ed.). United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc.
- Presiden RI (1995). Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 1995, Tentang Hari Kerja di Lingkungan Lembaga Pemerintah (hal 1-2).
- Raju, K. K., dan Banerjee, S. (2017). A Study on Job Description and its Effect on Employee Performance: Case of Some Selected Manufacturing

- Organizations in the City of Pune, India. *International Journal of Latest Technology in Engineering, Management & Applied Science (IJLTEMAS)*, 06(02).
- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Testing* (2nd ed.). Indiana Polis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Sahu, M.K. (2012). Classification of Companies. *SSRN Electronic Journal*. doi:10.2139/ssrn.2191869
- Santoso, Y., Setiyadi, I., dan Masman, R. (2013). *A Simple Practical Guide to Conduct Organizational Design & Job Analysis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Sauro, J. (2011). *A Practical Guide to the System Usability Scale: Background, Benchmarks & Best Practices*. United States: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Schuler, D., dan Namioka, A. (1993). *Participatory Design: Principles and Practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associate.
- Setiyadi. (2007). Pengaruh Company Size, Profitability, dan Institutional Ownership terhadap CSR Disclosure. *Jurnal Ekonomi Universitas Padjajaran Bandung*.
- Silalahi, J. U. (2009). *Analisis Dan Evaluasi Hukum Tentang Perlindungan Industri Dalam Negeri*. Jakarta: Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia RI.
- Someren, M., Barnard, Y., dan Sandberg, J. (1994). *The Think Aloud Method - A Practical Guide to Modelling Cognitive Processes*. London: Academic Press.
- Sudaryanto, D. H. (2016). Perhitungan Kebutuhan Pegawai Berbasis Beban Kerja. *Forum Manajemen*, 03(3).
- Sukirno. (2006). *Makroekonomi: Teori Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutalaksana, I., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Syelviani, M. (2017). Pengaruh Deskripsi Pekerjaan terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil pada Kantor Camat Tembilahan. *Journal of Economy, Business and Accounting (COSTING)*, 1(1).

Temouri, Y., dan Jones, C. (2014). *International Business and Institutions After the Financial Crisis*. United Kingdom: Palgrave Macmillan.

Ulrich, K., dan Eppinger, S. (2012). *Product Design and Development* (5th ed.). New York, America: McGraw-Hill.