

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi penjelasan tentang kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan tugas akhir dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Hasil dari analisis mengenai *usability website* pengadaan barang/jasa secara elektronik (*e-procurement*) di PT Pos Indonesia (Persero), maka dapat diambil kesimpulan :

1. Pada *website e-procurement* terdapat beberapa fitur diantaranya : Pengelolaan Data mitra perusahaan atau Rekanan, Pengelolaan anggaran pengadaan barang/jasa, Pengelolaan Proses Pengadaan barang/jasa dimulai dari Perencanaan pengadaan, pelaksanaan lelang pengadaan barang/jasa sampai dengan penetapan pemenang lelang pengadaan barang/jasa.
2. Analisis *usability website e-procurement* menggunakan konsep Jakob Nielsen yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors* dan *satisfaction*
3. Dalam menganalisis *usability website e-procurement* penulis melakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukur dengan cara wawancara (terstruktur dan tidak terstruktur) kepada narasumber yang mempunyai peran atau yang menggunakan *website e-procurement*. Wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan tingkat *usability* dari *website e-procurement* pada proses pelelangan terbuka. Sebelum melakukan wawancara terstruktur penulis melakukan observasi untuk mengetahui dan mempelajari mengenai *website e-procurement* dengan cara mengamati atau menganalisis mulai dari lingkup pengadaan, aliran proses *e-procurement* di PT Pos Indonesia (Persero), Hak Akses pada *website e-procurement*, antarmuka dari *website e-procurement* serta penggunaan dari *website* tersebut.
4. Dari hasil analisis yang penulis lakukan terhadap *website e-procurement* didapatkan hasil penilaian dari setiap variabel *usability* yaitu *website e-procurement* memiliki tingkat kemudahan untuk dipelajari (*learnability*) yang cukup tinggi yaitu 17,28. Tingkat efisiensi (*efficiency*) yang tinggi yaitu 13,20. Tingkat kemudahan untuk diingat (*memorability*) yang tinggi yaitu 7,40. Tingkat *errors* yang sedang yaitu 13,80. Tingkat kepuasan (*satisfaction*) terhadap *website e-procurement* cukup tinggi yaitu 24,60.
5. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa *website e-procurement* memiliki tingkat *usability* yang cukup tinggi yaitu 76,68.
6. Untuk meningkatkan proses pengadaan Perlu ditingkatkan lagi tingkat *usability* dari *website e-procurement* sebagai modal pemanfaatan pengadaan barang/jasa secara elektronik yang lebih baik. Misalnya yaitu ketersediaan informasi mengenai pengadaan barang/jasa, meningkatkan pemahaman dan kesiapan dari user yang akan menggunakan *website e-procurement*, perbaiki antarmuka dari *website e-procurement*, menyediakan fitur bantuan (*help* atau *user guide*) secara *online* dan lebih informatif. (Rekomendasi Bab IV).

5.2 Saran

1. Dalam menganalisis suatu *website* perlu memperhatikan penerapan metode pengukuran yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan.
2. penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan tidak hanya pada aspek *usability*, tetapi juga pada aspek - aspek lainnya seperti *user experience*.
3. Perlu dilakukannya evaluasi terhadap *usability* dari *website e-procurement* di PT Pos Indonesia (Persero)
4. Perlu dilakukannya pengujian hipotesis penelitian yang telah dibuat untuk menguji apakah sesuai atau tidak.
5. Perlu dilakukannya pengambilan data yang lebih banyak misalnya melakukan wawancara kepada *user* yang menggunakan *website e-procurement* terutama untuk Rekanan.
6. *Website e-procurement* dapat diakses dengan menggunakan internet karena pada saat ini *website* hanya menggunakan jaringan intranet PT POS Indonesia (Persero), sehingga saat ini untuk melakukan pemasukan dokumen Rekanan/peserta masih harus dalam lingkungan kantor pos.
7. *Website E-Procurement* dapat segera diimplementasikan dan semua fitur yang ada dapat digunakan tidak hanya *e-auction* dan DRP (Daftar Rekanan Perusahaan) yang dapat membantu dalam pelaksanaan pelelangan pengadaan barang/jasa yang dilakukan oleh PT Pos Indonesia (Persero). Sebelum diimplementasikan perlu dipersiapkan terlebih dahulu dari *user* yang akan menggunakan dan infrastruktur yang dibutuhkan.