

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dengan melihat kembali keseluruhan prosedural penelitian yang telah dilakukan sejak awal, maka telah saatnya menemui akhir bab dari penelitian, yakni kesimpulan atas hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut. Berikut dari implementasi metode *Simple Additive Weighting* sebagai sistem penunjang keputusan untuk seleksi pengurus OSIS SMA Negeri 3 Sukoharjo mampu dihasilkan beberapa poin kesimpulan, di antaranya:

1. Sistem penunjang keputusan untuk seleksi pengurus OSIS SMA Negeri 3 Sukoharjo bisa dirancang dan dibangun dengan implementasi metode SAW.
2. Sistem yang dibangun telah berhasil digunakan dan dapat menghasilkan informasi sebagai mana yang diharapkan dalam tahap perancangannya.
3. Setiap butir indikator/soal kuesioner telah dibuktikan valid untuk digunakan melalui pengujian korelasi bivariat *Pearson* yang telah dilakukan.
4. Instrumen kuesioner melalui pengujian reliabilitas yang telah dilakukan dengan perhitungan nilai *Cronbach's Alpha* menghasilkan hasil bahwa kuesioner andal atau reliabel untuk dilakukan. Nilai *alpha* yang didapatkan sebesar 0,944 dari nilai minimal 0,7 menurut Eisingerich & Rubera (2010).

Maka, berdasarkan apa yang menjadi maksud dan tujuan dari penelitian yang telah dirumuskan pada awal penelitian, bisa didapatkan kesimpulan utama sebagai berikut.

1. Sistem yang dibangun bisa dinyatakan memiliki nilai hasil metode yang akurat dengan landasan data perhitungan dari *confusion matrix* sebesar 100% atas komparasi antara hasil nilai peringkat manual melalui

Microsoft Excel dengan hasil nilai peringkat yang didapatkan dari perhitungan sistem yang telah dibangun. Hal ini berarti secara lugas, penelitian telah menunjukkan bahwa tingkat kecocokan dari kedua kelompok nilai ranking yang dibandingkan adalah sebesar 100%. Jadi untuk kedua kelompok nilai yang dibandingkan, tidak terdapat adanya disparitas.

2. Tingkat kesuksesan SPK sebagai sistem informasi telah diuji dengan pendekatan model DeLone dan McLean melalui media kuesioner dan mampu dihasilkan nilai keseluruhan persentase sebesar 79,39%. Hal ini berarti jika dibaca melalui pendekatan skala interval kelasnya bisa dinyatakan sistem informasi Sukses dalam implementasinya.
3. Sedangkan sebaran nilai kesuksesan berdasarkan kelompok dimensinya, dihasilkan nilai persentase (lebih jelas pada Tabel 4.12) kualitas sistem sebesar 77,05% (Sukses), kualitas informasi sebesar 78,57% (Sukses), kualitas layanan sebesar 86,43% (Sangat Sukses), intensi pengguna sebesar 75,48% (Sukses), kepuasan pengguna sebesar 79,93% (Sukses), dan manfaat bersih sebesar 76,35% (Sukses).

## 5.2 Saran

Dalam rangka memperdalam aspek keilmuan yang mendukung peningkatan kualitas penelitian berikutnya, maka dari apa yang sudah dihasilkan dari penelitian ini, diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa mempertimbangkan saran berikut ini.

1. Meningkatkan kualitas sistem yang dibangun mengingat masih adanya beberapa kelemahan dalam hasil implementasinya seperti dalam aspek *accessibility*-nya yang berkaitan dengan kemampuan memuat web. Juga berkaitan dengan beberapa fitur yang masih belum dinamis seperti pada data pembina dan data aspek.
2. Melanjutkan penelitian agar tidak terbatas ruang lingkupnya pada satu instansi pendidikan saja. Jadi implikasinya adalah penelitian bisa relevan

untuk banyak sekolah dengan sistemnya yang juga bisa diimplementasikan bersama.

3. Mengkombinasikan topik dengan topik-topik lain yang dimungkinkan masih relevan seperti bidang *UI/UX design* untuk meningkatkan kualitas penggunaan sistemnya dari sisi desain antarmuka dan pengalaman/UX. Atau bahkan kombinasi di luar dari disiplin ilmu teknologi informasi itu sendiri seperti halnya bidang ilmu psikologi dan pendidikan untuk meningkatkan kualitas aspeknya, serta bidang-bidang lain yang bisa mendukung kualitas penelitian.
4. Mencoba menguji kesuksesan sistem yang dibangun melalui pendekatan model lain selain model dari DeLone dan McLean (2003) untuk bisa didapatkan perspektif lain dari aspek kesuksesan itu sendiri. Pun juga dalam menguji akurasi nilai hitung metodenya.

