

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis, perancangan dan membangun aplikasi sistem pembelajaran yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *E-Learning* yang telah dirancang dan dibangun memberikan solusi penyimpanan dan pengelolaan data karyawan, materi, dan tes soal dengan lebih baik dengan penyimpanan basis data dan modul aplikasi yang terintegrasi, sistem aplikasi *E-Learning* memberi kemudahan admin mengelola data, dan proses pembelajaran dengan cepat, meminimalisir resiko *Human Error* pada proses berjalan sebelumnya, keterbatasan sumber daya manusia sebagai pengelola saat ini tidak menjadi permasalahan, nilai hasil tes karyawan dapat langsung ditampilkan setelah tes diselesaikan, karyawan dapat mengakses materi dan mengerjakan tes didalam aplikasi secara *online* sehingga karyawan tidak perlu menunggu saat jam kerja untuk meminta materi, mendukung fleksibilitas pembelajaran karyawan sehingga permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian pada objek PT. BANK XYZ dapat teratasi.
2. Penggunaan *Systems Development Life Cycle* (SDLC) melalui pendekatan *prototyping* melalui serangkaian tahapan yaitu : Komunikasi, perencanaan, desain, membangun dan mengembangkan *Prototype* berdasarkan *feedback* pengguna sampai dengan kebutuhan terpenuhi dan aplikasi sistem *E-learning* diserahkan. Pendekatan *prototyping* membantu dalam menganalisa dan memperoleh *requirement* atau kebutuhan pemangku kepentingan dengan lebih mudah, proses pengembangan sistem yang cepat, memenuhi ekspektasi serta kebutuhan pemangku kepentingan. Metode *prototyping* menjadi solusi pengembangan aplikasi dengan memberikan pendekatan komunikasi yang baik antara peneliti dengan pemangku kepentingan, mempermudah mendefinisikan kebutuhan abstrak pengguna atau pemangku kepentingan menjadi terdefinisi dengan baik.

## 5.2 Saran

1. Agar penerapan aplikasi *E-Learning* sebagai pembelajaran karyawan pada PT. BANK XYZ dapat berjalan dengan baik diperlukan pembuatan Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan aplikasi *E-Learning* dan dilakukan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi kepada user admin dan karyawan dapat memahami penggunaannya untuk mengoptimalkan hasil dan manfaat dengan adanya penerapan *E-Learning* pada PT. BANK XYZ.
2. Aplikasi *E-Learning* dapat terus dikembangkan dengan fitur-fitur dan modul yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran, saran serta masukkan untuk penelitian selanjutnya aplikasi dapat penambahan fitur menu sertifikat digital yang dapat diperoleh karyawan setelah menyelesaikan tes dengan adanya sertifikat digital diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi serta minat karyawan untuk belajar dan berkembang guna meningkatnya kompetensi karyawan dan performa perusahaan dimasa yang akan datang.
3. Pengembangan dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya dengan membuat aplikasi *E-Learning* berbasis *mobile Apps* yang dapat diakses user karyawan melalui smartphone tanpa harus melalui akses *browser* mendukung mobilitas pembelajaran karyawan dengan dukungan *platform Android* dan *IOS*.