

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1. Simpulan

Kebutuhan kompetensi lulusan yang dibutuhkan oleh perusahaan rintisan khususnya e-commerce, untuk lulusan SMK kompetensi keahlian rekayasa perangkat lunak yang belum memiliki pengalaman kerja, lulusan harus memiliki kompetensi teknis dan non teknis. Untuk kompetensi teknis lulusan harus minimal mengerti tentang sistem komputer, komputer dan jaringan dasar, pemrograman dasar dan dasar desain grafis. Bagi lulusan sekolah SMK memiliki kompetensi dibidang rekayasa perangkat lunak merupakan nilai penting dan lebih diutamakan bagi industri. Sedangkan untuk kompetensi non teknis adalah 1) Kemampuan berkomunikasi (Lisan, Tulisan, menyampaikan Informasi, mengemukakan ide/gagasan, bahasa asing, menterjemahkan instruksi) 2) Kemampuan selanjutnya adalah bekerjasama menyelesaikan pekerjaan (team work, koordinasi, manajemen waktu dan target kerja) 3) Kemampuan berkerja tanpa pengawasan (kemandirian, inistatif, kepedulian terhadap perusahaan, perilaku baik dan sopan, rasa percaya diri) 4) Kreatifitas (mengaplikasikan ide/teknik/ide/cara baru dalam menyelesaikan masalah) kompetensi non teknis diatas minimal lulusan sudah memiliki dasar, untuk pengembangan seiring lamanya berkarir dan bertambahnya kemampuan lain lulusan akan dapat menyesuaikan. Namun begitu tuntutan kebutuhan industri yang menghendaki tenaga kerja yang memiliki kompetensi yang terstandarisasi dan profesional industri e-commerce juga menganggap standar KKNII level II Rekayasa perangkat lunak sudah cukup untuk lulusan baru. Studi kesesuaian kurikulum SMK khususnya RPL dari hasil pemetaan, untuk kurikulum 2013 revisi 2018 sudah cukup sesuai dengan apa yang diinginkan industri jika mengacu sesuai standar KKNII level II, untuk kurikulum 2013 revisi 2018 kurang sesuai untuk mata pelajaran pemodelan perangkat lunak tingkat kesesuaiannya 17%, pelajaran basis data sebesar 34%, pelajaran pemrograman berorientasi objek 39%, pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak 70%, pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan 26%.

1.2. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan tentang kompetensi yang harus dimiliki lulusan untuk bisa bekerja di bidang industri e-commerce. Penelitian ini juga berimplikasi kepada sekolah dalam proses pembelajaran agar dalam perencanaan, penyusunan, kurikulum agar menghasilkan lulusan sesuai standar kebutuhan industri khususnya e-commerce untuk dapat melibatkan peran industri dari perencanaan, pengembangan dan pelaksanaannya. Sekolah juga bisa mengubah dan menyelaraskan mata pelajaran dan KD dengan kompetensi yang dibutuhkan industri e-commerce. Hasil penelitian ini diharapkan juga memberikan kontribusi sebagai kajian literatur bagi penelitian selanjutnya tentang pendidikan kejuruan.

1.3. Rekomendasi

Dari hasil penelitian peneliti dapat memberi rekomendasi untuk pihak-pihak tertentu, rekomendasi yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Sekolah

SMK khususnya jurusan RPL dalam perancangan dan pengembangan kurikulum sebaiknya melibatkan industri agar pembelajaran yang akan berlangsung kelak sesuai dengan apa yang dibutuhkan industri kedepan. Sekolah haruslah selalu berinovasi dalam penyampaian materi agar tidak terlalu fokus dengan buku paket yang diberikan sekolah, namun selalu update dengan perkembangan teknologi tetapi tetap menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Program prakerin adalah salah satu instrumen agar *link and match* antar sekolah dengan industri bisa tercapai, agar lebih maksimal kerjasama dalam bentuk lain perlu dirancang seperti program pelatihan guru dan siswa, mengundang industri sebagai nara sumber sehingga dapat membuat keterikatan sekolah dan industri secara tidak langsung. Sekolah juga sebaiknya mulai merancang dan mengembangkan program bursa kerja sekolah (BKS) karena mampu untuk membantu keterserapan lulusan, bagi sekolah yang belum mempunyai ikatan alumni, lulusan bisa dibentuk dan dibimbing agar program ini tepat dan mampu membantu sekolah baik se bentuk pemberian motivasi kepada adik-adiknya dan juga mungkin mereka dapat berkontribusi dalam bentuk lain.

Aris Musadat, 2020

Studi Kesesuaian Lulusan SMK Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Kebutuhan Perusahaan E-Commerce

2. Untuk Industri

Industri diharapkan kontribusinya dalam membantu permasalahan pendidikan, karena hasil pendidikan merupakan investasi besar bagi keberlangsungan industri, kerjasama yang baik akan membantu industri mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Industri diharapkan memberi fasilitasi untuk sekolah dalam bentuk alih teknologi atau bantuan dalam bentuk pengadaan saran dan prasarana sekolah dan sumbang sarang yang dalam perencanaan dan pengembangan kurikulum disekolah. Industri juga diharapkan mau membantu pihak sekolah dalam membimbing siswa prakerin dan juga berkenan memberi informasi lowongan pekerjaan.

3. Untuk Pemerintah

Untuk pemerintah, agar membuat program dalam membantu pengadaan sarana dan prasarana sekolah, membuat pelatihan dan program pemagangan guru agar dapat membantu pengembangan diri guru dengan melibatkan stakeholder yang ada. Pemerintah juga sebaiknya membuat regulasi agar sekolah dan industri yang ada dapat berkolaborasi dalam membenahi permasalahan yang ada di pendidikan.