

PENGEMBANGAN *E-MODULE* MATERI PEMILIHAN TITIK LOKASI PADA DEPARTEMEN *LOCATION* PT MIDI UTAMA INDONESIA TBK

Muliana Rahma Yanti Nst

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

mulianarahma.2021@student.uny.ac.id

Kata Kunci:

*E-Module,
Pengembangan,
Pemilihan Titik Lokasi*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk e-module materi pemilihan titik lokasi yang layak pada departemen location PT Midi Utama Indonesia Tbk. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut research and development (R&D) dengan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari fase analyze, design, develop, implemen, dan evaluate. Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu media belajar berjenis e-module yang memuat materi pemilihan titik lokasi. Penelitian dilaksanakan di PT Midi Utama Indonesia Tbk dengan subyek penelitian 53 karyawan departemen location PT Midi Utama Indonesia Tbk. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif rata-rata. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kelayakan e-module pemilihan titik lokasi diperoleh dari hasil uji kelayakan ahli materi dan ahli media, serta uji kepraktisan oleh pengguna. Hasil uji kelayakan memperoleh tingkat kelayakan “Sangat Layak” dengan skor kelayakan 4,58 menurut ahli materi dan skor kelayakan 4,82 menurut ahli media. Begitu juga hasil uji kepraktisan oleh pengguna memperoleh skor 4.554 dari skor maksimal 5.175. Jumlah skor setara dengan presentase 88% dengan tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”.

Abstract

Key Word:

*E-Module, Development,
Location Point Selection*

This study aims to produce an e-module product on the topic of feasible site selection in the Location Department of PT Midi Utama Indonesia Tbk. This research is a development study, also known as research and development (R&D), using the ADDIE development model which consists of the phases of analyze, design, develop, implement, and evaluate. The final product resulting from this development research is an e-learning media in the form of an e-module containing the feasible site selection material. The research was conducted at PT Midi Utama Indonesia Tbk with 53 employees of the Location Department as research subjects. The data analysis technique used in this study is quantitative descriptive analysis based on the mean score. The results of the study show that the feasibility of the feasible site selection e module was determined through expert validation by subject matter experts and media experts, as well as practicality testing by users. The feasibility test results indicated a "Highly Feasible" level, with a feasibility score of 4.58 from the subject matter expert and 4.82 from the media expert. Similarly, the practicality test conducted by users obtained a score of 4,554 out of a maximum score of 5,175. This score is equivalent to 88%, which falls under the category of "Highly Practical."

PENDAHULUAN

Alfamidi atau PT. Midi Utama Indonesia, merupakan salah satu perusahaan ritel terbesar di Indonesia (Pratiwi, 2021). Pelanggan Alfamidi selalu menjadi prioritas utama Alfamidi, baik dari segi pelayanan maupun ketersediaan produk yang lengkap. Alfamidi tidak hanya menjual barang *food* atau *non food*, tapi mereka juga menjual sayuran segar, buah-buahan, dan berbagai jus segar. Karena memiliki cabang di berbagai wilayah di Indonesia, PT Midi Utama Indonesia Tbk saat ini menjadi salah satu bisnis ritel yang mudah diakses (Alfamidi, 2024).

Departemen *Location* bertanggungjawab dalam menentukan lokasi terbaik untuk membuka toko baru (Fujiani, 2023). Hurriyati dalam (Puspitaningrum & Damanuri, 2022) mengatakan departemen ini harus mempertimbangkan banyak hal, seperti akses, visibilitas, ekspansi, tempat parkir, lingkungan, persaingan, dan undang-undang pemerintah. Dengan demikian, bagian yang memiliki tugas dan tanggung jawab strategis adalah Departemen *Location*. Pemilihan titik lokasi merupakan suatu keputusan yang harus dilakukan dengan penuh pertimbangan oleh departemen *location*. Ketepatan dalam menentukan tempat merupakan salah satu faktor yang dipertimbangkan oleh pelaku bisnis sebelum memulai usahanya (Hanggita, 2018).

Kesuksesan bisnis dipengaruhi oleh berbagai aspek, di antara aspek tersebut adalah pemilihan lokasi yang tepat sebelum memulai usaha. Hal ini juga berlaku untuk usaha yang berskala mikro/kecil (Fu'ad, 2015). Upaya dalam meningkatkan pemahaman karyawan mengenai pemilihan titik lokasi, departemen *location* menggunakan pelatihan sebagai metode pembelajaran dan penggunaan *e-module* sebagai media belajar.

Pelatihan pada dasarnya merupakan langkah yang diambil oleh perusahaan atau organisasi terhadap karyawannya untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja agar dapat mencapai dan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan sejak awal (Ihsani dan Rini, 2023). Tujuan pelatihan adalah untuk meningkatkan keterampilan karyawan baik secara afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotoriknya (perilaku) serta mempersiapkan karyawan menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi sehingga mampu mengatasi kendala-kendala yang mungkin muncul dalam pekerjaan (Hidayah et al., 2024).

E-module merupakan sarana pembelajaran yang memuat pokok bahasan, strategi pembelajaran, serta langkah evaluasi yang disusun secara sistematis untuk menarik minat dan mencapai kompetensi sesuai dengan kurikulum dalam bentuk elektronik (Laili et al, 2019). *E-module* dengan format penyajian media pembelajaran untuk belajar mandiri disusun dengan sangat teratur, terfokus, dan terstruktur ke dalam unit pembelajaran terkecil agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan disajikan dalam format elektronik yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Padwa & Erdi, 2021). Karena *e-module* ini fleksibel dalam penggunaan, karyawan departemen *location* diharapkan dapat belajar secara mandiri ditengah kesibukan pekerjaannya. Kelebihan *e-module* jika dibandingkan dengan modul cetak adalah karakteristik interaktifnya mempermudah dalam navigasi, memungkinkan untuk menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi serta disertai tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan cepat (Azkiya et al., 2022). *E-module* memiliki Keunggulannya yaitu dapat dibawa kemana saja dengan mudah, tidak perlu adanya kertas dan tinta dalam pembelajaran secara langsung sehingga lebih murah serta penerapannya lebih mudah. (Fitriyani et al., 2022). Di sisi lain, penggunaan *e-module* juga berdampak positif terhadap pembiayaan yang akan dikeluarkan untuk membeli buku paket, *e-module* dapat diakses secara gratis dengan menggunakan alat-alat bantu lainnya. *E-module* juga dapat dibagikan dengan bebas tanpa pembiayaan yang harus dikeluarkan (Latri, 2023). Kekurangan yang biasa dijumpai antara lain adalah akses jaringan yang belum merata, hambatan dalam memberikan umpan balik secara langsung pada proses pembelajaran, sedikitnya interaksi secara langsung antara peserta belajar, serta tidak semua peserta belajar dapat mengakses *e-module* karena tidak semua memiliki perangkat pendukung untuk penggunaan *e-module*. Penggunaan *e-module* bagi peserta belajar dengan minat baca atau belajar yang rendah akan menyebabkan kejenuhan dalam pembelajaran (Ramadhani & Efronia, 2021).

Bapak Bagus Artandio sebagai manager departemen *location* mengungkapkan bahwa *e-module* yang mereka miliki sudah tidak relevan dengan keadaan sekarang, banyak materi baru yang seharusnya

ada dalam *e-module*. Beliau juga mengatakan bahwa *e-module* yang mereka miliki tidak *user friendly*. Menurut teori Daryanto *E-module* pembelajaran yang berkualitas memiliki beberapa karakteristik yaitu instruksi mandiri, terintegrasi, berdiri sendiri, adaptif dan ramah pengguna (Azkiya et al., 2022). *E-module* pembelajaran dapat disebut adaptif jika *e-module* tersebut relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu, karakteristik *e-module* yang ramah pengguna berarti *e-module* pembelajaran tersebut seharusnya bersahabat atau akrab dengan penggunanya. Setiap penyampaian instruksi yang terdapat pada *e-module* memiliki sifat membantu dan bersahabat dengan penggunanya (Azkiya Et al., 2022). Berdasarkan pernyataan dari Bapak Bagus Artandio bahwa penyampaian materi bisnis proses kepada karyawan melalui pelatihan dan penggunaan *e-module* yang belum memadai dan belum optimal.

Departemen *location* pada kenyataannya belum memiliki tenaga ahli di bidang pengembangan media belajar sehingga menyebabkan tidak dapat dipastikan kelayakan *e-module* yang dimiliki departemen *location* tersebut. *E-module* adalah suatu bentuk media belajar yang dimanfaatkan oleh departemen *location* PT Midi Utama Indonesia Tbk. Dari pengamatan yang dilakukan juga ditemukan bahwa karakteristik karyawan departemen *location* adalah sebagai berikut: (1) mampu mengoperasikan komputer, (2) memiliki keterampilan komunikasi dan presentasi yang baik, (3) suka belajar melalui diskusi (4) memiliki kesibukan kerja, (5) menghabiskan lebih banyak waktu dalam perjalanan survei lokasi (6) mempunyai pengetahuan mengenai survei lokasi (7) merupakan pengguna aktif *smartphone*. Berdasarkan karakteristik dari karyawan departemen *location* tersebut peneliti memahami bahwa departemen *location* ini membutuhkan sebuah media belajar yang fleksibel dalam penggunaannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, ditemukan bahwa *e-module* yang dimiliki departemen *location* belum layak karena komponen di dalamnya yang belum lengkap dan belum sesuai dengan karakteristik *e-module*. Karyawan *location* juga mengeluh karena desain *e-module* yang ada membosankan. Minimnya gambar juga membuat mereka merasa bosan dan mudah lupa terhadap apa yang telah mereka pelajari. Pengembangan *e-module* yang layak di departemen *location* PT Midi Utama Indonesia Tbk diperlukan sebagai media belajar untuk menyampaikan materi pemilihan titik lokasi secara optimal. Sebagaimana diketahui bahwa materi pemilihan titik lokasi ini sangat penting bagi kemajuan sebuah perusahaan khususnya Alfamidi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-module* Materi Pemilihan Titik Lokasi Pada Departemen *Location* PT Midi Utama Indonesia Tbk”.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, serta menguji efektivitas produk tersebut. (Sugiyono, 2018).

Menurut Sugiyono (2018) untuk menciptakan suatu produk tertentu dan mengevaluasi keefektifan sebuah produk, metode penelitian yang dapat digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*/R&D) memiliki tujuan untuk menciptakan dan mengevaluasi keefektifan suatu produk tertentu. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini berfokus pada inovasi produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada melalui serangkaian validasi dan pengujian yang sistematis. Sasaran akhirnya adalah menciptakan produk yang efisien dan efektif dalam menyelesaikan masalah praktis di berbagai bidang, seperti pendidikan, industri, atau layanan, serta memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Terdapat berbagai model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Dalam penelitian ini, akan digunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Endang Mulyaningsih (2013), model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Prosedur

Prosedur pengembangan adalah rincian dari model pengembangan. Ada lima tahap dalam prosedur penelitian pengembangan ini. Langkah-langkah prosedur pengembangan tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut.

	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Concept	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
Common Procedures	1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. Identify required resources 5. Determine potential delivery systems (including cost estimates) 6. Compose a project management plan	7. Conduct a task inventory 8. Compose performance objectives 9. Generate testing strategies 10. Calculate return on investment	11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develop guidance for the student 14. Develop guidance for the teacher 15. Conduct formative revisions 16. Conduct a Pilot Test	17. Prepare the teacher 18. Prepare the student	19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluation tools 21. Conduct evaluations
	Analysis Summary	Design Brief	Learning Resources	Implementation Strategy	Evaluation Plan

Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Dari Gambar 1 di atas, dapat diuraikan tentang langkah prosedur penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

Analyze (Analisis)

Secara umum, langkah-langkah yang dilakukan adalah memvalidasi *performance gap*, menentukan tujuan pembelajaran, menganalisis sasaran tujuan, mengidentifikasi kebutuhan sumber daya, menentukan potensi sistem penyajian, dan menyusun rencana manajemen proyek.

Design (Desain)

Fase *design* memiliki konsep yaitu memvalidasi hasil yang dituju dan kesesuaian penggunaan metode pengujian. Secara umum, prosedur yang dilakukan adalah membuat inventarisasi tugas, merumuskan tujuan kinerja, membuat strategi pengujian, dan menghitung kebutuhan biaya.

Develop (Pengembangan)

Fase *develop* memiliki konsep yaitu membuat dan memvalidasi sumber belajar yang terpilih. Adapun prosedur yang dilakukan adalah membuat materi, mengembangkan produk, dan melakukan revisi formatif.

Implement (Implementasi)

Fase *implement* memiliki konsep untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran dan melibatkan peserta belajar. Adapun prosedur yang dilakukan adalah mempersiapkan trainer dan mempersiapkan peserta belajar.

Evaluate (Evaluasi)

Konsep dari fase *evaluate* adalah untuk memberikan penilaian terhadap kualitas produk dan proses pembelajaran, sebelum dan sesudah pengimplementasian. Secara umum, prosedur yang dilakukan dalam fase ini yaitu menentukan standar evaluasi, memilih instrumen evaluasi, dan melakukan evaluasi.

HASIL

Hasil dari penelitian ini dengan judul “Pengembangan *E-module* Materi Pemilihan Titik Lokasi pada Departemen *Location* di PT Midi Utama Indonesia Tbk” merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk *e-module* yang layak untuk departemen *location* di PT Midi Utama Indonesia Tbk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima fase, yaitu fase *analyze*, *design*, *develop*, *implementation*, dan *evaluate*. Proses dan hasil pengembangan pada kelima fase tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Analyze (Analisis)

Fase *analyze* dilakukan untuk menganalisis kemungkinan penyebab yang mengakibatkan *performance gap* yang dilakukan dengan memvalidasi *performance gap*, menetapkan tujuan pembelajaran, menganalisis sasaran yang ingin dicapai, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, menentukan potensi sistem penyampaian, dan menyusun rencana manajemen proyek.

Memvalidasi Performance Gap

Penelitian dilakukan dengan wawancara bersama Manajer departemen *location*. Dari wawancara ditemukan bahwa tidak ada kesulitan bagi karyawan departemen *location* dalam memahami materi pemilihan titik lokasi. Namun, beberapa kali kejadian masih terdapat karyawan departemen *location* yang baru bergabung tidak pernah mempelajari materi pemilihan titik lokasi ini sama sekali, sehingga mereka belum memiliki pemahaman mengenai standar penentuan titik lokasi yang baik. Selain itu, dikarenakan selama ini belum adanya modul yang dimiliki departemen *location*, belum diketahui tingkat pemahaman karyawan departemen *location* mengenai materi pemilihan titik lokasi ini.

Penggunaan metode dan media belajar untuk materi pemilihan titik lokasi di departemen *location* PT Midi Utama Indonesia Tbk ini masih sangat terbatas. Dalam pembelajaran mengenai materi pemilihan titik lokasi di departemen *location*, metode pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada ceramah presentasi menggunakan PPT, diskusi, dan belajar secara mandiri. Di samping itu, alat bantu belajar yang digunakan hanya terbatas pada materi PPT.

Keterbatasan metode dan bahan ajar tersebut membuat pembelajaran yang tidak efektif. Ketika pemaparan materi, karyawan departemen *location* kerap mengantuk sehingga tidak fokus. Pemahaman mengenai materi pemilihan titik lokasi tidak dapat diukur karena tidak adanya tes. Selain itu juga masih terdapat beberapa dari karyawan departemen *location* yang belum memahami konsep dari materi yang dijelaskan. Berdasarkan validasi dari *performance gap* tersebut akan dikembangkan suatu produk pembelajaran yang dapat membantu karyawan departemen *location* dalam memahami materi pemilihan titik lokasi dengan memberikan representasi informasi secara lengkap dan meningkatkan variasi metode pembelajaran agar peserta belajar tidak mudah kehilangan perhatiannya.

Menentukan Tujuan Pembelajaran

Hasil validasi *performance gap* pada departemen *location* menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa karyawan departemen *location* yang belum memiliki pemahaman mengenai materi pemilihan titik lokasi, yang mana hal tersebut menyebabkan banyak keraguan, banyak pertanyaan sehingga berdampak keruntutan bisnis proses. Salah satu penyebab dari *performance gap* tersebut adalah *lack of knowledge/skill*. Dalam hal ini, *lack of knowledge/skill* yang dimaksud, yaitu belum memahami standar pemilihan lahan toko dan faktor pemilihan titik lokasi, kerap mencari materi pemilihan titik lokasi ketika akan kenaikan *grade*.

Berdasarkan hal tersebut ditentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui pengembangan produk dalam penelitian ini. Tujuan pembelajaran dalam produk pembelajaran yang akan dikembangkan adalah peserta *training* mampu mengetahui jenis lahan lokasi, mengetahui pedoman penentuan lokasi, menganalisis dan menentukan lokasi yang baik, dan mengetahui alur proses toko baru.

Menganalisis Sasaran yang Dituju

Produk dalam penelitian ini akan dikembangkan untuk departemen *location* PT Midi Utama Indonesia Tbk. Karyawan departemen *location* PT Midi Utama Indonesia Tbk berjumlah 53. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa karyawan departemen *location* mudah mengantuk ketika pemaparan materi menggunakan presentasi PPT. Selain itu karyawan departemen *location* sudah memiliki kemampuan literasi digital sesuai dengan standar yang ditentukan perusahaan melalui tim *Human Capital* (HC). Karyawan departemen juga merupakan pengguna *smartphone* aktif sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat diterapkan di departemen *location*.

Mengidentifikasi Sumber Daya yang Dibutuhkan

Sebelum menentukan produk pembelajaran yang akan dikembangkan, dilakukan identifikasi terhadap sumber daya yang dibutuhkan dalam mengatasi *performance gap*. Dalam hal ini, dilakukan identifikasi terhadap empat jenis sumber daya yaitu sumber daya konten, teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia.

Menentukan Potensi Sistem Penyajian

Hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan sistem penyajian yang akan diterapkan produk pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah keterampilan karyawan departemen *location* dalam menggunakan teknologi. Dari hasil wawancara dengan manajer departemen *location* Bapak Bagus Artandio mengatakan semua karyawan departemen *location* sudah memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Seluruh cabang Alfamidi yang tersebar diberbagai wilayah Indonesia berada di wilayah yang terhubung dengan jaringan internet dan Alfamidi sendiri juga memfasilitasi penyimpanan *Cloud* dan *Gdrive* dengan kapasitas 1 TB.

Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut produk pembelajaran yang dikembangkan akan dikemas dalam sebuah produk digital yang dapat diakses oleh pengguna melalui *gadget* yang mereka miliki.

Membuat Rencana Manajemen Proyek

Berdasarkan hasil prosedur yang telah dilaksanakan sebelumnya, dikembangkan suatu produk pembelajaran berbentuk media pembelajaran berjenis *e-module*. Pemilihan produk pembelajaran berbentuk media pembelajaran didasarkan pada kebutuhan karyawan departemen *location* akan adanya media belajar yang dapat mereka akses secara fleksibel meskipun di tengah kesibukan pekerjaan. Pemilihan jenis media pembelajaran berjenis *e-module* dipertimbangkan dengan karakteristik karyawan departemen *location* yang memiliki kemampuan literasi digital yang memadai dan lebih mudah memahami materi dengan memberikan contoh yang secara umum dapat diterima.

Di akhir fase *analyze* dilakukan evaluasi untuk meninjau kembali apakah produk pembelajaran yang akan dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dari hasil validasi *performance gap*. Selain itu juga dilakukan peninjauan terhadap ketepatan prosedur dalam fase *analyze* yang telah dilakukan.

Design (Desain)

Fase *design* dilakukan untuk membuat inventarisasi tugas, merumuskan tujuan kinerja, membuat strategi pengujian, dan mengkalkulasikan biaya yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, tahap *design* dilakukan dengan membuat rancangan pengembangan *e-module* dan menyusun instrumen uji kelayakan.

Menyusun Inventarisasi Tugas

Di akhir fase *analyze*, sudah ditentukan bentuk produk pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berjenis *e-module* yang dikemas dalam bentuk PPT yang dapat membantu karyawan departemen *location* dalam mempelajari materi pemilihan titik lokasi secara fleksibel ditengah kesibukan kerja.

Sementara itu, untuk tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui *e-module* materi pemilihan titik lokasi tidak terjadi perubahan. Tujuan pembelajaran tersebut adalah peserta *training* mampu mengetahui jenis lahan lokasi, mengetahui pedoman penentuan lokasi, menganalisis dan menentukan lokasi yang baik, dan mengetahui alur proses toko baru. Kemudian dibuat konsep dan rancangan desain produk *e-module* materi pemilihan titik lokasi berdasarkan dengan *purpose statement* dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Selanjutnya, berdasarkan tujuan pembelajaran dilakukan identifikasi terhadap tugas-tugas kinerja penting yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam *e-module* tersebut. Tugas-tugas kinerja ini berupa langkah-langkah pengalaman belajar yang akan dilalui peserta belajar dalam *e-module* materi pemilihan titik lokasi untuk mencapai capaian pembelajaran.

Merumuskan Tujuan Kinerja

Prosedur selanjutnya adalah merumuskan tujuan kinerja yang harus dicapai oleh karyawan departemen *location* setelah menggunakan *e-module* materi pemilihan titik lokasi. Tujuan kinerja dirumuskan dengan mempertimbangkan tugas-tugas kinerja pada masing-masing capaian pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, kapabilitas dan kemampuan dari peserta belajar, dan kemampuan prasyarat yang harus dipenuhi sebelum menyelesaikan tugas-tugas kinerja. Jika tujuan pembelajaran menjelaskan tujuan secara umum, tujuan kinerja menjelaskan tujuan spesifik yang harus dicapai oleh peserta belajar.

Tujuan kinerja dirumuskan dengan melibatkan tiga komponen, yaitu kinerja, kondisi, dan kriteria. Kinerja merupakan apa yang akan dilakukan oleh peserta belajar. Kondisi merupakan situasi penting

dimana kinerja tersebut terjadi. Sementara itu, kriteria merupakan standar atau kualitas dimana kinerja tersebut dinilai tercapai. Tujuan kinerja yang harus dicapai oleh peserta belajar dalam *e-module* materi pemilihan titik lokasi adalah peserta belajar menunjukkan kemampuan dalam menganalisis dan menentukan lokasi toko yang baik dan mengetahui alur proses toko baru dengan memilih lokasi toko yang baik dengan tepat serta menjawab pertanyaan-pertanyaan latihan soal dengan benar, setelah mempelajari materi pemilihan titik lokasi.

Membuat Strategi Pengujian

Selanjutnya dibuat strategi pengujian untuk menguji keberhasilan dari *e-module* materi pemilihan titik lokasi. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari *e-module* materi pemilihan titik lokasi. Pengujian dilakukan melalui uji kelayakan menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna. Uji kelayakan menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna dilakukan dengan menggunakan skala likert.

Aspek-aspek dalam angket pengujian *e-module* materi pemilihan titik lokasi dikembangkan berdasarkan unsur-unsur *e-module* sebagai media pembelajaran. Aspek-aspek pengujian tersebut dikembangkan berdasarkan pada kajian teori mengenai kriteria penilaian dalam pengembangan *e-module*, kelayakan isi materi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian, kelayakan tampilan desain layar, kelayakan kemudahan pengguna, kelayakan konsistensi, kelayakan kemanfaatan, dan kelayakan kegrafikan. Kemudian dibuat kisi-kisi angket kelayakan menurut ahli media, kisi-kisi angket kelayakan ahli materi, dan kisi-kisi angket kelayakan menurut pengguna. Kisi-kisi tersebut memuat aspek dan indikator dalam masing masing angket. Selanjutnya disusun instrumen berdasarkan kisi-kisi tersebut.

Mengkalkulasikan Biaya yang Dibutuhkan

Estimasi biaya yang dibutuhkan dalam pengembangan *e-module* materi pemilihan titik lokasi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rencana Biaya Pengembangan	
Tahap	Biaya
<i>Analyze</i>	RP. 10.000,-
<i>Design</i>	Rp. 50.000,-
<i>Develop</i>	Rp. 30.000,-
<i>Implement</i>	Rp. 10.000,-
<i>Evaluate</i>	Rp. 10.000,-
Total	Rp. 110.000,-

Di akhir fase *design* dilakukan evaluasi untuk meninjau kembali desain pengembangan *e-module* materi pemilihan titik lokasi. Selain itu, juga dilakukan peninjauan terhadap ketepatan prosedur dalam fase *design* yang telah dilakukan.

Develop (Pengembangan)

Dalam fase *develop* dilakukan pembuatan dan validasi terhadap *e-module* materi pemilihan titik lokasi. Prosedur yang dilakukan adalah membuat materi, mengembangkan produk, dan melakukan revisi formatif. Dalam penelitian ini, dilakukan uji kelayakan melalui validasi produk *e-module* materi pemilihan titik lokasi kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna.

Membuat Materi

Materi yang dimuat dalam *e-module* dalam penelitian ini adalah materi pemilihan titik lokasi. Referensi yang digunakan adalah bahan ajar *e-module* yang dimiliki oleh departemen *location* sebelumnya dan bahan literatur lainnya yang memuat materi pemilihan titik lokasi.

Materi pemilihan titik lokasi terbagi menjadi dua topik, yaitu topik pedoman penentuan lokasi dan alur proses toko baru. Materi tersebut disajikan dalam bentuk pembahasan yang dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung. Dalam pembahasan materi yang dikembangkan berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta belajar. Penyajian informasi yang dilengkapi dengan gambar dilakukan agar materi lebih mudah dipahami oleh peserta belajar.

Pengembangan materi dalam *e-module* materi pemilihan titik lokasi dilakukan dengan membuat kerangka pokok pembelajaran yang akan dimuat dalam materi. Pokok-pokok pembelajaran tersebut dipertimbangkan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta belajar orang dewasa. Materi dimulai dengan pokok pembelajaran mengetahui pedoman penentuan lokasi dimulai dari jenis lahan toko hingga

faktor pemilihan lokasi. Penyisipan gambar-gambar dalam materi dilakukan berdasarkan hasil wawancara manajer yang menyatakan bahwa karyawan departemen *location* lebih mudah memahami materi dengan memberikan contoh nyata yang diterima secara umum dalam bentuk gambar.

Selanjutnya dari materi yang dikembangkan dalam *e-module* juga dilengkapi dengan latihan soal. Latihan soal dirancang dengan memperhatikan capaian pembelajaran.

Mengembangkan Produk

Pada prosedur ini dilakukan pengembangan produk berdasarkan pada desain yang telah dibuat. Komposisi warna yang digunakan dalam *e-module* adalah warna hangat, cerah, dan menyala, dengan dominasi warna biru dan merah. Pemilihan ini didasarkan dengan menyesuaikan tema *e-learning* departemen *location*. Seluruh aset visual yang digunakan pada *e-module* materi pemilihan titik lokasi menggunakan *Software Canva*. Font yang digunakan adalah font *Montserrat* dan *Open Sans*. Berikut adalah hasil pengembangan *e-module* materi pemilihan titik lokasi.



Gambar 2. E-Modul Pemilihan Titik Lokasi

Melakukan Revisi Formatif

Setelah *e-module* materi pemilihan titik lokasi dikembangkan, dilakukan revisi formatif untuk memperbaiki produk pembelajaran yang telah dikembangkan.

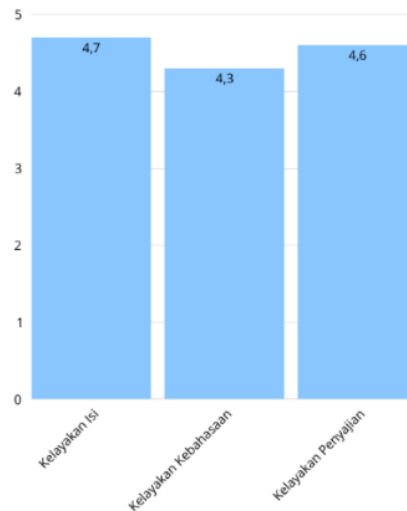
1. Uji Kelayakan Menurut Ahli Materi

Uji kelayakan menurut ahli materi dilakukan kepada Bapak Bagus Artandio selaku Manajer di departemen *location*. Uji kelayakan dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No.	Aspek	Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	43	4,77	Sangat Layak
2.	Kelayakan Kebahasaan	26	4,33	Sangat Layak
3.	Kelayakan Penyajian	28	4,66	Sangat Layak
Jumlah skor		97		
Rata-rata skor		4,58		
Tingkat Kelayakan		Sangat Layak		

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh rata-rata skor hasil uji kelayakan *E-module* Pemilihan Titik Lokasi menurut ahli materi sebesar 4,5 dalam skala 5. Rata-rata skor tersebut pada tingkat kelayakan “Sangat Layak” sesuai dengan tabel pedoman konversi skor rata-rata skala likert dan aspek penilaian tingkat kelayakan menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna. Kesimpulan dari uji kelayakan menurut ahli materi adalah *E-module* Pemilihan Titik Lokasi ini layak diujicobakan tanpa revisi.



Gambar 3. Rata-Rata Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

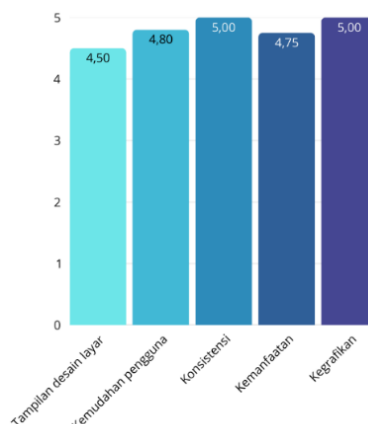
2. Uji Kelayakan Menurut Ahli Media

Uji kelayakan menurut ahli media dilakukan kepada ahli media Dr. Estu Miyarso, M.Pd. selaku dosen Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Uji kelayakan dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2025. Hasil uji kelayakan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No.	Aspek	Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Kelayakan tampilan desain layar	32	4,57	Sangat Layak
2.	Kelayakan kemudahan pengguna	24	4,80	Sangat Layak
3.	Kelayakan konsistensi	15	5	Sangat Layak
4.	Kelayakan kemanfaatan	19	4,75	Sangat Layak
5.	Kelayakan kegrafikan	25	5	Sangat Layak
Jumlah skor		115		
Rata-rata skor		4,82		
Tingkat Kelayakan		Sangat Layak		

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh rata-rata skor hasil uji kelayakan *E-module* Pemilihan Titik Lokasi menurut ahli media sebesar 4,8 dalam skala 5. Rata-rata skor tersebut pada tingkat kelayakan “Sangat Layak” sesuai dengan tabel pedoman konversi skor rata-rata skala likert dan aspek penilaian tingkat kelayakan menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna. Kesimpulan dari uji kelayakan menurut ahli media adalah *E-module* Pemilihan Titik Lokasi ini layak diujicobakan tanpa revisi.



Gambar 4. Rata-Rata Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

3. Uji Kepraktisan Menurut Pengguna

Uji kepraktisan menurut pengguna dilakukan kepada seluruh *location specialist* PT Midi Utama Indonesia Tbk selaku pengguna berjumlah 53 orang. Uji kepraktisan dilaksanakan pada tanggal 18 Maret hingga 2 April 2025.

a. *One-to-One Trial*

Pada tahap *one-to-one trial* ini terlibat dua orang *location specialist*. Kedua peserta ini dipilih oleh manajer departemen *location* dari cabang yang berada di Palu. Hasil uji kepraktisan menurut pengguna dalam *one-to-one trial* ini, disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan *One-to-One Trial*

No	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Materi	40	80%	Praktis
2.	Kebahasaan	51	85%	Sangat Praktis
3.	Pemanfaatan	49	81,66%	Sangat Praktis
4.	Kegrafikan	49	81,66%	Sangat Praktis
Jumlah skor		189		
Presentase		82,17%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh jumlah skor hasil uji kepraktisan *e-module* materi pemilihan titik lokasi menurut pengguna dalam *one-to-one trial* sebesar 189 dari skor maksimal 230. Jumlah skor setara dengan presentase 82,17% dan berada pada tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”. Pengguna juga memberikan komentar bahwa *e-module* yang dikembangkan sangat bermanfaat bagi *location specialist*.

b. *Small Group Trial*

Pada tahap *small group trial* ini terlibat 6 orang *location specialist*. Keenam peserta dipilih oleh manajer *location* cabang usaha yang berada di Makassar. Hasil uji kepraktisan menurut pengguna dalam *small group trial* ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan *Small Group Trial*

No	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Materi	128	85,33%	Sangat Praktis
2.	Kebahasaan	168	93,33%	Sangat Praktis
3.	Pemanfaatan	161	89,44%	Sangat Praktis
4.	Kegrafikan	166	92,22%	Sangat Praktis
Jumlah skor		623		
Presentase		90,28%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh jumlah skor hasil uji kepraktisan *e-module* materi pemilihan titik lokasi menurut pengguna dalam *small group trial* sebesar 623 dari skor maksimal 690. Jumlah skor setara dengan presentase 90,28% dan berada pada tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”. Pengguna juga memberikan komentar bahwa *e-module* yang dikembangkan sangat bermanfaat bagi *location specialist*.

c. *Field Trial*

Pada tahap *field trial* ini terlibat 45 orang *location specialist*. Hasil uji kepraktisan menurut pengguna dalam *field trial* ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan *Field Trial*

No	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Materi	1.003	89,15%	Sangat Praktis
2.	Kebahasaan	1.197	88,66%	Sangat Praktis
3.	Pemanfaatan	1.178	87,25%	Sangat Praktis
4.	Kegrafikan	1.176	87,11%	Sangat Praktis
Jumlah skor		4.554		
Presentase		88%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh jumlah skor hasil uji kepraktisan *e-module* materi pemilihan titik lokasi menurut pengguna dalam *field trial* sebesar 4.554 dari skor maksimal 5.175. Jumlah skor setara dengan presentase 88% dan berada pada tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”.

Di akhir fase *develop* dilakukan evaluasi untuk meninjau kembali produk pembelajaran *e-module* materi pemilihan titik lokasi yang telah dikembangkan dan hasil revisi formatif. Selain itu juga dilakukan peninjauan terhadap ketepatan prosedur dalam fase *develop* yang telah dilakukan.

Implement (Implementasi)

Dalam fase *implement* dilakukan persiapan lingkungan pembelajaran dan melibatkan peserta belajar. Terdapat dua prosedur, yaitu mempersiapkan pengajar dan mempersiapkan peserta didik.

Mempersiapkan Guru (Fasilitator)

Pada prosedur ini dilakukan pelatihan kepada fasilitator mengenai pengimplementasian *e-module* materi pemilihan titik lokasi pada departemen *location*. Tujuan pelatihan ini yaitu agar fasilitator dapat mengatasi *performance gap* dengan cara mengoptimalkan penggunaan *e-module* materi pemilihan titik lokasi dengan memberikan representasi informasi yang fleksibel. Dalam pelatihan ini guru dibekali pengetahuan dan keterampilan mengenai konsep *e-module* dan tujuan pembelajaran.

Mempersiapkan Peserta Belajar

Selain fasilitator, peserta belajar juga memerlukan persiapan agar pengimplementasian *e-module* materi pemilihan titik lokasi dapat berjalan dengan optimal. Dalam prosedur ini, fasilitator memfasilitasi peserta belajar dalam mempelajari materi pemilihan titik lokasi. Hal ini agar peserta belajar sudah menguasai kemampuan persyaratan dalam *e-module* materi pemilihan titik lokasi. Selanjutnya pengguna diberikan pengenalan mengenai *e-module* materi pemilihan titik lokasi meliputi cara akses, konsep *e-module*, dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru dan peserta belajar mempraktikkan pengimplementasian *e-module* materi pemilihan titik lokasi secara mandiri.

Di akhir fase *implement* dilakukan evaluasi untuk meninjau kembali kesiapan fasilitator dalam penggunaan *e-module* sebagai media pembelajaran. Selain itu juga dilakukan peninjauan terhadap ketepatan prosedur dalam fase *implement* yang telah dilakukan.

Evaluate (Evaluasi)

Dalam penelitian ini, fase *evaluate* terintegrasi dalam fase-fase lainnya dalam bentuk evaluasi hasil akhir dari tiap fase. Evaluasi dilakukan di akhir pelaksanaan fase *analyze*, *design*, *develop*, dan *implement*. Tujuan dari evaluasi pada setiap fase dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 7. Tujuan Evaluasi Setiap Fase

Fase	Tujuan Evaluasi
<i>Analyze</i>	- Meninjau kesesuaian produk pembelajaran yang akan dikembangkan dengan kebutuhan dari hasil validasi <i>performance gap</i> - Meninjau ketepatan prosedur dalam fase <i>analyze</i> yang telah dilakukan
<i>Design</i>	- Meninjau desain pengembangan <i>e-module</i> materi pemilihan titik lokasi - Meninjau ketepatan prosedur dalam fase <i>design</i> yang telah dilakukan
<i>Develop</i>	- Meninjau produk pembelajaran <i>e-module</i> materi pemilihan titik lokasi yang telah dikembangkan - Meninjau ketepatan prosedur dalam fase <i>develop</i> yang telah dilakukan
<i>Implement</i>	- Meninjau kesiapan fasilitator dan pengguna dalam pengimplementasian <i>e-module</i> materi pemilihan titik lokasi yang telah dikembangkan - Meninjau ketepatan prosedur dalam fase <i>implement</i> yang telah dilakukan

PEMBAHASAN

Penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara bersama manajer Departemen *Location* PT Midi Utama Indonesia Tbk. Adapun hasil wawancara seperti (1) Belum diketahui sampai mana pemahaman *location specialist* mengenai materi pemilihan titik lokasi. Hal ini karena belum adanya media yang digunakan untuk mengukur pemahaman *location specialist* mengenai materi pemilihan titik lokasi. (2) Metode belajar yang digunakan di departemen *location* adalah pelatihan langsung ditempat kerja

menggunakan bahan belajar untuk dipelajari secara mandiri. (3) Departemen *location* hanya memiliki dokumen-dokumen administrasi dan PPT materi sebagai bahan ajar.

Materi yang disajikan dalam *e-module* ini adalah materi pemilihan titik lokasi. Adapun materi ini merupakan materi dasar untuk penentuan lokasi dan materi ini penting yang harus dikuasai oleh departemen *location* untuk penentuan lokasi yang tepat. Memilih lokasi usaha yang tepat akan sangat mendukung perkembangan jalannya bisnis (Permata Sari, 2021).

Materi pemilihan titik lokasi ini merupakan materi yang harus dikuasai karyawan departemen *location* dan menjadi standar untuk penentuan lokasi yang disamakan di pemahaman awal, sehingga seluruh *location specialist* memiliki *knowledge* yang sama. Pembahasan dalam *E-module* ini memuat 2 topik bahasan, yaitu pedoman penentuan lokasi (*Market Place Alfamidi*) dan alur proses toko baru.

E-module dipilih dalam penelitian ini karena sifatnya yang fleksibel sehingga *e-module* sangat cocok untuk karyawan *location* yang memiliki kesibukan kerja. Seperti yang diungkapkan Fitriyani dkk (2022) bahwa *e-module* memiliki kelebihan yaitu dapat dibawa ke mana saja dengan mudah, tidak memerlukan kertas dan tinta dalam pembelajaran langsung sehingga lebih ekonomis dan penerapannya lebih praktis.

E-module yang dikembangkan juga menyesuaikan dengan target penelitian. Adapun target dari penelitian ini adalah karyawan departemen *location* yang mana teori Bruner menyebutkan bahwa perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengorganisasi materi pelajaran dan menyajikannya sesuai dengan tahapan perkembangan orang tersebut (Budiningsih, 2009).

Dalam pengembangan produk *e-module*, hal ini juga sejalan dengan bidang keilmuan Teknologi Pendidikan tahun 2008 yang berada pada kawasan *creating*, yang menekankan pada proses perancangan dan produksi sumber belajar berbasis teknologi (Januszewski & Molenda, 2008). Maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan *E-module* Materi Pemilihan Titik Lokasi Pada Departemen *Location* PT Midi Utama Indonesia Tbk.

Penjelasan *e-module* terdiri atas 7 komponen mengadopsi komponen modul menurut (Lastris, 2023), yaitu (1) Tinjauan mata pelajaran berupa deskripsi umum terkait materi dalam *e-module*, (2) Pendahuluan, berupa indikator-indikator yang ingin dicapai melalui penyampaian materi, urutan poin-poin penyajian *e-module*, dan petunjuk belajar, (3) Kegiatan belajar, merupakan inti dari penyampaian materi, (4) Latihan, berupa berbagai macam kegiatan belajar yang harus dilaksanakan oleh peserta belajar setelah membaca penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, (5) Rangkuman, berupa inti dari penjelasan materi yang disampaikan, (6) Tes formatif, berupa latihan soal, (7) Kunci jawaban tes formatif, merupakan kunci jawaban dari soal formatif. Adapun pemilihan ilustrasi dalam *e-module* menyesuaikan dengan materi yang dimuat. Ilustrasi gambar dibuat agar *e-module* tidak membosankan dan menarik perhatian pengguna untuk belajar.

Penelitian ini termasuk pada penelitian R&D yang mana penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan dan mengevaluasi keefektifan suatu produk tertentu. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini berfokus pada inovasi produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada melalui serangkaian validasi dan pengujian yang sistematis (Sugiyono, 2018).

Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan menurut Endang Mulyaningsih (2013), yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analyze*, peneliti memvalidasi *performance gap*, menetapkan tujuan pembelajaran, menganalisis sasaran yang ingin dicapai, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, menentukan potensi sistem penyajian, dan menyusun rencana manajemen proyek.
2. *Design*, peneliti membuat inventarisasi tugas, merumuskan tujuan kinerja, membuat strategi pengujian, dan mengkalkulasikan biaya yang dibutuhkan.
3. *Develop*, peneliti membuat materi, mengembangkan produk, dan melakukan revisi formatif.
 - a. Membuat Materi dan Latihan Soal
Proses penyusunan materi, latihan soal, dan kunci jawaban. Meliputi riset mengenai materi pemilihan titik lokasi. Berdasarkan materi yang sudah disusun kemudian dibuat latihan soal dan kunci jawaban dari latihan soal tersebut.

- b. Mengembangkan Produk
Proses desain, meliputi membuat desain untuk media *e-module* serta memasukkan elemen pendukung materi seperti gambar dan ikon. *Software* yang digunakan dalam pengembangan *e-module* ini adalah aplikasi *Canva* dengan komponen pendukung yaitu *PowerPoint*.
 - c. Melakukan Revisi Formatif
Revisi formatif dilakukan dalam bentuk uji kelayakan melalui validasi produk *e-module* pemilihan titik lokasi kepada ahli media, ahli materi, dan uji kepraktisan pengguna. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari produk *e-module* yang dihasilkan. Sehingga saran dan masukan sangat dibutuhkan. Hasil uji kelayakan *e-module* pemilihan titik lokasi menurut ahli materi termasuk ke dalam kategori tingkat kelayakan “Sangat Layak”, menurut ahli media termasuk ke dalam kategori tingkat kelayakan “Sangat Layak”, demikian juga hasil uji kepraktisan oleh pengguna juga termasuk ke dalam kategori tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”.
4. *Implement*, penulis melakukan pelatihan mengenai pengimplementasian *e-module* materi pemilihan titik lokasi kepada manajer departemen *location* yang akan menjadi fasilitator pelatihan di departemen *location*.
 5. *Evaluate*, penulis melakukan evaluasi dalam setiap tahapan pengembangan. Setelah produk *e-module* dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna, kemudian produk dapat diimplementasikan di departemen *location* PT Midi Utama Indonesia Tbk.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-module* materi pemilihan titik lokasi pada departemen *location* PT Midi Utama Indonesia Tbk dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. *E-module* yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan uji kepraktisan oleh pengguna. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa *e-module* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan skor rata-rata 4,58 dari ahli materi dan 4,82 dari ahli media. Begitu juga hasil uji kepraktisan *e-module* materi pemilihan titik lokasi memperoleh skor 4.554 dari skor maksimal 5.175. Jumlah skor setara dengan presentase 88% dengan tingkat kepraktisan “Sangat Praktis”.

Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan keterbatasan yang dialami selama penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. *E-module* yang dikembangkan bisa dimanfaatkan untuk proses *on the job training*.
2. Karena *e-module* ini belum sampai diintegrasikan ke sistem *e-learning* perusahaan (karena kendala izin), mungkin kedepannya pihak perusahaan bisa mempertimbangkan integrasi supaya pemanfaatannya bisa lebih maksimal dan mudah diakses kapanpun dibutuhkan.
3. Di penelitian ini, penulis belum sempat observasi langsung ke lapangan karena kendala jarak dan lokasi karyawan yang tersebar.
4. Selain itu, *e-module* ini baru dikembangkan tanpa diuji lebih lanjut soal seberapa efektif pengaruhnya.
5. Pengembangan *e-module* ini juga masih terbatas di materi pemilihan titik lokasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfamidi. (2024). *Profil Perusahaan*. *Alfamidiku*. Retrieved from <https://alfamidiku.com/menu-korporasi>
- Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, A. S. (2022). Pengembangan *e-module* berbasis nilai-nilai pendidikan multikultural di sekolah dasar islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409-427.

- Branch, R. B. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Aproach*. New York: Springer.
- Budiningsih, A., (2009). *Teori Belajar dan Motivasi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fitriyani, S., Murni, T., & Warsono, S. (2019). Pemilihan Lokasi Usaha Dan Pengaruhnya Terhadap Keberhasilan Usaha Jasa Berskala Mikro Dan Kecil. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 13(1), 47–58. <https://doi.org/10.33369/insight.13.1.47-58>
- Fujiani, W. (2023). *Pengaruh Stres Kerja dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Departemen Location PT Indomarco Prismata cabang Bandung*, (Doctoral dissertation, Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Widyatama).
- Fu'ad, E. N. (2015). Pengaruh Pemilihan Lokasi Terhadap Kesuksesan Usaha Berskala Mikro/Kecil Di Komplek Shopping Centre Jepara. *Media Ekonomi Dan Manajemen*, 30(1), 56–67.
- Hanggita, A. T. (2018). Analisis Faktor Pemilihan Lokasi Usaha Jasa Pada UMKM di Kecamatan Paciran. *Manajemen Bisnis*, 8(2), 167–176. <https://doi.org/10.22219/jmb.v8i2.7069>
- Hidayah, H. S., Yusuf, Y., Fatah, Z., & Wahjono, S. I. (2024). Latihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 3(1), 300–317. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v3i1.128>
- Ihsani, I. M., & Rini, H. P. (2023). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Karyawan PT Pos Indonesia (Persero) Kebonrojo Surabaya. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 75-79.
- Januszwecki, A., & Molenda, M., (2008). *Education Teknology: a Definition with Comentary*. New York: Routledge.
- Laili, I., Ganefri., Usmeldi. (2019) Efektivitas Pengembangan *E-module* Project Based Lering Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3). 306 – 315.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar *E-module* dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3). 1139-1146.
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan *e-module* dengan sistem project based learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 21-25.
- Pratiwi, A. D. (2021). *Pengaruh Budaya Organisasi, Lingkungan Kerja dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Kantor PT. Midi Utama Indonesia Tbk, Cabang Pasuruan* (Doctoral dissertation, UPN'Veteran'Jawa Timur).
- Puspitaningrum, Y., & Damanuri, A. (2022). Analisis lokasi usaha dalam meningkatkan keberhasilan bisnis pada grosir Berkah Doho Dolopo Madiun. *Niqosiya: Journal of Economics and Business Research*, 2(2), 289-304.
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan *e-module* di sekolah menengah kejuruan pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 6-11.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.