

B A B 4

ANALISIS NILAI : MEMPERTIMBANGKAN SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN

“Analisis cost dan benefit tradisional tidak begitu cocok untuk SPK karena SPK sering kali bersifat kualitas, jadi keputusan untuk membangun SPK bukan dilihat dari segi biaya tetapi dilihat dari segi Nilai”

Analisis Nilai :

Metodologi menyeluruh untuk perencanaan dan pengevaluasian proposal SPK

Yang diteliti → mencari pendekatan atau cara alternatif untuk evaluasi : analisis cost & benefit, teknik penilaian, studi kelayakan

Persoalan Keseluruhan

1. Apa yang harus diketahui untuk memutuskan apakah akan berguna bila membangun SPK
2. Mendorong inovasi sambil memastikan uang yang digunakan secara tepat
3. Bagaimana membuat gambaran mengenai efektifitas, pembelajaran, atau kreatifitas.

Tahapan Analisis Nilai :

- Ada 2 tahap :
1. Versi Nol
 2. Sistem dasar

1. Versi Nol

Tahap permulaan, masih dalam skala kecil walaupun sudah lengkap, akan tetapi mengandung fungsi atau kemampuan terbatas.

Keputusan Versi Nol dilakukan berdasarkan :

1. Pengukuran manfaat
(tidak selalu bentuk kuantitatif)
2. Batas maksimal biaya
Sebaiknya batas maksimal ditekan seminim mungkin untuk menghindari resiko, bukan sebagai investasi modal.

2. Sistem Dasar (base system)

Sistem ini sudah lengkap, yang akan dievaluasi bila versi nol telah berhasil mencapai nilai yang diajukan.

Keputusan sistem dasar berdasarkan :

- a. Analisis biaya :
Berapa biaya
- b. Nilai maksimum
Berapa tingkat manfaat yang akan diperoleh agar sebanding dengan biaya yang dikeluarkan.

Dari contoh SPK (tabel 4.1), fasilitas SPK :

1. Bersifat non routine, analisis ad hoc (khusus), akses cepat, laporan non standard
2. Menggunakan pertanyaan "What if"
3. Tidak memiliki jawaban yang tepat
Manajer harus mempunyai umpan balik (trade off), kualitatif dan faktor situasional

Sifat masalah SPK untuk ketentuan kriteris disain :

1. Fleksibel untuk menangani berbagai macam situasi
2. Mudah digunakan sehingga dapat digabungkan ke dalam proses keputusan manajer secara mudah dan cepat
3. Responsif (harus memberikan pelayanan yang cepat)
4. Komunikatif

Daftar berikut menunjukkan hal yang biasanya didapatkan dari studi kasus DSS :

1. Meningkatnya jml alternatif yang diteliti
2. Pemahaman yang lebih baik tentang bidang bisnis
3. Respon yang cepat thd situasi yang tidak diharapkan
4. Kemampuan untuk melakukan analisis Ad Hoc
5. Pandangan dan pengetahuan baru
6. Meningkatnya komunikasi
7. Kontrol
8. Penghematan biaya
9. Keputusan yang lebih baik
10. Team Work yang lebih efektif
11. Penghematan waktu
12. Penggunaan sumber daya yang lebih baik

DINAMIKA INOVASI

SPK adalah merupakan bentuk inovasi. Ia mewakili :

1. Konsep yang relatif baru mengenai peranan komputer dalam proses keputusan
2. Usaha yang eksplisit untuk membuat komputer bisa membantu manajer yang secara keseluruhan belum merelevansikan komputer tsb terhadap pekerjaannya, bahkan komputer tsb akan bisa berguna bagi organisasi secara keseluruhan.

3. Pendesentralisasian pengembangan dan operasi sistem, dan seringkali mewakili pemisahan dari departemen pemrosesan data.
4. Penggunaan komputer untuk aplikasi “nilai tambah”, bukannya untuk penggantian biaya.

Metodologi Untuk Mengevaluasi Proposal

1. Analisis biaya-manfaat dan pendekatan ROI yang terkait (memandang keputusan sebagai *capital investment*)
2. Evaluasi penilaian / scoring (memandang seimbangannya nilai / *weighted scores*)
3. Studi kelayakan (memandang sebagai *engineering / masalah teknis*)

Perbedaan antara prototipe dan studi kelayakan :

1. Prototipe mengarahkan proyek maju atau dikembangkan
2. Prototipe biasanya lebih murah jika aplikasi yang diterapkannya cocok dengan bahasa end user
3. Studi kelayakan masih merupakan abstraksi, sedangkan prototipe bersifat konkret.

ANALISIS NILAI

Analisis nilai difokuskan pada :

1. Nilai ditentukan pertama, biaya kedua
2. Kesederhanaan dan kekuatan – pembuat keputusan tidak dapat dan tidak boleh memperkirakan secara presisi mengenai variabel mendatang yang bersifat kualitatif dan belum pasti.
3. Pengurangan ketidakpastian dan resiko
4. Inovasi, bukannya rutinisasi