

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa platform pembelajaran keminangkabauan di SMAN 1 Enam Lingsung telah berhasil dirancang. Pengujian terhadap platform ini menggunakan dua metode pengujian yaitu uji *functionality* dan uji *usability*. Pada pengujian *functionality* yang dilakukan oleh validator, platform pembelajaran keminangkabauan mendapatkan skor 0,95, hal ini menunjukkan platform dapat berfungsi dengan baik, dan hasil pengujian *usability* pada platform mendapatkan skor *usability* sebesar 88,7%, dengan begitu kualitas platform yang telah dibangun dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Platform pembelajaran keminangkabauan ini dapat diakses oleh pengguna kapan saja dan dimana saja menggunakan perangkat yang terhubung ke koneksi internet, sehingga memudahkan dalam pengelolaan dan pemantauan terhadap platform secara cepat, mudah dan aman.

B. Saran

Berikut adalah saran yang disesuaikan dengan platform pembelajaran keminangkabauan berbasis website di SMAN 1 Enam Lingsung:

1. Pada saat menggunakan platform pembelajaran keminangkabauan ini, pengguna sebaiknya memiliki koneksi internet yang baik untuk memastikan kelancaran akses dan penggunaan platform.
2. Peneliti berharap kepada pengembang platform pembelajaran

keminangkabauan ini semoga kedepannya dapat mengembangkan platform ini menjadi lebih baik dengan menambahkan berbagai fitur baru dan dapat mengembangkan menjadi aplikasi mobile sehingga pengguna lebih mudah untuk mengakses platform dari smartphone.

3. Semua pihak yang terkait dengan perancangan platform pembelajaran keminangkabauan di SMAN 1 Enam Lingkung ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bantuan untuk pengembangan fitur dan layanan yang ada pada platform pembelajaran keminangkabauan berbasis website ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir. (2011). Adat Minangkabau "Pola dan tujuan hidup orang Minang". PT Citra Harta Prima.
- Amir, M. S. (1997). Adat Minangkabau: Pola dan tujuan hidup orang Minang.
- Daqiqil, I. (2011). Framework Codeigniter: sebuah panduan dan best practice. Pekanbaru.
- Gubernur Sumatera Barat. (2022). Peraturan Gubernur Sumatera Barat Nomor 36 Tahun 2022 tentang Tata Cara Pelaksanaan dan Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Keminangkabauan. https://ppid.sumbarprov.go.id/images/2022/01/file/Pergub_Nomor_23_Tahun_2021.pdf/
- Helianak, A. S., & Surjono, H. D. (2014). Pengembangan e-learning mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMA Negeri 3 Kupang. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i1.2455/>
- Ibrahim, D. S. (2009). Tambo Alam Minangkabau, Tatanan Adat Warisan Nenek Moyang Orang Minang. Kristal Multimedia.
- Iqbal, M. (2014). 5 Jam Belajar PHP MYSQL Dengan Dreamweaver CS3. Yogyakarta : Deepublish.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. Journal on Excellence in University Teaching, 25(4), 1-26.

- Kadir, A. (2004). Dasar Aplikasi Database MySQL Delphi. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Kadir, A. (2013). Buku Pintar Programmer Pemula PHP. Mediakom.
- Khairi, A., Tirtana, M. M. A., & Verawardina, U. (2023). Implementasi Platform E-Training Entrepreneur untuk Mahasiswa PTIK. Indonesian Journal of Computer Science, 12(6). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3563/>
- Komalasari, K. P. K., & Kontekstual, P. (2013). Konsep dan Aplikasi. PT Refika Aditama.
- Kustiyahningsih, Y., & Anamisa, D. R. (2011). Pemrograman basis data berbasis WEB menggunakan PHP & MySQL. Graha Ilmu.
- Maryelliwati. (1995). Pengantar Sastra Daerah Minangkabau. ASKI Padangpanjang.
- Munawar. (2021). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML Edisi 2. Informatika.
- Nadra. (2001). Penelitian Bahasa: Hubungannya Dengan Sastra, Sejarah, Dan Filsafat. Jurnal Puitika, (8).
- Navis, A. A. (1984). Alam Berkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau. PT Graffiti Pers.
- Oktasari, A. J., & Kurniadi, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(4), 149. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106536/>

- Prasetyo, A.P. (2018). Nilai-Nilai Budaya dalam Seni Pertunjukan Tradisional Indonesia. Disertasi Doktoral, Universitas Gadjah Mada.
- Robinson, J. J. (1982). Diagram: A grammar for dialogues. *Communications of the ACM*, 25(1), 27-47.
- Sari, F. R., & Utami, A. (2021). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1).
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Sibero, A. F. (2013). *Web programming power pack*. MediaKom.
- Suardi, M., & Pembelajaran, B. D. (2018). Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*.
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). Perbandingan model waterfall dan prototyping untuk pengembangan sistem informasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 14(1).
- Sutabri, T. S. (2004). *Analisa Sistem Informasi*. Edisi Pertama. Andi.
- Tua, K. F. B., & Di, P. W. B. Abdul Munib, dkk. (2010). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UNNES Pres. <http://dx.doi.org/10.33367/ji.v13i1.3500/>