

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Produk berupa Modul ajar berbasis Android di sekolah negeri telah berhasil dirancang dengan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan sistem maintenance, perancangan produk ini bertujuan dapat mempermudah guru dalam pembuatan modul ajar, perancangan produk modul ajar berbasis Android di sekolah negeri telah melalui tahapan uji *functionality* dan uji *usebility*, uji *functionality* produk melibatkan *validator* untuk menguji produk, dan hasil uji *usebility* menunjukkan skor rata-rata 85,00% dengan kriteria sangat layak, berdasarkan hasil perancangan, maka dihasilkannya aplikasi modul ajar otomatis untuk SMA Negeri 3 Padang.

B. Saran

1. Peningkatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi: Disarankan agar pihak sekolah mengadakan pelatihan rutin bagi para guru mengenai penggunaan aplikasi modul ajar otomatis. Pelatihan ini dapat membantu guru memahami fitur-fitur aplikasi dengan lebih baik,

sehingga mereka dapat memanfaatkan semua fungsi yang tersedia untuk meningkatkan kualitas modul ajar yang dihasilkan.

2. Evaluasi dan Umpan Balik Berkelanjutan: Penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap aplikasi setelah implementasi, Mengumpulkan umpan balik dari pengguna (guru) mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi akan sangat bermanfaat. Hal ini dapat membantu pengembang dalam melakukan perbaikan dan penyesuaian fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan, sehingga aplikasi tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A Nugroho, MN Al Azam, S Winardi (2022). *Fundamental Komputer : Era Digital Masa Depan*. books.google.com.
- Agung Feby Prasetya, dkk (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi, Vol.01 No.01*(Pengertian UML), 15.
- American Society for Quality (ASQ). *Definition of Manufacture*.
- Andriani, D. W. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF, Vol.07 No.01*(Pengertian UML), Hal.33.
- Cambridge Dictionary. *The Meaning of Output*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Ensiklopedia STEKOM Malang. *Pengertian PDF*.
- Firdaus, D. (2022). Permainan Disco TKO Menggunakan Google Sheets Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Welahan. *Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol.03 No.02*(Pengertian Google Sheets), Hal.166.
- Hayes, A. (2021). Quick Response (QR) Code: Definition and How QR Codes Work. *Investopedia*.

- Hilda Dwi Yunita, K. Z. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Produk Unggulan Bagi Kelompok Usaha Kerajinan Kabupaten Pringsewu Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Musirawas*, Vol.07 No.02(Pengertian Pembuatan).
- Kothari, C. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques*. New Age International.
- Muhtadi, D. S. (2019). Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, ISBN: 978-602-9250-39-8(Pengertian QR Code), Hal.136.
- Nurul Hikmah Luthfiyana, Y. N. (2022). Upaya Pemanfaatan Teknologi: Aplikasi Rpp Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) (Studi Kasus Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL)). (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol.7 No.2, Hal.84.
- Ramadhani, C. (2021). Peran Software dalam Meningkatkan Efisiensi dan Produktifitas Perusahaan. *Jurnal Open Science Framework*(Pengertian Aplikasi).
- RI, K. (n.d.). *Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Retrieved from <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id>
- Sabina Ndiung, S. M. (2021). Pelatihan Penyusunan RPP Model 1 Lembar Versi Menteri Nadiem Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.05 No.01(Pengertian RPP).

- Septianingrum, D. W. (2021). Sistem Informasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Kelas 1 Pada SDIT Cerdas Insani. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, Vol.02 No.02, Hal.325.
- Titus Aditya Kinaswara, N. R. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. *Teknologi Humanis di Era Society 5.0, e-ISSN: 2685-5615*(Pengertian Aplikasi), Hal.72.
- Warsina, F. S. (2021). Rancang Bangun Presensi Pegawai dan Pelaporan Pekerjaan secara Online Menggunakan Aplikasi Appsheet. *Journal of Systems, Information Technology, and Electronics Engineering*, Vol.01 No.02(Pengertian AppSheet), Hal. 42.