

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Dari hasil pengembangan media aplikasi *e-book* Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pemaparan hasil dari pengembangan sistem yang telah dibuat tersebut, maka diperoleh kesimpulan yaitu telah dihasilkan sebuah pengembangan media *e-book* Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* berbasis Android yang dinyatakan sangat valid dengan dan praktis dengan perolehan nilai sebesar 83.5 %.

#### **B. Saran**

Setelah dilakukannya pengembangan *e-book* Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi

*Flip PDF Professional* berbasis Android ada beberapa saran yang dapat diuraikan pada point-point berikut ini :

1. pengembangan *e-book* Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan menggunakan aplikasi *flip pdf professional* berbasis android yang dibuat oleh penulis semoga dapat dijadikan sebagai media pendukung untuk mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran, dapat membimbing mahasiswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman mahasiswa, serta dapat memberikan wawasan baru dalam mengembangkan sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa pada Matakuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, G. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Mata Pelajaran Pai Materi Adab Berakiaian Kelas X Di Sman 1 Banjit Kabupaten Way Kanan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Andi. 2015. *CorelDraw X7 untuk Pemula*. Yogyakarta: CV Andi Offset & Madcoms. Enterprise, Jubilee. 2016. *Kitab CorelDraw X8*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Atmadja, O. S., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2015). Perancangan Buku Digital Panduan Perjalanan Wisata Pengendara Sepeda Motor Di Pulau Madura. *Jurnal Dkv Adiwarna*, 1(6), 12.
- Budiman, C. 2007. *Akdemi Manajemen Informatika dan Komputer*. Amik Al Ma'some. Bandung.
- Dennis, dkk. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Kegiatan dan Pelayanan Gereja, E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, ISSN : 2301-8402, Vol. 6, No. 1, 2017.
- Fuad, N. 2016. *Diakses tanggal 1 Maret 2016. Mengenal Ebook dan Bagaimana Membacanya di Perangkat Android dan PC*.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Jurnal*

*Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115.  
<http://dx.doi.org/10.33603/v4i2.5354>,

Gaol, M. L., Serevina, V., & Supriyati, Y. (2019). *Media Pembelajaran Ebook Berbasis 3d Pageflip Pada Materi Suhu Dan Kalor Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning*. VIII, SNF2019-PE-319–324.  
<https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.40>

Kwartolo, Y. (2010). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan penabur* No 14, tahun ke-9.

Kuswanto, Joko “Perancangan Media Pembelajaran Model Game Mata Pelajaran Penjaskes Kelas V,” *SITECH*, Vol. 2, No. 1, 2019.

Kustiono R (2018) Efektivitas E-Book Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.

Liza, RD. 2007. *Corel Draw dan Media Advertising*. Jakarta.

Makdis, N. (2020). Penggunaan e-Book Pada Era Digital. *Al-Maktabah*, 19(1), 77–84

Rachmah, A., Rosha, J. M., & Vani, N. D. (2018). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D PageFlip Professional pada Materi Usaha dan Energi. *Physics Education*, July.

Rosita, R., Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas E-Book Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 5(2).

Suharli . 2010. Microsoft Word. *Republikseo.net*. <https://osoft/pengertian-microsoft-word/>

Santoso, S., & Firmansyah, A. (2019). *Aplikasi Monitoring Rumah Kos Berbasis Android Di Kota Tangerang*. *Jurnal Maklumatika*, 5(2).

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Syani dan Werstantia (2018). *Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android*, Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa, ISSN : 2615-0387, Vol. 1, No. 2, September 2018.
- Pixyoriza. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving. Skripsi, Universitas Raden Intan, Lampung
- Watin, E., & Kustijono, R. (2017). *Efektivitas Penggunaan E-Book dengan Flip PDF Professional untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains*. Seminar Nasional Fisika (SNF), 124–129.
- Widodo, (2020). *Penggunaan Interactive E-Book IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Energi dan Metabolisme Sel*. E-Jurnal Pensa, 7(2), 268–273.
- Yunus, Y., & Sardiwan, M. (2018). *Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran*.
- Zainiyati, (2020). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android SmartPhone Al-Qurán Hadits Kelas IV MI Hidayatul Ulum Tempel Krian. *Journal of Islamic Religious Education*, Vol. 04(02), 115–124.