

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka buku yang ideal dan menarik bagi mahasiswa/i Program Studi Sistem Informasi Universitas Universal, sebuah buku harus memiliki: Isi buku yang disertai gambar/ilustrasi, studi kasus, soal latihan, dan berwarna; Konten buku yang singkat, jelas, dan mudah dimengerti; serta Fisik buku yang proporsional (berukuran sedang, tipis, ringan, dan mudah dibawa). Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa/i dalam mempelajari materi “Konsep Sistem Informasi”, maka isi konten ataupun materi yang akan dimasukkan ke dalam buku akan mengacu pada *IS Curriculum 2020: Competency Area – Foundations of Information Systems* oleh ACM/AIS IS2020.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah:

1. Draf buku yang telah disusun sebaiknya dibuat sesuai dengan hasil penelitian yaitu berbentuk *e-book* yang memiliki tampilan visual yang menarik.
2. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan buku yang sudah disusun dapat mengarah ke *e-book* interaktif sehingga dapat lebih meningkatkan minat mahasiswa/i.

3. Dilakukan revisi berkala sesuai dengan kebutuhan dan peminatan mahasiswa/i yang sebelumnya dapat didahului dengan mengadakan survei kepuasan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2020). *Buku Kurikulum Sistem Informasi 2020*.
- Adam, S., & Marfuah. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemulihan Kesehatan Mental Dengan Pendekatan Design Thinking. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1), 2644–2657.
- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *At-Tadbir STAI Daru; Kamal NW Kembang Kerang*, 1(2), 26–40.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/indeks.php/atTadbir>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRAITH HUMANIORA*, 4(2), 83–93.
- Hakim, A. L., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Transformatif*, 3(2), 131–136. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>
- Hanikah, Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Leidig, P. (ACM), & Salmela, H. (AIS). (2020). *IS2020 Competency Model for Undergraduate Programs in Information Systems*.
<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3460863>
- Maharani, A. W., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 390–399.
<http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/99/117>
- Mirawati. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98–112.
- Mulyati, S., & Hisyam, M. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan Php Dan Mysql Pada Kiki Rias.

- Jurnal Teknik: Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 7(2), 29–35.
<https://doi.org/10.31000/jt.v7i2.1355>
- Primaningtyas, M. (2018). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 1(1), 45–68.
<https://doi.org/10.36668/jih.v1i1.156>
- Qibtiya, M., & Kustijono, R. (2018). Keefektifan Penggunaan E-Book Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 2(1), 49–54.
- Ridwan, T., Afika, Hidayat, E., Zakaria, D., & Nugraha, G. L. (2022). Pembuatan Big Book Digital Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Media Pembelajaran Membaca Pada Anak. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(1), 1–9.
- Samosir, K., Darmansah, & Wardani, N. W. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Jadwal Mata Pelajaran Siswa Secara Online Di Smpn 31 Padang Berbasis Web. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(3), 451–465. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i3.490>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 2(1), 45–55.
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 124–130.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v2i2.4089>
- Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal*

of Information Systems (IJIS), 1(2), 63–77.
<https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>

Utami, Y. S. (2020). Research & Learning in Primary Education Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Research. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1(2), 1–6.

Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230–239. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>