

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pembahasan dari bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dari tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Pembangunan Sistem Kuis Berbas Indonesia untuk siswa atau anak didik yang ingin belajar *computational thinking* yang disusun oleh bebras Indonesia berbasis *mobile android* telah berhasil.
2. Sistem Kuis Bebras Indonesia memiliki fitur – fitur yang mendukung dan memudahkan pengguna untuk mempelajari materi dengan baik.

6.2. Saran

Dari hasil perancangan, analisis, implementasi, dan pengujian sistem terhadap penggunaan sistem kuis bebras indonesai terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan dari sistem kuis ini lebih lanjut seperti:

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan sistem kuis bebras indonesai dapat dikembangkan untuk versi *mobile IOS* dan web sehingga dapat memberikan pilihan dan memudahkan pengguna untuk dapat mengakses materi *computational thinking* yang disusun oleh bebras Indonesia baik dari perangkat *mobile* ataupun secara *online* dari *website*.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan adanya pengembangan fungsionalitas yang tersedia untuk membantu penyampaian materi ataupun penambahan jenis soal yang dapat ditampilkan untuk membantu dan meningkatkan minat pengguna untuk menggunakan sistem kuis bebras Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. M. Yazdi, "E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *Jurnal Ilmiah Foristek*, vol. 2, no. 1, pp. 143–152, Mar. 2012, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://www.academia.edu/download/93424087/584.pdf>
- [2]. J. A. Qualls and L. B. Sherrell, "WHY *COMPUTATIONAL THINKING* SHOULD BE INTEGRATED INTO THE CURRICULUM," *The Journal of Computing Sciences in Colleges*, vol. 25, no. 5, pp. 66–71, May 2010, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Cindy-Grimm/publication/234805197_Experiences_with_active_learning_in_CS_3
- [3]. M. C. Wijanto et al., "Evaluasi Pelaksanaan Tantangan Bebras untuk Siswa di Biro Universitas Kristen Maranatha pada tahun 2017 - 2018 untuk Edukasi *Computational thinking*," in *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, Sep. 2024, pp. 295–301. Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/336375265_Evaluasi_Pelaksanaan_Tantangan_Bebas_untuk_Siswa_di_Biro_Universitas_Kristen_Maranatha_pada_tahun_2017_2018_untuk_Edukasi_Computational_Thinking
- [4]. D. Saputra and A. Rafiqin, "Pembuatan Aplikasi Game Kuis 'Pontianak Punye' Berbasis *Android*," *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. 5, no. 2, pp. 71–84, Dec. 2017, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2882>

- [5]. R. Priantama and Y. Priandani, "IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES UNTUK PENGACAKAN SOAL PADA APLIKASI *MOBILE LEARNING KUIS FIQH BERBASIS ANDROID*," *JURNAL NUANSIA INFORMATIKA*, vol. 13, no. 2, pp. 40–46, Jun. 2019, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1951>
- [6]. D. Polanda, R. Watrianthos, and I. Purnama, "PERANCANGAN KUIS BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK SWASTA AL-AZIS," *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, vol. 5, no. 2, pp. 21–26, 2017, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/726>
- [7]. A. A. Chandrawan, F. A. Huda, and K. C. Brata, "Pengembangan Aplikasi Edukasi Seksual untuk Remaja dengan Metode Kuis berbasis Progressive Web App," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 1, pp. 1–9, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12085>
- [8]. "Aplikasi Pembelajaran Kuis Interaktif Ilmu Farmasi Berbasis *Android*," *JURNAL INFORMATIKA DAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (JATIKA)*, vol. 4, no. 1, pp. 103–112, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2460>
- [9]. A. H. Elyas, "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN," *Warta Dharmawangsa*, vol. 0, no. 56, 2018, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>
- [10]. N. L. Chusna, "PEMBELAJARAN E-LEARNING," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, Jakarta: LPPM Universitas Indraprasta PGRI, 2019, pp. 113–117. Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://rumahpublikasi.com/index.php/prokaluni/article/viewFile/36/20>

- [11]. R. N. L. Qodriani and Asrori, "Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 7, no. 2, pp. 326–339, Dec. 2022, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/9689/4811>
- [12]. T. Indriani, A. Suyatna, and C. Ertikanto, "PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF TIPE TRUE/FALSE UNTUK MELATIH KEMAMPUAN EKSPLORASI FENOMENA FISIKA," *Jurnal Pembelajaran Fisika*, vol. 3, no. 1, pp. 131–140, 2015, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <http://repository.lppm.unila.ac.id/50314/>
- [13]. Md. R. Islam, Md. R. Islam, and T. A. Mazumder, "Mobile Application and Its Global Impact," *IJET: International Journal of Engineering & Technology*, vol. 10, no. 6, pp. 104–111, Jun. 2021, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=9f842c8177eee41fd96348eb4a0ae8ad45807076>
- [14]. A. Holzer , "Mobile application market: A developer's perspective," *Telematics and Informatics*, vol. 28, no. 1, pp. 22–31, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0736585310000377>
- [15]. A. P. Pratama and M. Kamisutara, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER DI UNIVERSITAS NAROTAMA SURABAYA ," *Jurnal Ilmiah NERO* , vol. 6, no. 2, pp. 145–160, 2021, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <http://repository.narotama.ac.id/1122/>
- [16]. G. S. Chandra and S. Tjandra, "Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang," *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, GRAPHICS, HOSPITALITY AND TECHNOLOGY*, vol. 02, no. 02, pp. 76–81, 2020,

- Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.istts.ac.id/index.php/insight/article/view/109/43>
- [17]. R. F. Ramadhan and R. Mukhaiyar, “Penggunaan *Database* Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi ,” *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia* , vol. 1, no. 2, pp. 129–134, 2020, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <http://jtein.ppj.unp.ac.id/index.php/JTEIN/article/view/55>
- [18]. K. A. B. Ibrahim and G. Dian, “RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS *ANDROID* UNTUK BRAND CLOTHING SAND BEACH DENGAN SKEMA DISKON MENGGUNAKAN HUNGARIAN ALGORITHM,” *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, vol. 8, no. 1, pp. 47–56, 2021, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/608/579>
- [19]. M. O. Fitri, “TREND PENGGUNAAN NOSQL UNTUK BASIS DATA NON RELASIONAL,” *Jurnal Teknosains*, vol. 7, no. 1, pp. 120–127, Jan. 2013, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: https://web.archive.org/web/20180424185516id_/http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/teknosains/article/viewFile/79/51
- [20]. N. Anwar and I. Riadi, “Analisis Investigasi Forensik WhatsApp Messenger Smartphone Terhadap WhatsApp Berbasis Web,” *Jurnal Ilmu Teknik Elektro Komputer dan Informatika (JITEKI)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, Jun. 2017, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=699713&val=5557&title=Analisis%20Investigasi%20Forensik%20WhatsApp%20Messenger%20Smartphone%20Terhadap%20WhatsApp%20Berbasis%20Web>
- [21]. Y. W. Syaifudin, D. C. Wijaya, R. Ariyanto, and N. A. Ardyningrum , “ Implementasi Topik Pembelajaran Basic Data Storage pada *Android* Programming Learning Assistance System ,” *JIP (Jurnal Informatika*

Polinema), vol. 9, no. 2, pp. 121–126, 2023, Accessed: Jul. 01, 2024.

[*Online*].

Available:

<http://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jip/article/view/1722>

