

BAB V

SIMPUL DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) yang menekankan kecepatan pengembangan serta keterlibatan pengguna, di mana kebutuhan *System* dianalisis melalui wawancara, observasi, dan studi Pustaka, kemudian dirancang menggunakan UML (*Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*), serta basis data *MySql* dengan tabel utama seperti user, materi, file_unduhan, hasil_quiz, dan pesan, sementara antarmuka dirancang dengan memperhatikan kemudahan navigasi, keterbacaan teks, dan keselarasan warna sesuai karakteristik pramuka penggalang.
2. Pembangunan *System* ini mengikuti tahapan *Constrution* pada model RAD dengan pengkodean menggunakan *PHP*, *HTML*, *CSS* dan *MySql* serta menghasilkan implementasi fitur utama berupa materi pramuka (teori dan praktik), forum konsultasi antara Pembina dan anggota pramuka, kuis sebagai latihan soal, layanan unduhan materi dan video, serta pengelolaan data anggota dan seluruh fungsi *System* diuji dengan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan kesesuaian dengan spesifikasi.
3. Kelayakan produk *System* informasi buku panduan pramuka tingkat penggalang pada anggota pramuka kelas VII, VIII, dan IX di MTs. Daruththolibin dengan disertai hasil kelayakan dari hasil uji ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa hasil uji ahli media mencapai 85,4% dan ahli materi mencapai 78,1% dengan kategori “Layak” dan juga dengan respon peserta didik yang mencapai 71% dengan kategori layak hal ini diartikan bahwa *System* informasi buku panduan pramuka tingkat penggalang layak digunakan dalam pembelajaran pramuka karena mampu mempermudah anggota dalam mengakses materi,

melakukan konsultasi, mengerjakan kuis, serta memperoleh panduan pembelajaran secara lebih praktis dan terstruktur.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran yang didapatkan untuk rancang bangun *System* informasi buku panduan pramuka sebagai berikut:

1. Bagi pengembang selanjutnya agar sstem informasi buku panduan pramuka tingkat penggalang ini diberikan latihan berbentuk game agar anggota pramuka yang menggunakan nya tidak akan merasa bosan.
2. Bagi sekolah agar selalu menggunakan *System* buku panduan pramuka tingkat penggalang ini agar anggota pramuka bisa belajar secara mandiri dan bisa di gunakan dimanapun dan kapanpun.
3. Bagi Pembina pramuka sebaiknya menggunakan *System* buku panduan pramuka tingkat penggalang ini agar anggota pramuka bisa memahammi materi yang di sampaikan dan anggota pramuka juga bisa berkomunikasi langsung dengan Pembina pramuka.